

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia mengalami kemajuan yang begitu signifikan dari hari ke hari. Hal ini dapat dilihat pada keadaan saat ini yang sudah mulai memasuki masa dunia modern. Kebutuhan teknologi di bidang informasi menjadi salah satu penyebab kemajuan ini. Adanya ponsel - ponsel pintar yang sudah terkoneksi dengan jaringan internet disekitar dipilih manusia untuk mencari dan mendapatkan sebuah informasi tentang hal yang berada pada dalam negeri maupun luar negeri. (Enika & Sitepu, 2022).

Kemajuan ini biasa disebut sebagai digitalisasi. Pada era ini, peran informasi melakukan pembauran dengan teknologi yang kemudian berkembang menjadi sebuah temuan baru yang jauh lebih komplit dari sebelumnya. Kebiasaan manusia yang tidak bisa jauh dari teknologi ini menjadikan semua bidang kehidupan memiliki hubungan yang erat dengan teknologi. Tidak ada satupun yang tidak melibatkan kerja sebuah teknologi dalam peranannya. Teknologi yang kemudian menjadikan sebuah kenyataan tertuang dalam bentuk digital yang kita sebut sebagai digitalisasi.

Digitalisasi pada saat ini dapat dirasakan di berbagai bidang atau segi kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Program sekolah yang lebih berkembang juga tak jauh dari peran sebuah digitalisasi dalam dunia sekolah. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sangat dapat dirasakan pada saat pandemi covid 19. Dengan adanya peraturan tidak boleh terjadi kerumunan dan

menghindari tatap muka, maka kemudian para ilmuwan teknologi ini memanfaatkan situasi dan menciptakan pembelajaran yang tidak memerlukan tatap muka secara langsung. (Wildan et al., 2022)

Dari wabah corona yang pernah tersebar di seluruh Indonesia lima tahun silam menjadikan perubahan besar pada dunia pendidikan bangsa ini. Tidak adanya kebolehan untuk bertemu dan bertatap wajah secara langsung membuat para guru harus memikirkan cara baru guna dapat mengajar dan mengawasi murid – murid walau dari jarak yang berjauhan. Hal ini juga diamati oleh para ahli untuk kemudian diciptakannyalah aplikasi – aplikasi meeting online untuk memudahkan guru bertemu siswanya walau di dalam jaringan. Ini pula yang menjadi landasan cepat para guru dan murid untuk mulai memanfaatkan digitalisasi dalam dunia pendidikan.(Ali, 2021)

Pada saat itu juga mulai bermunculan kembali aplikasi – aplikasi lama ataupun aplikasi baru yang berjalan menggunakan prinsip belajar dari rumah. Sehingga aplikasi ini berusaha menyajikan web – web pembelajaran sesuai materi dan kelas yang dapat di saksikan atau dicermati melalui online. Bahkan aplikasi ini terkadang juga menggunakan fitur tanya jawab dengan memasukkan pertanyaan yang akan di proses dan di jawab beberapa menit setelahnya. Guru juga dapat menyimpan materi pembelajarannya dalam aplikasi tersebut agar tidak hilang dan bisa di akses kembali kapan saja. Dan dalam hal ini kita tidak perlu khawatir tersesat di kelas lain, karena aplikasi ini sudah menerapkan fitur kode kelas yang hanya di miliki satu guru saja dan hanya guru tersebut yang dapat membagikan, memasukkan atau mengeluarkan muridnya.(Dewi et al., 2021; Kartini et al., 2022)

Tak hanya itu, peran digitalisasi dalam dunia pendidikan adalah memberikan kemudahan kepada siapa saja yang ingin belajar, yang ingin memahami sesuatu hal secara luas dan global. Hal ini dapat kita temui dalam pengaruh google terhadap pengetahuan anak. Dibantu dengan koneksi internet yang bagus, anak sudah mampu mencari satu dua atau bahkan beberapa informasi terkait nasional bahkan international. Mampu mencari sumber belajar lain dan pengetahuan yang mungkin belum dipahami dari penjelasan guru yang mengajar sebelumnya. (Lestari et al., 2023).

Bukan hanya dalam pembelajaran berbasis digitalisasi, namun telah diterapkan dalam evaluasi pembelajaran yang bersifat online, seperti quizizz, kahoot, *Google Form*, dan lain sebagainya. Hal ini menjadi daya tarik bagi para siswa sebab guru mulai memberikan nuansa baru pada pembelajaran. Selain menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran, guru juga mulai menggunakan aplikasi seperti power point dan canva untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik. Disamping itu, juga banyak video – video praktek pembelajaran yang beredar dan tersaji di youtube juga menjadi contoh dari digitalisasi dalam dunia pendidikan. (Ishaac, 2021)

