

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sebagian guru dalam melaksanakan penilaian tidak begitu paham dengan tujuan dan manfaat dari kegiatan penilaian tersebut, sebagian guru bahkan ada yang tidak menghiraukan tentang kegiatan ini, yang penting masuk kelas, mengajar, dan melaksanakan penilaian di akhir pelajaran kemudian pada akhir semester merasa telah mencapai target kurikulum. Ini yang menjadi permasalahan dalam dunia pendidikan saat ini. Kegiatan penilaian seharusnya menuntut guru untuk dapat memotivasi peserta didik, menegakkan harga diri dan rasa hormat yang tercipta dari sikap dan perilaku. Konsisten dan tegas sesuai nilai-nilai moralitas yang bersifat universal sehingga tidak akan pernah mau berkompromi dalam menegakkan kebenaran, keadilan, kejujuran, dan tanggung jawab dalam kehidupannya. Dengan pemahaman tersebut, diharapkan dapat menjadi daya dorong peserta didik untuk bersikap dan berperilaku dengan baik.

Keberhasilan penilaian hasil belajar mengajar di sekolah sangat tergantung pada kemampuan guru dalam menyusun dan mengembangkan bentuk penilaian yang digunakan sesuai tujuan yang ingin dicapai. Sehingga peran guru dalam merencanakan, mengelola, dan melaksanakan kegiatan penilaian secara baik harus menjadi prioritas agar informasi yang dihasilkan dapat meningkatkan integritas dan mencerminkan motivasi belajar peserta didik yang valid dan akurat. Selain itu, media penilaian ataupun format evaluasi yang digunakan juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Penilaian atau evaluasi adalah suatu proses akhir suatu pembelajaran. (Gronlund, Norman E. dan Robert L. Linn, 1990) mengungkapkan proses sistematis dari pengumpulan, analisis, dan interpretasi suatu informasi guna menentukan tingkat ketercapaian siswa terkait dengan tujuan pembelajaran. Proses penentuan dapat dilakukan salah satunya dengan cara pemberian tes kepada siswa. Evaluasi ini dilaksanakan terutama untuk menentukan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pengajaran dan seberapa efektif program pengajaran

yang dilaksanakan. Stufflebean dikutip oleh (Nursalim, 2014), evaluasi memiliki pengertian “*Is the process of delineating obtaining, and providing useful information forjudging decision alternatives*”. Evaluasi dalam pengertian ini dilaksanakan dengan proses menggambarkan, mengamati, dan mengumpulkan informasi-informasi penting. Informasi tersebut digunakan untuk menentukan langkah alternatif dalam pengambilan keputusan. Keputusan yang diambil harus memperhatikan data-data yang telah dikumpulkan. Keakuratan data-data tersebut sangat mempengaruhi keputusan evaluasi yang akan diambil.

Dari beberapa penjelasan di atas, tentunya diperlukan sebuah media yang memperhatikan keakuratan data-data tersebut untuk melaksanakan evaluasi. Media evaluasi yang akan menjadi fokus penelitian ini adalah sistem penilaian bentuk *electronic test*. *Electronic test* juga dikenal sebagai *Computer Based Test (CBT)*. Menurut (Budiyanto, 2010) mengungkapkan bahwa suatu penilaian, pengujian dengan menggunakan komputer adalah suatu metode pengelolaan dan pelaksanaan tes yang dilakukan secara elektronik kemudian dicatat, dinilai, atau keduanya. *wondershare quiz creator* dapat membuat soal secara acak, perilaku siswa bisa lebih baik karena peserta didik tidak lagi mencontek atau saling bekerjasama antara peserta didik yang satu dengan peserta didik lainnya karena guru yang menggunakan aplikasi ini dapat dengan mudah membuat pengacakan soal (*random*). Dengan demikian *wondershare quiz creator* Tentu saja hal ini sangat penting untuk mengurangi tindak kecurangan peserta didik untuk saling bertukar jawaban. Karena program *wondershare quiz creator* merupakan program yang relatif baru, sehingga perlu dikaji dan diteliti lebih lanjut tentang penggunaannya dalam pelaksanaan penilaian.

