

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini dapat dirasakan manfaatnya dan semakin memengaruhi kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki dampak positif yang nyata bagi proses kegiatan pembelajaran. Upaya-upaya pembaharuan dilakukan sebagai pemanfaatan teknologi dalam pendidikan agar lebih efektif. Perkembangan ini membuat siswa dan guru dapat mengakses informasi lebih banyak dari berbagai sumber dengan cepat dan mudah. Situasi seperti ini, membuat guru dituntut untuk mampu memanfaatkan dan menggunakan teknologi yang ada dalam melakukan kegiatan pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik agar memotivasi siswa untuk belajar, serta diharapkan kognitif siswa terhadap hasil belajar dapat mudah tercapai. Dengan pemanfaatan teknologi, proses belajar mengajar akan menjadi lebih menyenangkan dan inovatif.²

Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dan dinamis.³ Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan menggunakan media dalam pembelajaran. Berbagai aplikasi telah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran seperti Power point, Youtube, ataupun sistem berbasis *E-learning* sebagai media pembelajaran. Dengan begitu, seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga bisa menciptakan suasana yang dimaksudkan dalam Undang-Undang tersebut.

²Halimatus Solikah, “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020”, Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, hlm. 2

³ Pasal 40 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

Media pembelajaran merupakan komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pendidikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contoh: gambar, bagan, model, film, video, komputer, dan sebagainya.⁴ Pentingnya keberadaan media pembelajaran ini juga disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia bahwa media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Sehingga, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan Indonesia.⁵

Media pembelajaran dalam penggunaannya disesuaikan dengan mengalirnya perkembangan zaman, dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, media pembelajaran muncul dengan berbasis internet. Media pembelajaran berbasis internet adalah media pembelajaran yang inovatif dan dapat menjadi referensi acuan yang memberikan inovasi baru dalam menjalankan proses pembelajaran yang interaktif dan efektif. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Peserta didik dan guru tidak perlu hadir secara fisik di kelas, karena peserta didik dapat mempelajari bahan ajar dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran serta ujian dengan cara mengakses jaringan komputer yang telah ditetapkan secara Online.⁶ Ada beberapa macam bentuk media pembelajaran berbasis internet seperti Web, E-learning, E-Mail, Adobe Flash, Edmodo, Kahoot, Classroom dan Quizizz.

⁴ Evi Fatimatur Rusydiyah, "Media Pembelajaran (Implementasi Untuk Anak Di Madrasah Ibtidaiyah)", Buku Perkuliahan Program S1 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, hlm. 9

⁵ Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2016 Tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*.

⁶ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: Umsida Press, 2019) hlm. 84

Pembelajaran yang baik memerlukan adanya perencanaan yang sistematis. Memilih media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar juga memerlukan perencanaan yang baik agar pemanfaatannya bisa efektif. Perkembangan teknologi menggunakan media pembelajaran berbasis internet salah satunya adalah Quizizz. Quizizz merupakan sebuah platform yang bisa diakses melalui website serta dapat digunakan siswa di kelas maupun diluar kelas.⁷ Pola pembelajaran yang dibuat dan diberdayakan melalui Quizizz adalah pola multimedia interaktif. Media pembelajaran Quizizz memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah dimanfaatkan selain sebagai media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswi.

Media pembelajaran Quizizz terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia di dalamnya, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana Guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Selain mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi Quizizz memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata.⁸

Penggunaan media pembelajaran Quizizz diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran Quizizz yang menarik dan menyenangkan untuk suatu pembelajaran dengan sistem “Belajar sambil Bermain”, diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam proses

⁷ Nurul Sukmah, dkk., “Pengaruh Media “Quizizz” Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa”, *Jurnal Binomial*, Vol. 4, No. 2, September 2021, hlm. 156

