

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Pendidikan dalam Undang-undang sistem pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang suatu proses belajar-mengajar yang dilakukan dengan sengaja, sadar dan berencana yang membiasakan para warga masyarakat sedini mungkin untuk menggali, mengenal, memahami, menyadari, menguasai, menghayati serta mengamalkan nilai-nilai yang disepakati bersama sebagai terpuji, dikehendaki serta berguna bagi kehidupan dan perkembangan pribadi masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam pendidikan tentu ada proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah suatu penilaian dalam pendidikan akan dapat diukur baik atau tidak hasilnya tentu harus menggunakan metode pengukuran hasil belajar atau dengan kata lain evaluasi belajar.

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada saat ini sudah sangat berkembang pesat, seperti pemanfaatan internet pada proses

pembelajaran. Kemajuan TIK ini juga memberikan dampak yang besar pada pendidikan. Pada dasarnya pendidikan merupakan proses komunikasi dan informasi dari guru ke siswa yang berisikan sebuah informasi pendidikan yang didalamnya terkandung unsur-unsur guru menjadi sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri. Dalam era digital ini tentunya banyak sekali yang memanfaatkan kecanggihan-kecanggihannya yang ditawarkan. Salah satunya smartphone, tentunya banyak sekali orang yang menggunakannya untuk membantunya di kehidupan sehari-hari mulai dari anak kecil hingga orang dewasa pastinya memiliki smartphone. Tentunya hal ini perlu dimanfaatkan sebagai mana mestinya dan tidak disalahgunakan. Smartphone sendiri merupakan alat komunikasi yang canggih karena mudah dibawa kemana saja. Upaya untuk mengatasi permasalahan terkait dunia pendidikan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi pada bidang pendidikan. Diadakannya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tersebut tentu dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas tinggi. Pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan dapat membantu guru selama proses pembelajaran, salah satunya yaitu menjadi tempat untuk melakukan proses evaluasi pembelajaran atau kegiatan penilaian. Penilaian merupakan suatu proses yang berkesinambungan dan sistematis dalam hal mengumpulkan informasi terkait proses dan hasil belajar siswa. Menurut Haryati, penilaian merupakan sebuah istilah dari semua metode yang sering digunakan untuk melihat keberhasilan belajar siswa.

Penilaian tidak hanya mencakup penguasaan suatu bidang tertentu saja, tetapi mencakup keterampilan, perilaku, pengetahuan dan nilai. (Husaini, 2017).

Menurut Hamdayama, (2022). Dalam kejadian tersebut guru harus memiliki kemampuan mengevaluasi ketercapaian belajar siswa, karena evaluasi merupakan salah satu komponen penting dari kegiatan belajar mengajar. Upaya untuk meningkatkan kembali semangat siswa dalam evaluasi pembelajaran siswa di kelas dibutuhkan bermacam-macam inovasi dan kreativitas pada pengembangan proses evaluasinya. Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik yaitu dengan memasukan metode permainan dalam proses penilaian evaluasi pembelajaran tersebut sehingga siswa tertarik dalam menjawab soal.

Oleh sebab itu siswa membutuhkan pola belajar yang menarik di mana dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini dapat membuat mereka berfikir bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang menyenangkan karena mereka dapat bermain sekaligus belajar. Bermain sambil belajar merupakan suatu metode yang memberikan kemudahan dalam pembelajaran, hal ini dapat menciptakan suasana yang dapat membangkitkan kemampuan berfikir siswa. Menurut Jauhar (2011:164) menyatakan bahwa ciri utama dalam pembelajaran yang menyenangkan yaitu terdapat lingkungan yang santai, aman, menarik, tidak ada keraguan anak dalam melakukan apa yang di mau, menggunakan semua indera dan terlihat antusias dalam kegiatan.

Untuk meningkatkan proses evaluasi pembelajaran siswa dibutuhkan media yang relevan untuk mendukung proses tersebut. Terdapat aplikasi edukasi yang dapat mendukung kegiatan tersebut. Aplikasi berbasis website yang dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran dan juga menjadi game edukasi, salah satunya yaitu *Quiziz*. *Quiziz* merupakan aplikasi permainan edukasi yang bersifat narasi dan fleksibel yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. (Difany, 2020).

Menurut Ashari, H., & Makmur, E. (2023). *Quiziz* merupakan sebuah platform yang dapat diakses melalui halaman website dan juga dapat digunakan di kelas maupun di luar kelas. Selain itu *Quiziz* juga dilengkapi fitur-fitur yang menarik seperti avatar, karakter tema, serta musik yang bisa dijadikan alat hiburan bagi siswa saat proses belajar atau saat mengerjakan soal latihan. *Quiziz* mampu menggerakkan persaingan antar siswa karena aplikasi ini mampu memberi peringkat secara otomatis saat siswa selesai mengerjakan kuis atau soal latihan.

Ningsih, & Alfaqi, (2025). Menyatakan game ini dapat menjadi sebuah media yang diisi dengan soal-soal yang bervariasi. Aplikasi kuis online *Quiziz* dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauhmana siswa dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran, sehingga siswa tertarik untuk belajar. Game *Quiziz* dapat

membantu siswa meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian menggunakan kertas.

