

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah suatu kebutuhan seumur hidup dan menjadi pegangan peran yang sangat penting dalam meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, tujuan dari pendidikan adalah mencetak sumber daya manusia yang unggul dan berakhlak mulia yang berdaya saing di era globalisasi. Dari pendidikan, manusia juga diharapkan agar mampu membangun dirinya dan masyarakat sekitarnya. Hal ini sejalan dengan ayat Al-Qur'an Surat At-Taubah yang berbunyi :

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya: “Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya,” (QS At-Taubah: 122).

Tujuan dari pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional Tahun 2003, yang menyatakan : “ Tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya ketrampilan dengan tujuan pendidikan nasional dan terbentuknya watak bangsa yang bernilai unggul dan bermartabat. Karakter peradaban yang bernilai dalam rangka pembentukan bangsa bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri

dan menjadi warga negara yang demokratis dan warga negara yang bertanggung jawab dalam kerangka pendidikan kerakyatan.”

Indonesia sebagai negara yang berkembang terus memacu diri untuk memperbaiki mutu pendidikan sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu bersaing di era globalisasi. Pendidikan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang akan mampu menimbangi perkembangan IPTEK. Hal ini tentu sangat berkaitan dengan perkembangan zaman dan global saat ini, tidak hanya perkembangan teknologi yang saat ini segala informasi bisa di akses melalui internet, namun lebih dari itu adalah tantangan sebagai pendidik yang lebih inovatif dalam taraf perkembangan zaman dan pendidikan yang semakin maju. Dengan begitu guru dituntut memiliki ketrampilan dalam memanfaatkan segala media pembelajaran khususnya berbasis *web*, karena media tersebutlah yang sangat bermanfaat sebagai sarana dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan interaktif. Adapun dalil yang menunjukkan penggunaan teknologi komunikasi dalam pembelajaran, yakni Al-Qur'an Surat An-Naml/27 Ayat 29-30 :

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ  
إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Artinya :

Dia (Balqis) berkata, "Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia." Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, "Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang.

(Q.S An-Naml (27) Ayat 29-30).

Makna dari kedua ayat di atas berisikan cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis, dimana ayat tersebut memberikan gambaran tentang teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu.

Pada tataran realitas, peluang tersebut tidak akan berarti apa-apa tanpa diiringi adanya peningkatan operasionalisme kerja di lapangan. Jadi kualitas dan efektifitas kegiatan pembelajaran harus diupayakan dengan mengoptimalkan fungsi dari tiap komponen pembelajaran. Sehingga visi, misi dan tujuan yang dicita-citakan lebih mungkin untuk direalisasikan melalui kegiatan yang ada.

Sebagai ujung tombak realisasi idealisme pendidikan, pembelajaran harus dirumuskan dan dilaksanakan atas dasar visi, misi dan tujuan yang jelas. Melalui rumusan dan perencanaan yang matang serta komprehensif maka nilai edukatif dari sebuah kegiatan akan lebih mungkin diwujudkan. Sehingga, kegiatan pembelajaran mampu menjadi media yang efektif bagi pengembangan potensi (fitrah) peserta didik dengan tersedianya pengalaman belajar yang dibutuhkan.

Sebagaimana urgensi pembelajaran yang secara fungsional menjadi media atau kegiatan pembentukan dan pengembangan kompetensi peserta didik, maka kegiatan evaluasi mutlak dibutuhkan untuk memperoleh informasi pencapaian tujuan dan keberhasilan dari serangkaian kegiatan pembelajaran (Sudjana, 2004).

Penilaian menjadi bagian yang sangat penting dan tak terpisahkan dari kegiatan belajar mengajar. Jika pembelajaran mempunyai peran penting dalam mendukung perkembangan keagamaan peserta didik, maka evaluasi mempunyai fungsi sebagai penyedia informasi untuk mengetahui tingkat perkembangan proses belajar mengajar yang telah berjalan, apakah sudah sesuai atau searah dengan tujuan pembelajaran? Kemudian sudah sejauh mana proses pembelajaran ditempuh? Apa saja factor yang menghambat dan bagaimana solusinya? Upaya tersebut kembali kepada pengertian evaluasi itu sendiri (Slameto, 2001).

Evaluasi memiliki arti sebagai suatu kegiatan penilaian yang bertujuan untuk mengukur tingkat efektifitas kegiatan dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karenanya, kegiatan evaluasi harus dilaksanakan melalui perencanaan, pengumpulan informasi, pelaporan, dan penggunaan informasi tentang hasil belajar siswa (Muslich, 2008). Dalam pelaksanaan evaluasi ada empat hal yang termuat di dalamnya yaitu tes, pengukuran, penilaian, dan evaluasi. Tes adalah alat atau instrumennya, pengukuran adalah sifatnya yang kuantitatif, penilaian adalah sifatnya yang kualitatif, dan evaluasi adalah keputusan dari ketiga hal tersebut.