Dalam hal integritas (Telford, 2006) menyatakan “integritas adalah ketaatan yang kuat pada sebuah kode, khususnya nilai moral atau nilai artistik tertentu”. Dengan demikian, integritas dilihat sebagai sikap mental kejiwaan yang selalu konsisten dalam menjalankan kehidupan. Guru sebenarnya telah memahami arti penting membangun integritas peserta didik, namun kurang mengadakan penataan terhadap potensi dan sumber daya dalam mencapai tujuannya. Kondisi tersebut, tidak memberdayakan peserta didik dalam membangun integritas,

padahal seharusnya belajar bukan hanya “*what to learn*” melainkan “*how to learn*”. Sesuai dengan empat pilar pendidikan universal yang dicanangkan UNESCO dikutip oleh (Budimansyah, 2002) yakni. “*Learning to do, learning to know, learning to be, dan learning to live together*”.

Dengan demikian, upaya membangun integritas peserta didik bukan hanya sebatas wacana tetapi harus diapresiasi secara serius oleh para gurunya. Karena, membangun integritas mutlak diperlukan dalam kerangka pembangunan nasional. Sebagaimana pernyataan (Suseno, 2000), bahwa. Integritas terjadi ketika implementasi tindakan yang dilakukan seseorang konsisten dengan prinsip moral yang digunakan sebagai pegangan dalam membuat keputusan di tahap penalaran etis yang di dalamnya kesadaran moral berperan secara dominan. Moral tidak ditentukan perasaan, melainkan oleh kemampuan intelektual, yaitu kemampuan untuk memahami dan mengerti sesuatu secara rasional.

Pernyataan tersebut menunjukkan, bahwa integritas menuntut guru untuk dapat memotivasi peserta didik menegakkan harga diri dan rasa hormat yang tercipta dari sikap dan perilaku. Konsisten dan tegas sesuai nilai-nilai moralitas yang bersipat universal sehingga tidak akan pernah mau berkompromi dalam menegakkan kebenaran, keadilan, kejujuran, dan tanggung jawab dalam kehidupannya. Dengan pemahaman tersebut, diharapkan dapat menjadi daya dorong peserta didik untuk bersikap dan berperilaku dengan baik.

Lebih lanjut (Sumaatmadja, 2001) menyatakan bahwa dasar mental pembentuk sikap meliputi; “dorongan ingin tahu (*sense of curiosity*), minat (*sense of interest*), dorongan ingin melihat kenyataan (*sense of reality*), dan dorongan ingin menemukan sendiri hal-hal dan gejala-gejala dalam kehidupan (*sense of discovery*)”. Hal tersebut, akan berpengaruh terhadap karakter peserta didik untuk membangun integritas dengan menjadi sangat tekun, rajin, ulet, disiplin, berani, berjuang, tidak pernah menyerah, jujur, bertanggung jawab, dan berjiwa kesatria mempertanggung jawabkan semua perbuatan dan tindakan tanpa rasa takut.

Sebagaimana yang telah disinggung diatas, peneliti juga ingin mengaitkannya dengan motivasi belajar peserta didik. Kata motivasi menurut

(Pintrich, 2003) berasal dari bahasa Latin yaitu *movere*, yang berarti bergerak (*move*). Motivasi menjelaskan apa yang membuat orang melakukan sesuatu, membuat mereka tetap melakukannya, dan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas. Hal ini berarti bahwa konsep motivasi digunakan untuk menjelaskan keinginan berperilaku, arah perilaku (pilihan), intensitas perilaku (usaha, berkelanjutan), dan penyelesaian atau prestasi yang sesungguhnya.

Menurut (Santrock, 2002). Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai, menurut (Sardiman, 2003).

Beberapa peneliti telah mencoba mengkaji penggunaan *wondershare quiz creator* dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Misalkan yang dilakukan oleh (Eko Sapto-Bambang Sudarsono, 2017) Eko, mengkaji terkait penggunaan *wondershare quiz creator* pada materi *system starter* sebagai media latihan soal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembuatan media tersebut berdasarkan penggabungan teks, gambar, audio dan video yang diintegrasikan sebagai media soal siap pakai. Untuk bentuk soal yang dibuat, hanya berupa soal pilihan ganda. Namun, produk yang telah dikembangkan membuktikan bahwa media pembelajaran tersebut efektif sebagai latihan soal dalam meningkatkan motivasi siswa.