⁸ Unik Hanifah Salsabila, dkk., “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemi Pada Siswa Sma”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol. 4, No. 2, Desember 2020, hlm. 167-168

pembelajaran. Media pembelajaran Quizizz ini juga diharapkan dapat menjadi tolak ukur keberhasilan dalam hal perbaikan media pembelajaran bagi peserta didik dan pendidik. Dengan adanya media Quizizz ini, peserta didik akan lebih mudah memahami materi dan tidak mudah bosan dengan sistem pembelajarannya sehingga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.⁹

Beberapa riset menyebutkan bahwa dengan belajar melalui Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nurul Sukmah, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media “Quizizz” Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa” menyebutkan bahwa pada hasil belajar biologi siswa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar, dimana pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi sedangkan kelas kontrol termasuk dalam kategori sedang. Hasil uji t post test siswa dengan diperoleh t-hitung $4,399 > t\text{-tabel } 1,697$ yang berarti H_0 ditolak dan hipotesis H_1 diterima. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar biologi siswa.¹⁰

Halimatus Solikah, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020” menyebutkan terdapat respon positif dari penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi teks persuasif. Guru merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran berbentuk kuis berbasis permainan karena

⁹ Sulastri, dkk., “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya”, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol.3 No. 1, 2014, hlm. 92

¹⁰ Nurul Sukmah, dkk., “Pengaruh Media “Quizizz”, hlm. 163.

dengan media Quizizz, siswa tanpa sadar telah diajak belajar sambil bermain. Dari pihak siswa, siswa merasa terbantu dengan latihan soal berbentuk kuis sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diajarkan.¹¹

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 Ngunut, Tulungagung terdapat hasil belajar yang tidak maksimal pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII, salah satunya yaitu pada materi yang sudah pernah diajarkan yaitu “Hidup Tenang dengan Kejujuran, Amanah, dan Istiqomah”, pada materi ini peserta didik mendapatkan hasil belajar yang dinilai rendah dibandingkan materi yang lainnya. Sehingga peneliti menentukan menggunakan media pembelajaran yang menarik yaitu menggunakan media pembelajaran Quizizz dalam penelitian ini. Penggunaan media pembelajaran Quizizz diharapkan menjadi media yang tidak membosankan dan dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, peneliti tertarik mengambil judul skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut, Tulungagung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berlandaskan dari pernyataan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kreativitas dan inovasi media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.
2. Sulitnya beberapa karakteristik materi pelajaran termasuk kejujuran, amanah, dan istiqomah apabila hanya dipelajari hanya menggunakan media buku teks maupun penyampaian secara lisan.
3. Hasil belajar kognitif yang kurang maksimal pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam .

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, teori dan supaya penelitian dapat dilakukan

¹¹ Halimatus Solikah, “Pengaruh Penggunaan Media....”, hlm. 6

secara lebih mendalam, maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi bisa diteliti. Untuk itu, peneliti akan memberi batasan. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Media pembelajaran yang digunakan, yaitu media pembelajaran Quizizz.
2. Materi dibatasi pada pengertian, makna, hikmah, dan contoh perilaku Kejujuran, amanah, dan istiqomah dalam kehidupan sehari-hari.
3. Hasil belajar kognitif dan afektif peserta didik pada materi kejujuran, amanah, dan istiqomah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah ini, maka selanjutnya dapat menentukan rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII di SMPN 1 Ngunut, Tulungagung?
2. Berapa nilai signifikan pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII di SMPN 1 Ngunut, Tulungagung?

E. Tujuan Penelitian

Bersumber dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII di SMPN 1 Ngunut, Tulungagung?
2. Untuk mengetahui nilai signifikan pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII di SMPN 1 Ngunut, Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat bagi semua pihak yang terkait yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan untuk menambah wawasan dan evaluasi dalam memperkaya khasanah keilmuan pendidikan, serta dapat digunakan sebagai referensi bagi guru mata pelajaran PAI dalam memilih media yang cocok untuk pembelajaran daring dan luring. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan aktif, kreatif, dan menyenangkan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan tolak ukur untuk memilih media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan media pembelajaran Quizizz yang efektif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan pengetahuan mengenai cara meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI menggunakan media pembelajaran Quizizz.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang peneliti ajukan dan harus diuji kebenarannya adalah:

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah: ada pengaruh yang tinggi/rendah dan signifikan pada media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII di SMPN 1 Ngunut, Tulungagung.

