

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan dapat didefinisikan sebagai upaya sadar terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan keagamaan, kepribadian, kecerdasan, kepribadian, ketrampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat.² Kemajuan era digital yang begitu cepat, teknologi kini telah menyatu sepenuhnya dalam rutinitas harian kita, termasuk di bidang pendidikan.³ Keberadaan teknologi dalam proses belajar mengubah banyak hal, mulai dari metode pengajaran, penilaian hasil belajar, hingga persiapan peserta didik menghadapi dunia yang dinamis. Integrasi teknologi dalam pembelajaran bisa memberi dampak positif, seperti meningkatkan kemampuan memahami materi pelajaran.⁴ Teknologi menyediakan berbagai peluang untuk memperkaya pembelajaran tetapi juga berpotensi menciptakan kesenjangan digital antar peserta didik.

² Abd Rahman Bp et al., *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan*, n.d.

³ Hasan, M. *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group (2021)

⁴ Sarnoto, A., Hidayat, R., Hakim, L., Alhan, K., Sari, W., & Ika, I. *Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar*. *Journal on Education*, (2023) 6(1), 82-92. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2915>

Peran penting mengetahui pandangan peserta didik yang beragam terhadap penggunaan teknologi di kelas memahami perspektif mereka. Guru dapat merancang strategi lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peserta didik sebagai pengguna utama teknologi punya wawasan berharga yang memberikan pemahaman mendalam tentang keberhasilan serta tantangan integrasi teknologi dalam pembelajaran.⁵

Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian dengan Bu Dra. Faridatul Hasanah Guru Sosiologi di MAN Kota Blitar. Permasalahan yang *pertama* peserta didik mengaku sulit mempertahankan konsentrasi dalam waktu lama, terutama jika pembelajaran berlangsung satu arah tanpa kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif. Akibatnya pemahaman terhadap materi Sosiologi terkadang kurang mendalam terutama ketika konsep yang dipelajari bersifat abstrak dan memerlukan contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari. *Kedua*, kesulitan menarik perhatian peserta didik dan memastikan bahwa seluruh peserta didik benar-benar memahami materi yang disampaikan harus berupaya lebih keras untuk menciptakan suasana kelas yang menarik, terutama bagi peserta didik yang kurang termotivasi dalam pembelajaran konvensional. Sebagian guru dan peserta didik sebenarnya sudah pernah menggunakan media digital atau platform pembelajaran daring lainnya, baik dalam pelajaran lain namun, penggunaannya masih bersifat serampangan. *Ketiga*, pembelajarannya

⁵ Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. *Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia*. *Jurnal Pendidikan West Science*, 473-480. (2023)
<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>

belum terintegrasi sepenuhnya dalam sistem digital.⁶ Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam metode pembelajaran di MAN Kota Blitar, penggunaan media digital interaktif *Quizizz* mulai diperkenalkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Sosiologi bagi peserta didik kelas X.

Media digital interaktif *Quizizz* menawarkan berbagai fitur yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.⁷ Meskipun media ini telah tersedia, belum banyak penelitian yang mengimplementasikan penggunaan media digital interaktif *Quizizz* dalam pembelajaran Sosiologi secara mendalam. Fenomena ini menjadi penting untuk diteliti mengingat Sosiologi sebagai ilmu sosial memerlukan pemahaman konsep yang kompleks dan kontekstual, yang dapat didukung oleh media pembelajaran yang interaktif dan menarik.⁸ Secara lebih luas transformasi digital dalam pendidikan merupakan bagian dari revolusi industri 4.0 yang menuntut adaptasi cepat dari berbagai pihak, termasuk peserta didik dan pendidik. Penggunaan media digital interaktif di sekolah menengah atas menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas

⁶ Hasil wawancara pra-penelitian dengan Bu Dra. Faridatul Hasanah Guru Sosiologi MAN Kota Blitar pada tanggal 4 Oktober 2025

⁷ Purwati, P. D., Fathunnabila, M., Iskandar, S. L., Lutfiani, F. D., Timantiotiningrum, T. P. K., Istigfarin, N. H., & Carolin, A. R. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Media Interaktif Berbudaya. Cahya Ghani Recover* (2024)