Adapun penelitian yang dilakukan (Dwi Jaya-Rudy Kustijono, 2015) Dwi, mengkaji terkait pengembangan instrumen penilaian kognitif berbasis komputer dengan kombinasi permainan pada materi pokok struktur atom siswa SMA. Produk yang dikembangkan hanya berupa tes pilihan ganda. Namun, tes tersebut diintegrasikan dengan sebuah permainan yang terkait materi struktur atom dan layak digunakan. Penelitian yang dilakukan (Anggraeni, 2017), terkait

pengembangan instrumen penilaian ulangan harian *online* untuk mengukur penguasaan materi pada materi fisika. Dilihat dari sisi pembuatan produk, produk tersebut menyusun soal pilihan ganda ranah kognitif C1-C3 dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak (*software*) *Hypertext Preprocessor* dan produk yang dibuat layak digunakan.

Berdasarkan penelitian di atas, ketiga peneliti telah mengembangkan produk dengan memanfaatkan berbagai aplikasi perangkat lunak (*software*). Namun, produk instrumen penilaian yang dikembangkan hanya berfokus pada motivasi belajar saja. Perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, disamping ingin mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar, peneliti juga menambahkan untuk mengetahui seberapa tinggi integritas diri peserta didik terhadap soal yang akan dikembangkan dengan *wondershare quiz creator*. Oleh karena itu, peneliti menganggap penting masalah ini untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan *E-Assessment* dalam Meningkatkan Integritas dan Motivasi Belajar PAI (Penilaian Terhadap Aplikasi Wondershare Quiz Creator di Tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi)”**.

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Sebagaimana telah dikemukakan dalam latar belakang masalah bahwa peran guru dalam merencanakan, mengelola, dan melaksanakan kegiatan penilaian secara baik harus menjadi prioritas agar informasi yang dihasilkan dapat meningkatkan integritas dan mencerminkan motivasi belajar peserta didik yang valid dan akurat. Selain itu, media penilaian ataupun format evaluasi yang digunakan juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengaitkan penilaian *wondershare quiz creator* terhadap integritas peserta didik dan motivasi belajarnya untuk diidentifikasi sejauhmana dan seberapa besar pengaruhnya. Melalui penilaian berbasis komputer dalam hal ini menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator* membentuk peserta didik untuk tidak bisa mencontek atau bertanya ke teman sebelahnya, hal ini dapat dilakukan karena aplikasi ini disusun secara *random* sehingga soal penilaian yang satu tidak akan sama dengan soal lainnya baik secara stem soal

ataupun pilihan jawabannya. Dengan demikian peneliti memiliki asumsi aplikasi ini dapat membentuk dan meningkatkan integritas peserta didik serta motivasi belajarnya.

2. Batasan Masalah

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas sebelas tahun pelajaran 2019-2020 di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi, yaitu; SMAN 1 Parungkuda, SMAN 1 Cisaat dan SMA Pesantren Unggul Al-Bayan Cibadak yang telah memasuki semester genap dan telah mengikuti kegiatan penilaian menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator*. Sehingga diasumsikan peserta didik tersebut sudah melakukan proses penilaian dengan menggunakan aplikasi berbasis komputer.

Berdasarkan latar belakang penelitian, indentifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan, juga mempertimbangkan pendekatan penelitian ini yang menggunakan penelitian kombinasi model *sequential explanatory* (urutan pembuktian), maka permasalahan yang akan dibahas dalam studi ini dapat dirumuskan secara terperinci dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana penilaian *wondershare quiz creator* pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi?
- b. Bagaimana integritas peserta didik pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi?
- c. Bagaimana motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi?
- d. Sejauhmana pengaruh penilaian *wondershare quiz creator* terhadap integritas peserta didik pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi?
- e. Sejauhmana pengaruh penilaian *wondershare quiz creator* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi?
- f. Apakah penilaian *wondershare quiz creator* secara kuantitatif tidak berbeda dengan penilaian *wondershare quiz creator* secara kualitatif

pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi?