Pada saat melakukan pengamatan di SMA Kristen Kapan selama 1 bulan pada tahun 2024 sekaligus melakukan studi pendahuluan, penulis melihat sekolah tersebut masih menggunakan sistem penilaian yang tradisional yaitu paper based learning. Selain menggunakan metode paper based learning para guru biasanya menggunakan tes lisan atau tanya jawab sehingga terlalu banyak menggunakan waktu untuk menguji siswanya satu per satu. Hal ini juga membuat siswa merasa jenuh dan bosan karena soal yang diberikan selalu sama dan tidak beragam sehingga berdampak pada hasil akhir siswa di kelas. Selain itu, penggunaan media belajar yang ada belum sesuai dengan minat dan kegemaran peserta didik, dimana pada era digital sekarang ini, mereka lebih tertarik dengan media berbasis teknologi yang interaktif dan menyenangkan. Situasi ini menimbulkan kesenjangan antara kebutuhan peserta didik dengan metode evaluasi yang diterapkan guru.

Selain itu, SMA Kristen Kapan juga memiliki fasilitas teknologi yang cukup memadai seperti LCD, laptop, proyektor, wifi dan juga Lab komputer serta siswa yang diperbolehkan menggunakan handphone sebagai media pendukung. Namun, fasilitas itu jarang digunakan selama pembelajaran. Padahal kemajuan ITE dan keakraban siswa dengan aneka game dalam kehidupan sehari-hari diakomodasi oleh pihak sekolah untuk mengembangkan sistem evaluasi pembelajaran berbasis ITE. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam lagi terkait Penggunaan Platform *Quiziz* Sebagai

alat Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas XI SMA Kristen Kapan, serta mengenalkan aplikasi ini kepada siswa. Pada penelitian ini, peneliti mengambil mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen karena pelajaran ini dapat membentuk sosok anak didik yang memiliki kepribadian dengan landasan iman dan ketakwaan serta nilai-nilai moral atau etika yang kuat yang tercermin dalam segala sikap dan perilaku sehari-hari. Pendidikan Agama Kristen di sekolah pada dasarnya berusaha untuk mengembangkan sikap dan perilaku siswa sendiri dalam keberagaman.

Pada tahun 2020, Suciningsih dari Institut Agama Islam Negeri Purwokerto melakukan Penelitian dengan judul “*Quizizz* Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas”. Penelitian milik Suciningsih ini berfokus pada implementasi *Quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar peserta didik pada masa pandemi covid-19. Berdasarkan penelitian tersebut dan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis penggunaan platform *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen berdasarkan persepektif guru dan siswa di SMA Kristen Kapan Tahun Pelajaran 2025/2026”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka identifikasi masalah dari penelitian ini yaitu:

- 1) SMA Kristen Kapan masih menggunakan alat evaluasi pembelajaran yang kurang menarik yaitu menggunakan kertas dan lisan

- 2) Penggunaan media belajar yang tidak sesuai dengan kegemaran peserta didik
- 3) Pembelajaran dilakukan tanpa memanfaatkan fasilitas pembelajaran yang ada seperti LCD, wifi, proyektor dan smartphone.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan platfrom *Quiziz* dalam proses evaluasi pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen berdasarkan perspektif guru dan siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Merujuk dari pemaparan yang dikemukakan sebelumnya maka rumusan masalah yang dikemukakan penulis adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana penggunaan platfrom *Quiziz* dalam proses evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas XI SMA Kristen Kapan?
- 2) Bagaimana Perspektif Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen mengenai Penggunaan platform *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran?
- 3) Bagaimana perskpektif siswa mengenai penggunaan platform *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui bagaimana penggunaan platform *Quizizz* dalam proses evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas XI SMA Kristen.
- 2) Untuk mengetahui perspektif Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen mengenai Penggunaan platform *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran
- 3) Untuk mengetahui perspektif siswa mengenai penggunaan platform *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penulisan ini diharapkan mampu menambah khasanah ilmu pengetahuan, daftar bacaan dan referensi serta pengembangan mata kuliah evaluasi pembelajaran pada program studi Ilmu Pendidikan Teologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Membantu guru agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan memudahkan guru dalam hal penyampaian materi secara praktis dan

efisien, serta dapat menambah wawasan guru tentang penggunaan *Quiziz* dalam meningkatkan evaluasi pembelajaran siswa secara maksimal.

b. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik agar mudah memahami penjelasan materi yang disampaikan oleh guru dengan begitu proses evaluasi pembelajaran dapat meningkat dan juga diharapkan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak merasa bosan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai pemberi informasi tentang hasil dari implementasi *Quiziz* terhadap evaluasi pembelajaran maka diharapkan mampu memberikan sebuah informasi, saran serta masukan yang dapat meningkatkan evaluasi pembelajaran siswa secara maksimal menggunakan game edukasi *Quiziz*.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu bagi peneliti untuk mengetahui bagaimana implementasi game edukasi *Quiziz* dalam evaluasi pembelajaran pada pelajaran Agama Kristen Kapan.