Berdasarkan uraian diatas, dalam pembelajaran telah menerapkan digitalisasi di SMP Science Qur'an Al Irsyad Jember. Sekolah ini mulai merancang dan membiasakan para siswa untuk melek digital dan memanfaatkan digital dengan baik. Terlebih lagi dalam pelajaran Bahasa Arab. Selain bergantung pada buku paket, guru juga menyiapkan materi pembelajaran Agama Islam dalam bentuk power point. Media pembelajaran yang digunakan guru juga sudah berupa *liquid*

crystal display (LCD) dan proyektor untuk menyajikan power point tersebut. Tak hanya itu, terdapat beberapa waktu pembelajaran juga untuk siswa diberikan kebebasan menggunakan ponsel masing – masing agar digunakan mengedit dan membuat pamflet yang sesuai tugas pembelajaran. Contohnya dalam mata pelajaran Fiqh kelas VII pada bab shalat fardhu, siswa diberi tugas untuk membuat pamflet tata cara shalat. Guru mempersilahkan siswa menggunakan ponsel masing – masing untuk membuat dan menuangkan kreatifitasnya melalui aplikasi edit pamflet seperti canva.

Tak hanya dalam media pembelajaran, digitalisasi pendidikan juga dirasakan dalam evaluasi dan hasil pembelajaran siswa. Dalam mengerjakan ujian harian, ujian tengah semester, ujian semester, guru mulai meninggalkan metode penulisan dalam kertas. Seluruh ujian akan dilakukan melalui soal – soal yang berada dalam *Google Form*. Ini memudahkan guru untuk menginput data dan memberikan nilai serta hasil belajar siswa ke alamat email masing – masing. Namun penggunaan *Google Form* yang terlalu sering juga dapat menurunkan semangat belajar siswa karena tampilannya yang bersifat monoton. Sehingga guru menyiapkan alternatif lainnya yakni aplikasi *quizizz*. Guru menerapkan aplikasi *quizizz* ini sebagai sarana ujian dan latihan pembelajaran menggantikan *Google Form*. Platform *quizizz* tampil sebagai mode evaluasi gaya baru yang lebih menarik minat siswa. Dalam platform *quizizz* tersedia fitur – fitur pembuatan soal atau fitur tambahan lainnya yang lebih *komplit* dan berwarna. Ini tentu berbeda daripada *Google Form* yang memiliki tampilan yang cenderung *monokrom* dan membosankan. *Quizizz* akhirnya menjadi platform pilihan untuk digunakan sebagai media latihan dan evaluasi siswa

yang menyenangkan. Sebagai contoh, dalam pembelajaran fiqh kelas VII pada bab thaharah, siswa diminta mengerjakan latihan soal terkait bab ini pada *quizizz* berupa pilihan ganda dengan batas waktu yang telah ditentukan. Disamping itu, guru dapat memantau kegiatan siswa dan hasil belajar melalui skor – skor sebagai evaluasi pembelajaran di bab tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan penulis untuk mengembangkan pembahasan terkait. Penelitian terdahulu ini tentu memiliki perbedaan yang signifikan dengan penelitian penulis sehingga penelitian kami tidak meniru penelitian – penelitian tersebut. Perbedaan penelitian terdahulu dengan milik penulis tertera dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti (Tahun Penelitian)	Judul Peneliti	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Nunung Supriyadi, Destyanisa Tazkiyah, Zuniyatul Isro (2021)	Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring di Era Covid - 19	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan Kualitatif • Jenis Pendekatan Studi Kasus • Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi • Lokasi di Sekolah Nasional 3 Bahasa Putera Harapan Purwokerto 	Implementasi aplikasi Quizizz selama pembelajaran daring sangat tepat sebagai media E-learning pembelajaran bahasa Mandarin karena membuat kegiatan pembelajaran menjadi interaktif, mudah, menyenangkan dan membantu siswa untuk memahami bahasa Mandarin

2	Fahrudin Arrozi, Siti Masruchah, Nur Hasan (2024)	Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Bahasa Arab di MA Ibadurrahman Malang	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan Kualitatif • Jenis Pendekatan Studi kasus • Pengumpulan Data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi • Lokasi MA Ibadurrahman Malang 	Manfaat Quizizz adalah sebagai upaya mengkomodir cara pembelajaran yang konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi dan informasi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran yang disampaikan bersifat kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga cocok digunakan pada mata pelajaran Bahasa Arab
---	--	--	--	--

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Nunung Supriyadi, dkk (2021) adalah pada objek pembelajaran. Penelitian Nunung Supriyadi, dkk (2021) menganalisis penggunaan quizizz pada mata pelajaran Bahasa Mandarin, sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran Bahasa Arab. Kedua objek pembelajaran ini tentu memiliki perbedaan. Kedua bahasa ini memiliki tingkat pemahaman yang berbeda – beda, baik dari segi pelafalan, penulisan, dan vokal.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Fahrudin Arrozi, dkk (2024) adalah fokus penelitian. Pada penelitian Fahrudin Arrozi, dkk (2024) berfokus pada penggunaan quizizz pada saat pembelajaran. Pembahasan yang diangkat dalam

penelitian tersebut berupa tatacara masuk quizizz, membuat soal, menjawab soal, dan manfaat quizizz. Sedangkan dalam penelitian ini, penulis memiliki fokus quizizz sebagai media evaluasi sehingga juga membahas tentang bagaimana teknik pelaporan dan menganalisis hasil belajar siswa.