- g. Apakah integritas peserta didik secara kuantitatif tidak berbeda dengan integritas peserta didik secara kualitatif pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi?
- h. Apakah motivasi belajar peserta didik secara kuantitatif tidak berbeda dengan motivasi belajar peserta didik secara kualitatif pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian, yaitu untuk mengidentifikasi:

1. Penilaian *wondershare quiz creator* pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi.
2. Integritas peserta didik pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi.
3. Motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi.
4. Pengaruh penilaian *wondershare quiz creator* terhadap integritas peserta didik pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi.
5. Pengaruh penilaian *wondershare quiz creator* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi.
6. Penilaian *wondershare quiz creator* secara kuantitatif tidak berbeda dengan penilaian *wondershare quiz creator* secara kualitatif pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi.
7. Integritas peserta didik secara kuantitatif tidak berbeda dengan integritas peserta didik secara kualitatif pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi.

8. Motivasi belajar peserta didik secara kuantitatif tidak berbeda dengan motivasi belajar peserta didik secara kualitatif pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat atau kegunaan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini terdapat dua bagian yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis. Lebih jelasnya pembahasan dari kedua manfaat yang dimaksud sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Pada tataran teoretis hasil penelitian ini diharapkan berguna dan bermanfaat bagi pengembangan keilmuan, dalam hal: pertama, penelitian ini difokuskan pada ditemukannya konsep penilaian berbasis komputer yang dapat meningkatkan integritas diri dan motivasi belajar peserta didik yang tinggi di tiga SMA Rujukan Nasional yang ada di Kabupaten Sukabumi. Kedua, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan, khususnya tentang pentingnya memahami instrument penilaian dan hubungannya dengan peningkatan integritas diri dan motivasi belajar peserta didik terutama untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Ketiga, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan studi lanjutan yang relevan sekaligus sebagai bahan kearah pengembangan konsep-konsep *e-Assessment* khususnya dalam penilaian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan diharapkan penelitian ini dapat berguna dan memberikan kontribusi penerapan penilaian berbasis *wondershare quiz creator* bagi seluruh sekolah.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi komponen-komponen dibawah ini:

- a. Bagi guru Pendidikan Agama Islam sebagai evaluator diharapkan dapat lebih meningkatkan kapasitasnya dalam penyusunan soal yang berbasis komputer dapat lebih baik dan professional lagi. Dalam hal pelaksanaannya proses penilaian yang dilakukan juga harus membuat meningkatnya integritas diri dan motivasi belajar peserta didik.

- b. Bagi kepala sekolah di tiga SMA Rujukan Nasional, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan masukan dan pertimbangan dalam memilih aplikasi alternatif yang berbasis *wondershare quiz creator* untuk menetapkan tujuan penilaian kearah yang lebih baik dan komprehensif lagi.
- c. Bagi para dosen khususnya dosen pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung, hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam proses perkuliahan dan pemberian tugas, sehingga mutu profesionalisme mahasiswa terutama dalam hal penilaian dapat lebih optimal.
- d. Bagi peserta didik dapat memicu daya tarik peserta didik dalam melatih kepercayaan diri. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan menjadi salah satu media penilaian yang bervariasi sehingga dapat menumbuhkembangkan kepercayaan dan integritas diri peserta didik dan motivasi belajar dalam melakukan penilaian berbasis komputer secara *online* dan berbasis *website*.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Untuk memperjelas masalah yang akan diteliti dan agar tidak terjadi pembahasan yang meluas atau menyimpang, maka perlu kiranya dibuat suatu batasan penelitian. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan disertasi ini, yaitu hanya pada lingkup seputar kegiatan penilaian akademik berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator* yang ada di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi. Lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Aplikasi penilaian *wondershare quiz creator*, yang dimaksud dengan Aplikasi *wondershare quiz creator* dapat membuat soal secara acak, perilaku peserta didik dapat lebih baik karena peserta didik tidak lagi mencontek atau saling bekerjasama dengan peserta didik lainnya karena pendidik atau guru yang memanfaatkan dan menggunakan aplikasi ini dapat dengan mudah membuat pengacakan soal (*random*).