Berdasarkan Fungsinya Evaluasi dibagi menjadi dua bagian yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil pembelajaran. Evaluasi proses merupakan kegiatan pengukuran yang dilaksanakan secara sistematis untuk memperoleh informasi tentang efektifitas aktifitas belajar mengajar. Sedangkan evaluasi hasil belajar memfokuskan pada aktivitas penilaian terhadap tingkat kualitas hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik (Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, 1991).

Dalam mengevaluasi hasil pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh maka perlu memilih media yang menarik dengan memanfaatkan media digital, salah satunya dengan website game interaktif *wordwall*. *Wordwall* merupakan media digital untuk evaluasi yang mudah dioperasikan oleh guru dan peserta didik. Selain pengoperasian *Wordwall* yang mudah, *Wordwall* juga dapat menarik minat dan motivasi siswa karena tampilannya yang interaktif, sehingga efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Sebagai bentuk evaluasi, *Wordwall* sangat bermanfaat karena memudahkan guru untuk melihat skor ataupun nilai yang di dapat oleh peserta didik. Guru pun tidak akan kesulitan untuk mengoreksi soal-soal mana saja yang dijawab salah ataupun benar oleh siswa, karna pada tampilan hasil akan menunjukkan jumlah banyaknya soal yang dijawab salah ataupun benar oleh siswa.

Berdasarkan pentingnya evaluasi pembelajaran PAI, oleh sebab itu peneliti menginginkan untuk mengetahui hal-hal yang terkait dengan pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI di SDI Sabilul Muhtadin yang dilakukan melalui skripsi yang berjudul “ **Pemanfaatan Game Interaktif *Wordwall* Sebagai Media Evaluasi Belajar PAI Siswa SDI Sabilul Muhtadin**”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berpijak dari pemilihan judul di atas, maka terdapat beberapa pokok permasalahan yang menjadi fokus dari penelitian ini yang perlu di telaah lebih jauh yaitu:

1. Bagaimana evaluasi pembelajaran PAI di SDI Sabilul Muhtadin?
2. Bagaimana pemanfaatan game interaktif *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran PAI di SDI Sabilul Muhtadin.

## **C. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada permasalahan di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Untuk menganalisis pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI di SDI Sabilul Muhtadin.
2. Untuk menganalisis pemanfaatan game interaktif *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran PAI di SDI Sabilul Muhtadin.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi tentang pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI. Memberikan khazanah pemikiran baru yang berkaitan dengan pembelajaran PAI untuk mewujudkan tujuan dan cita-cita pendidikan.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Dapat memberikan kontribusi bagi pemerintah dan praktisi pendidikan agama islam dan budi pekerti (PAIBP) yang berorientasi terhadap proses dan hasil
- b. Diharapkan dapat memberi kontribusi pemikiran yang bersifat ilmiah terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI di SDI Sabilul Muhtadin.
- c. Diharapkan menjadi pedoman para praktisi pendidikan pada umumnya dan pendidik pada khususnya untuk melaksanakan perannya dalam pengelolaan pengembangan pendidikan agama islam.

## **E. Definisi Istilah Kunci**

### 1. Media Game Interaktif *Wordwall*

Media game interaktif *Wordwall* merupakan aplikasi kuis interaktif berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat media evaluasi seperti kuis, menjodohkan, memasang-masangkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan dan sebagainya, yang sangat menarik dan interaktif sehingga sangat cocok dan direkomendasikan dalam pelaksanaan asesmen daring/online.

Media game interaktif *wordwall* dirancang untuk mempermudah guru agar dapat membuat media pembelajaran dan evaluasi berbasis game edukasi tanpa perlu penguasaan coding dan bisa menyesuaikan materi yang akan diajarkan. Karena media game interaktif *wordwall* memiliki banyak template atau jenis dan karakteristik permainan siap pakai untuk pembelajaran interaktif berbasis permainan. Dalam aplikasi ini media yang telah dirancang/dibuat daring dapat diunduh bahkan dapat dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti aktifitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah.

Menurut (Puspaardini, 2019) game edukasi adalah game yang didesain untuk belajar, tetapi tetap bias menawarkan bermain dan bersenang-senang. Game edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan game computer. Alasan rasional penggunaan website *word wall game* adalah bahwa siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai ilmu pengetahuan dan akan lebih tertarik terhadap ilmu pengetahuan jika mereka dilibatkan secara aktif dalam melakukan pembelajaran.