2. Hipotesis Statistik

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang diajukan peneliti, yang masih harus diuji kebenarannya melalui penelitian ilmiah, sehingga hipotesis akan dinyatakan ditolak atau diterima.

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut
Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

a. Hipotesis Nol (H_0) :

1) Tidak ada pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII di SMPN 1 Ngunut, Tulungagung.

b. Hipotesis Alternatif (H_a) :

1) Ada pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII di SMPN 1 Ngunut, Tulungagung.

H. Penegasan Istilah

Untuk membahas permasalahan dalam penelitian ini, perlu penegasan beberapa kata kunci yang pengertian dan pembatasannya perlu dijelaskan. Sehingga dapat memudahkan pemahaman penulis dan pembaca dalam menginterpretasikan judul pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut, Tulungagung.

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran

Heinich, dkk. menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media-media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.¹²

Maka yang dimaksud media pembelajaran dalam penelitian ini adalah suatu sarana yang digunakan untuk memudahkan dalam menyampaikan pesan atau informasi pelajaran, sehingga siswa bisa memahami dan mendorong motivasi belajar siswa agar sesuai dengan tujuan pembelajaran serta meningkatkan minat, daya kreativitas, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

¹² Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Palangka Raya: Antares Press, 2009), hlm. 2.

b. Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz merupakan sebuah platform yang diakses melalui website, sehingga bisa digunakan siswa di kelas maupun diluar kelas. Aplikasi Quizizz ini juga dilengkapi berbagai fitur yang menarik, seperti gambar tiga dimensi yang menggambarkan seseorang dalam dunia maya, karakter tema, serta musik yang bisa dijadikan sebagai hiburan bagi siswa saat mengerjakan soal atau saat belajar. Aplikasi ini mampu memicu persaingan antar siswa, karena pada aplikasi Quizizz memberikan peringkat secara otomatis ketika siswa selesai mengerjakan soal latihan. Sehingga siswa bisa termotivasi untuk lebih aktif ketika proses pembelajaran.¹³

Maka yang dimaksud aplikasi Quizizz dalam penelitian ini yaitu, aplikasi Quizizz yang digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar mendapatkan kompetensi yang diperlukan seperti pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan. Sedangkan Belajar dipandang sebagai pencarian sebuah makna yang dilakukan oleh seorang individu.¹⁴

Berdasarkan pernyataan di atas, maka yang dimaksud dengan hasil belajar dalam penelitian ini yaitu ketika proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa, tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi. Sehingga dalam hal ini dibutuhkan hasil belajar dari kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz.

d. Pendidikan Agama Islam

Dzakiyah Darajat menyatakan Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami kandungan ajaran Islam secara

¹³ Nurul Sukmah, dkk., "Pengaruh Media "Quizizz"....", hlm. 156

¹⁴ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik*, (Jakarta: Rajawali), hlm. 277.

menyeluruh, menghayati makna tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan dan menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.¹⁵

I. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika penyusunan laporan penelitian terdapat enam bab yang disusun secara sistematis dan terperinci sesuai dengan pedoman yang telah disediakan.

Bab I merupakan Pendahuluan, pada bab ini berisikan alasan peneliti memilih judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II merupakan Landasan Teori, bab ini berisikan dua hal pokok, yaitu deskripsi teori tentang variabel yang diteliti dan kesimpulan tentang kajian berupa argumentasi atas hipotesis yang diajukan dalam bab sebelumnya.

Bab III merupakan Metode Penelitian, bab ini meliputi pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV merupakan Hasil Penelitian, bab ini menjelaskan tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

Bab V merupakan Pembahasan, bab ini menjelaskan temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

Bab VI merupakan Penutup meliputi kesimpulan tentang kebenaran temuan atau hipotesis mengenai hasil penelitian dan saran.

¹⁵ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm.130.