2. Peningkatan integritas dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Ruang lingkup yang akan dibahas dalam laporan ini mengenai penilaian agar peneliti memfokuskan penelitian hanya pada peningkatan kedua sikap ini.
3. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, mata pelajaran yang akan diteliti difokuskan terbatas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan penilaiannya dikhususkan penilaian ranah kognitif saja.

F. Kerangka Berpikir

Pada bagian ini dikemukakan kerangka pemikiran tentang masalah yang akan dibahas dan diteliti selanjutnya, yakni menyangkut penilaian yang menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator* terhadap integritas diri atau kejujuran peserta didik dan motivasi belajar di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi, yaitu SMAN 1 Parungkuda, SMAN 1 Cisaat dan SMA Pesantren Unggul Al Bayan Cibadak.

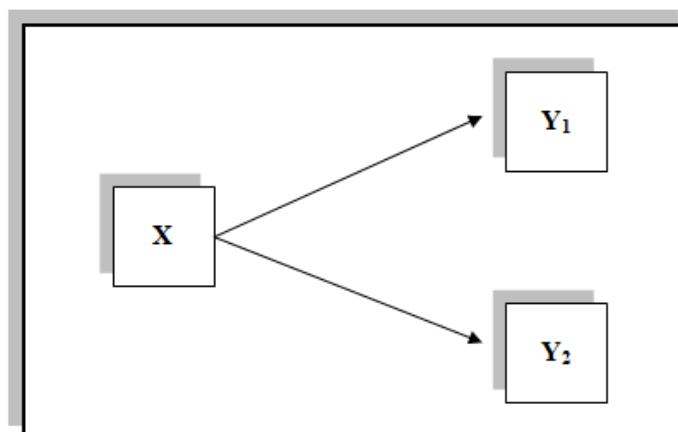
Pada penelitian ini peneliti ingin mendapatkan informasi terkait penilaian dan pengaruhnya terhadap peningkatan integritas peserta didik. Esensi integritas adalah kejujuran, ketulusan, dan kesediaan memegang teguh standar moral yang tinggi. Integritas ditunjukkan oleh kesesuaian antara nilai-nilai yang dipegang dan kebiasaan kesesuaian antara perkataan dan perbuatan dan juga kesesuaian antara ungkapan dan perasaan. Karena secara umum, terdapat dua aspek utama dalam diri manusia yang penting untuk dikembangkan oleh suatu sistem pendidikan, yaitu aspek moralitas dan kompetensi diri (Ancok & Ramadhani, 2014). Aspek moralitas menekankan pada peningkatan akhlak mulia dan nilai moral dalam diri peserta didik serta seluruh praktisi pendidikan. Keberadaan nilai moral dan akhlak mulia dalam pelaksanaan pendidikan tidak bisa diabaikan karena akan menimbulkan kekacauan dan permasalahan dalam kemanusiaan (Luther, 2001).

Pengabaian terhadap aspek moralitas juga menimbulkan perilaku kecurangan akademik, seperti contekan yang berpotensi menghancurkan bangsa (Sugiarto, 2009). Sementara itu, aspek kompetensi menekankan pada peningkatan kemampuan dasar dan pengetahuan umum dalam diri peserta didik (Ancok & Ramadhani, 2014). Pengetahuan umum memiliki kegunaan bagi peserta didik

sehingga dapat berfungsi dengan baik di dalam masyarakat (Cronbach, 1963). Suatu sistem pendidikan yang baik harus mengacu pada kedua aspek tersebut namun berbagai masalah yang timbul dalam proses pendidikan membuat tujuan pendidikan tidak terealisasikan secara sempurna.