Sedangkan (Fanny, 2020) menyatakan bahwa *wordwall quis* akan optimal jika didukung oleh media dalam pembelajaran, khususnya media yang berbasis ICT, karena dengan menggunakan teknologi akan dapat memberikan semangat dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan.

Dari berbagai pengertian di atas dapat dikatakan bahwa media game interaktif *wordwall* sebagai media evaluasi yang interaktif karena menunjukkan tampilan yang menarik sehingga dapat menambah rasa semangat siswa dalam

belajar. Selain itu juga memudahkan guru untuk mengevaluasi hasil belajar siswa karena dapat di akses secara gratis dengan penggunaan yang mudah dan fleksibel.

## 2. Evaluasi Pembelajaran PAI

Menurut bahasa kata evaluasi berasal dari bahasa inggris “evaluation” yang berarti penilaian atau penaksiran. Sedangkan menurut pengertian istilah merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu obyek dengan menggunakan instrument dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan (Duarsih, 2014).

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu usaha sistemis dan sistematis untuk mengumpulkan, menyusun dan mengolah data, fakta dan informasi dengan tujuan menyimpulkan nilai, makna, kegunaan, prestasi dari suatu program, dan hasil kesimpulan tersebut dapat digunakan dalam rangka pengambilan keputusan, perencanaan, maupun perbaikan dari suatu program. Dalam upaya modifikasi, inovasi, dan improvisasi materi pelajaran PAI yang efektif, maka diperlukan suatu model evaluasi yang tepat terhadap efektifitas materi pelajaran PAI.

Sebelum pelaksanaan penelitian, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti saat melakukan wawancara dengan guru PAI di SDI Sabilul Muhtadin, menuturkan bahwa selama proses belajar mengajar PAI di SDI Sabilul Muhtadin menggunakan jenis evaluasi tanya jawab secara lisan dan tes tulis setiap akhir materi pembelajaran PAI.

## **F. Sistematika Pembahasan**



Berdasarkan pada teori sebelumnya, maka perlu adanya sistematika pembahasan dalam suatu penelitian agar pemahaman peneliti terarah dengan baik dan menjelaskan pemahaman akan alur penelitian kepada pembaca mengenai “Pemanfaatan Game Interaktif *Wordwall* Sebagai Media Evaluasi Belajar PAI Siswa SDI Sabilul Muhtadin”.

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami dan mempelajari penelitian ini, berikut sistematika penulisan penelitian ini yang dibagi menjadi lima bab :

BAB I, yakni pendahuluan sebagai langkah awal penelitian. Meliputi : konteks penelitian, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi istilah Kunci, dan Sistematika Pembahasan dalam penelitian.

BAB II Memuat Kajian Pustaka meliputi Deskripsi Konsep, Kerangka konseptual, Penelitian Terdahulu, dan Posisi Penelitian. Yang didalamnya membahas seputar Teori Pemanfaatan media game interaktif *wordwall* sebagai evaluasi belajar PAI.

BAB III Metode Penelitian yang memuat tentang Jenis penelitian, Pendekatan Penelitian, Kehadiran Peneliti, Lokasi Penelitian, Data dan sumber data, Posedur Pungumpulan data, Prosedur analisis data, Pengecekan keabsahan data.

BAB IV Berisi Hasil Penelitian dan Pembahasan terkait pemanfaatan media game interaktif *wordwall* sebagai evaluasi belajar PAI dan merupakan bagian paling inti dari penelitian. Didalamnya dibahas mengenai lokasi penelitian, penjelasan mengenai point pada lokasi penelitian. Hasil penelitian yakni penyampaian dari seluruh data yang telah didapat selama penelitian berlangsung. Hasil penelitian berisi pembahasan antara data dan teori yang disajikan dalam

kajian pustaka, juga perbandingan dengan hasil peneliti sebelumnya dan peneliti harus menyatakan penelitiannya sesuai dengan teori atau sebaliknya.

BAB V Penutup yang berisi Kesimpulan dan Saran. Kesimpulan harus berkaitan langsung dengan masalah dan tujuan dalam penelitian. Saran sebaiknya berasal dari temuan penelitian, pembahasan dan simpulan hasil penelitian.

Daftar pustaka yang didalamnya mengandung sumber pustaka yang menjadi rujukan. Lampiran memuat data yang berupa catatan lapangan, hasil wawancara, tabel data, foto, dan lain lain.