Inilah yang menjadi daya tarik penulis untuk kemudian meneliti sekolah tersebut. Meski tidak selalu dijadikan media ujian dan latihan, namun *quizizz* menjadi alternatif media latihan yang terbaik bagi sekolah saat ini. Kecanggihan fitur yang ada didalamnya dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan warna baru dalam soal – soal latihan bagi siswa. Sehingga siswa menjadi lebih semangat dan antusias belajar terutama belajar Bahasa Arab. Maka dari sini, penulis tertarik untuk mengkaji bagaimana “ Implementasi Media Evaluasi Quizizz Dalam Pembelajaran Bahasa Arab” di SMP Science Qur’an Al Irsyad Jember.

1.2 Masalah Penelitian

Adapun dalam penelitian ini, penulis merumuskan masalah penelitian berupa :

- 1.2.1. Bagaimana media evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Arab di SMP Science Qur’an Al Irsyad Jember ?
- 1.2.2. Bagaimana implementasi media evaluasi *quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Arab di SMP Science Qur’an Al Irsyad Jember ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang tertulis diatas, maka tujuan dalam penelitian yakni :

- 1.3.1. Mendeskripsikan media evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Arab di SMP Science Qur'an Al Irsyad Jember.
- 1.3.2. Mendeskripsikan implementasi media evaluasi *quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Arab di SMP Science Qur'an Al Irsyad Jember.

1.4 Definisi Istilah

1.4.1 Media evaluasi

Media evaluasi adalah alat atau metode yang digunakan untuk menilai efektivitas dan efisiensi suatu media pembelajaran. Media evaluasi digunakan untuk membantu guru melihat hasil pembelajaran yang dilakukan di sekolah agar sesuai dengan tujuan program pembelajaran. Dengan kata lain, media evaluasi membantu kita untuk mengetahui sejauh mana media yang kita gunakan telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

1.4.2 Aplikasi Quizizz

Quizizz adalah platform online yang berbasis gamifikasi dengan tujuan untuk membuat dan merancang kuis yang interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran. Quizizz merupakan media online yang menciptakan kuis dalam bentuk game yang bermanfaat dan membantu siswa untuk memahami materi secara lebih efisien dan menarik kepada siswa.

1.4.3 Mata Pelajaran Bahasa Arab

Mata Pelajaran Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang berisi tentang pengetahuan seputar Bahasa Arab. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa. Siswa diharapkan tidak hanya mampu berbahasa sesuai dengan bahasa daerahnya, akan tetapi dapat menguasai bahasa lain baik secara tulisan ataupun lisan. Bahasa Arab merupakan bahasa Al – qur’an. Sehingga siswa yang mempelajari Bahasa Arab diharapkan mampu untuk memahami ilmu – ilmu dan hukum – hukum didalam Al – qur’an yang Berbahasa Arab.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1.5.1. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti yakni memberikan wawasan baru dan nilai pengalaman yang di dapatkan dalam mencari data dan menyusun penelitian. Ini menjadi pengalaman berharga yang baru peneliti dapatkan dari pendidikan tinggi ini.

1.5.2 Bagi Guru.

Manfaat penelitian ini bagi guru yakni agar dapat mengembangkan dan mempertahankan model pembelajaran bagi siswa yang bersifat digital, dan mudah dilakukan. Tidak lelah dan menyerah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

1.5.3. Bagi Pembaca

Manfaat bagi pembaca dalam penelitian ini yakni memberikan gambaran bagaimana penerapan media evaluasi quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab. Meyakinkan pembaca bahwa digitalisasi tidak selalu berdampak kepada sisi negatif saja, akan tetapi bisa menjadi positif ketika diletakkan di tempat dan penggunaan yang tepat.

1.6 Ruang Lingkup

Pada penelitian ini, penulis memilih SMP Science Qur'an Al Irsyad Jember sebagai objek dalam penelitian. SMP Science Qur'an Al Irsyad terletak di Jl. Karimata Gg. Barokah No.53, Gumuk Kerang, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur. SMP Science Qur'an Al Irsyad Jember telah mengimplementasikan media evaluasi quizizz dalam pembelajaran yang menjadi daya tarik siswa.

Adapun ruang lingkup media evaluasi *quizizz* yaitu :

- 1.6.1. Aplikasi yang menggunakan teknologi dan memiliki fitur – fitur dalam penggunaannya, jenis soal dibuat oleh guru berupa kuis.
- 1.6.2. Sedangkan dalam pembelajaran Bahasa Arab meliputi dari cara penulisan, pelafalan, dan pemahaman makna.