Pada penelitian ini peneliti juga ingin mengetahui sejauh mana dan seberapa besar peningkatan motivasi belajar peserta didik. Menurut (Sukmadinata, 2007) Proses motivasi belajar ini meliputi tiga langkah yaitu: 1) Adanya suatu kondisi yang terbentuk dari tenaga-tenaga pendorong belajar (desakan, kebutuhan, dan keinginan belajar yang menimbulkan suatu ketegangan dalam diri siswa; 2) Berlangsungnya kegiatan atau perilaku belajar yang diarahkan pada pencapaian tujuan belajar akan mengendurkan atau menghilangkan ketegangan; 3) Pencapaian tujuan belajar dan berkurangnya atau hilangnya ketegangan di dalam diri siswa. Motivasi memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar di sekolah, dan motivasi dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dengan belajar. Makin tinggi tujuan belajar maka akan semakin besar pula motivasinya, dan semakin besar motivasi belajarnya akan semakin kuat pula kegiatan belajarnya. Perilaku belajar berkaitan erat dalam membentuk suatu kesatuan yang disebut sebagai proses motivasi belajar.

Penelitian ini menggunakan metode campuran atau sering disebut dengan *mixed method*. Pelaksanaan penelitian metode campuran ini dengan menggabungkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Tahap pertama menggunakan metode kuantitatif dan tahap kedua dilanjutkan dengan metode kualitatif. Oleh karena itu desain penelitian campuran ini menggunakan strategi *sequential explanatory* (urutan pembuktian) karena sesuai dengan maknanya. Metode kuantitatif berperan untuk memperoleh data kuantitatif yang terukur yang dapat bersifat deskriptif, komparatif, asosiatif, komparatif asosiatif dan struktural sedangkan metode kualitatif untuk membuktikan, memperdalam, memperluas, memberi makna, memperlemah dan menggugurkan data kuantitatif yang telah diperoleh pada tahap awal. Adapun rancangan penelitian *mixed method* dalam disertasi ini dapat digambarkan dalam bagan di bawah ini:



Gambar 1.1

Hubungan Variabel Bebas dan Variabel Terikat

Keterangan:

1. X = Variabel bebas (Penilaian *Wondershare Quiz Creator*)
2. Y₁ = Variabel terikat (Peningkatan Integritas Peserta Didik)
3. Y₂ = Variabel terikat (Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik)

Dari gambar 1.1 di atas dapat dijelaskan bahwa terdapat hubungan penilaian *wondershare quiz creator* (X) sebagai variabel bebas, terhadap integritas peserta didik (Y₁) sebagai variabel terikat, pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi. Pada gambar di atas juga mengungkapkan adanya hubungan penilaian *wondershare quiz creator* (X) terhadap motivasi belajar peserta didik (Y₂) juga sebagai variabel terikat, pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi.

Dalam menyusun suatu penelitian diperlukan pengurutan teori yang akan digunakan secara sistematis mulai dari *Grand Theory*, *Middle Range Theory*, dan *Applied Theory*. Maka dari itu, teori yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipetakan sebagai berikut: *Grand Theory*; Penilaian (Anderson, O.W. & Krathwohl, D.R., 2001) *Middle Theory*; Penilaian *wondershare quiz creator* (Smith, 2020) *Applied Theory*; Integritas peserta didik merujuk pada teori Jimmy Effan dalam bukunya yang berjudul "*a. Mind Set Free*" mengemukakan bahwa ada empat pilar Integritas Moral yaitu: (1) *Accountability* (Bertanggung jawab), (2) *Righteous Fellowship* (Berkawan dengan orang yang membawa kita ke jalan

yang benar), (3) *Honesty* (Kejujuran), (4) *Humility* (rendah hati). (Effan, 2001). Sedangkan untuk motivasi belajar peserta didik menggunakan teori Abdul Rahman Shaleh, dalam bukunya Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam. (Abdul Rahman Saleh dan Muhibb Abdul Wahab, 2004).

G. Hipotesis

Berdasarkan uraian kerangka pemikiran dan gambaran hubungan antar variabel yang tergambar sebelumnya, maka penelitian ini mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penilaian *wondershare quiz creator* terhadap integritas peserta didik pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penilaian *wondershare quiz creator* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi.
3. Penilaian *wondershare quiz creator* berpengaruh terhadap integritas dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi.

H. Hasil Penelitian Terdahulu

Bagian ini memuat hasil penelitian terdahulu yang relevan dan terkait dengan penelitian. Sepanjang penelusuran terhadap penelitian yang relevan yang telah dilakukan sebelumnya ada beberapa penelitian tentang penilaian menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* untuk meningkatkan integritas dan motivasi belajar peserta didik diantaranya:

1. Nugroho, Setyo Adi. 2015. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Terapan Teori Belajar Konstruktivisme dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran *Wondershare Quiz Creator* pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 2 Pacarmulyo.

Disertasi Prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, UNNES: Tidak Diterbitkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: pertama, nilai laporan penelitian siswa berbeda secara signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, dimana kelompok eksperimen memiliki skor rerata nilai

laporan yang lebih tinggi. Kedua, terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata nilai *post-test* kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Dengan demikian perlakuan model evaluasi guru dan evaluasi diri telah mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa.

2. Sudiyatno. 2010. Pengembangan Model Penilaian Komprehensif Unjuk Kerja Siswa pada Pembelajaran Berbasis Standar Kompetensi di SMK Teknologi Industri. Disertasi. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) prosedur pengembangan model PKUKS pada pembelajaran praktik pemesinan di SMK yang mengadopsi dan memodifikasi model R & D (Borg & Gall) telah mampu menghasilkan seperangkat instrumen penilaian yang valid, reliabel, obyektif, praktis dan efektif; (2) jenis informasi yang diperoleh ketika model PKUKS diterapkan dalam pembelajaran praktik pemesinan adalah hasil pengamatan dan penilaian tentang sikap dan perilaku, pemahaman terhadap proses pemesinan, keterampilan proses dan kualitas produk; (3) pemanfaatan pokok informasi hasil-hasil penilaian dalam model PKUKS digunakan sebagai umpan balik kepada siswa dan refleksi bagi guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran; (4) tingkat keterlaksanaan dan efektivitas model PKUKS dalam pembelajaran praktik pemesinan cukup tinggi. Hal ini terbukti baik dari hasil pengamatan langsung maupun hasil-hasil empirik; dan (5) secara bersama-sama, ditemukan adanya perbedaan yang nyata (Wilk's $\Lambda = 0,214$ dan $p = 0,000$) pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik antara unjuk kerja siswa yang mengalami pembelajaran dengan model PKUKS dibandingkan dengan unjuk kerja siswa yang pembelajarannya menggunakan model penilaian konvensional.

3. Anak Agung Istri Ngurah Marhaeni. 2005. *Pengaruh asesmen portofolio dan motivasi berprestasi dalam belajar Bahasa Inggris terhadap kemampuan menulis dalam Bahasa Inggris*. Disertasi doktor, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini antara lain bahwa asesmen portofolio yang digunakan dalam perkuliahan menulis dalam Bahasa Inggris

untuk mahasiswa yang menempuh kuliah *Writing II* di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Negeri Singaraja, berdampak lebih baik dari pada kemampuan menulis mahasiswa yang dinilai menggunakan asesmen konvensional. Dikembangkan dengan berpedoman kepada lima dimensi kemampuan menulis, masing-masing dimensi mencakup indikator-indikator. Selanjutnya berdasarkan indikator tersebut, setiap dimensi dideskripsikan dan diberi bobot sesuai dengan tingkat kesempurnaan performansi mahasiswa untuk menulis dalam Bahasa Inggris.

4. Muhammad Akhyar. 2008. *Model Penilaian Kompetensi Kejuruan Siswa SMK Teknologi Industri*. Disertasi doktor, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Muhammad A. (2008: 188) memberikan simpulan sebagai berikut: (1). konstruks kompetensi kejuruan terdiri atas enam indikator, yakni: pengetahuan prinsip kerja, pengetahuan prosedur kerja, keterampilan praktik bubut, keterampilan praktik frais, kecermatan kerja dan konsistensi kerja, (2) konstruks gaya belajar terdiri atas indikator pengembangan kreativitas dan pengalaman inovatif, (3) konstruks personalitas terdiri atas enam indikator, yakni: motivasi berprestasi, resposif, adaptif, progresif, antusias dan percaya diri, (4) ada hubungan positif dan signifikan antara gaya belajar siswa dengan personalitas siswa; ada hubungan positif dan signifikan gaya belajar siswa dengan kompetensi kejuruan; ada hubungan negatif dan signifikan variabel personalitas siswa dengan kompetensi kejuruan, (5) model penilaian kompetensi kejuruan terdiri atrs tiga komponen penilaian, yaitu personalitas, gaya belajar dan kompetensi. Selanjutnya Muhammad A. (2008: 191) mengungkapkan implikasi penting dari kesimpulan-kesimpulan hasil penelitiannya. Pertama, guru atau instruktur praktik di SMK perlu menerapkan model penilaian PGK secara komprehensif dalam menilai keberhasilan pembelajaran praktik pemesinan dengan memperhatikan indikator dari komponen kompetensi kejuruan. Kedua, SMK Teknologi Industri perlu meningkatkan personalitas, gaya belajar, dankualitas pembelajaran melalui peningkatan kemampuan guru atau instruktur praktik dalam mendesain tugas praktik yg lebih kompleks, menantang, menarik dan bermakna. Perancangan tugas

praktek yang optimal memiliki peran strategis dalam meningkatkan kompetensi kejuruan siswa dan personalitas siswa.

5. Kaluge, A.H. 2004. Pengembangan model penilaian proses belajar matematika yang komprehensif dan kontinyu pada pembelajaran kooperatif di SMP. Disertasi Doktor. Universitas Negeri Surabaya. Tidak diterbitkan.

Model penilaian Matematika terdiri atas tiga tugas (*task*), yaitu: *intepretive task*, *interpersonal task*, dan *presentational task*. Unjuk kerja siswa pada Matematika dievaluasi dengan suatu rubrik penilaian yang lama (*longitudinal scoring rubric*) dan dibagi dalam tiga tingkatan, yaitu: *novice*, *intermediate* dan *pre-advanced*. Rangking unjuk kerja dibagi dalam tiga kategori: *exceeds expectation*, *meets expectation*, dan *does not meet expectation*. Refleksi guru terhadap kuesioner menunjukkan bahwa implementasi Matematika berpengaruh terhadap persepsi guru berkaitan dengan pembelajaran bahasa berbasis standar. Sebanyak 83% responden menyatakan bahwa implementasi Matematika berdampak positif terhadap pengajaran mereka dan 91% responden mengatakan bahwa proyek ini berpengaruh positif terhadap rancangan penilaian di waktu mendatang.

Perbedaan dengan penelitian Nugroho diatas, penelitian hanya ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik saja Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih kompleks lagi yaitu untuk mengidentifikasi pengaruhnya terhadap integritas dan motivasi belajar peserta didik bukan hanya mengetahui peningkatan motivasi peserta didik. Perbedaan dengan beberapa penelitian diatas, penelitian hanya ditujukan untuk mengetahui rasio penyelenggaraan sistem evaluasi bentuk *electronic test* menggunakan *wondershare quiz creator* dan *paper test* pada materi aplikasi pengolah kata dan untuk mengetahui rasio keefektifan sistem evaluasi bentuk *electronic test* menggunakan *wondershare quiz creator* dan *paper test* ditinjau dari tes hasil belajar peserta didik pada materi aplikasi pengolah kata saja. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih kompleks lagi yaitu untuk mengidentifikasi pengaruhnya terhadap integritas dan motivasi belajar peserta didik bukan hanya mengetahui rasio penyelenggaraan sistem evaluasi semata.

Dengan demikian, secara keseluruhan perbedaan penelitian penyusun dengan para peneliti di atas, penelitian yang peneliti lakukan lebih ke pengaruh penilaiannya dan lebih kompleks lagi yakni untuk mengidentifikasi pengaruhnya terhadap integritas dan motivasi belajar peserta didik dan faktor-faktor lain yang mempengaruhi integritas dan motivasi belajar peserta didik.