⁸ Rahmawati, S. *Kesiapan Guru dan Siswa dalam Implementasi Media Digital di Sekolah Menengah. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 14(2), 78-89* (2022)

pembelajaran dan menyiapkan generasi muda yang melek teknologi.⁹ Terdapat tantangan dalam implementasi media digital, seperti kesenjangan akses teknologi, kesiapan guru, dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, pandemi COVID-19 telah mempercepat adopsi pembelajaran daring dan penggunaan media digital.¹⁰ Konteks Sosiologi pemahaman terhadap dinamika sosial dan perubahan masyarakat dapat lebih diperkaya melalui media yang mampu menyajikan konten secara interaktif dan kontekstual.

Penggunaan media digital interaktif seperti *Quizizz* berpotensi memberi dampak positif bagi peserta didik, termasuk peningkatan motivasi belajar, penguasaan konsep, serta kemampuan literasi digital.¹¹ Dampak tersebut juga dapat bervariasi tergantung pada bagaimana peserta didik mengakses dan menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran. MAN Kota Blitar terdapat indikasi bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan media digital secara optimal, baik karena keterbatasan perangkat, jaringan internet, maupun kurangnya bimbingan dalam penggunaan media.¹² Implementasi mendalam mengenai penggunaan media interaktif *Quizizz* sangat penting untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi media tersebut.

⁹ Kurniawan, A. *Transformasi Digital dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang*. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, (2019) 15(2), 45-56

¹⁰ Putri, R., & Hidayat, T. *Pembelajaran Daring dan Penggunaan Media Digital selama Pandemi COVID-19*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(1), (2021) 55-63

¹¹ Nugroho, D. *Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), (2020) 12-20

¹² Yuliana, M. *Hambatan Pemanfaatan Media Digital oleh Siswa di MAN Kota Blitar*. *Jurnal Pendidikan Lokal*, 5(1), (2023) 10-18

Beberapa studi sebelumnya telah membahas pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Contohnya, penelitian Sari dan Wibowo mengungkapkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi.¹³ Penelitian lain oleh Prasetyo menyoroti keunggulan *Quizizz* interaktif dalam meningkatkan pemahaman materi. Selain itu, belum ada penelitian yang mengkaji hambatan, strategi, dan persepsi peserta didik terhadap media digital interaktif dalam pembelajaran Sosiologi secara rinci. Penting untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif dan kontekstual mengenai penggunaan media digital di lapangan.¹⁴ Penelitian oleh Setiawan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta meningkatkan model pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif.¹⁵

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan penggunaan media digital interaktif *Quizizz* pada pembelajaran Sosiologi di kelas X MAN Kota Blitar. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini akan menggali bagaimana peserta didik mengakses, menggunakan, dan merespon media tersebut dalam proses pembelajaran. Manfaat penelitian ini adalah memberikan wawasan baru bagi pendidik, pengembang media pembelajaran, dan pemangku kebijakan pendidikan mengenai penggunaan media digital interaktif. Selain itu hasil penelitian diharapkan dapat

¹³ Sari, L., & Wibowo, H. *Efektivitas Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Sosiologi*. *Jurnal Sosiologi Pendidikan*, 9(1), (2021) 23-31

¹⁴ Prasetyo, B. *Pengembangan E-Book Interaktif untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(3).(2020) 33-42

¹⁵ Setiawan, H. *Peran Infrastruktur Teknologi dalam Pengembangan Pendidikan Berbasis Digital di Indonesia*.(2020) *Jurnal Teknologi Pendidikan*

menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik menarik judul “Implementasi Penggunaan Media Digital Interaktif *Quizizz* pada Pembelajaran Sosiologi di Kelas X MAN Kota Blitar”. Harapan bahwa strategi penelitian ini semakin meningkat mengingat transformasi digital yang terus berlangsung dan kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Sosiologi yang relevan dengan perkembangan sosial dan teknologi saat ini.

B. Fokus Penelitian

Penulis akan mengidentifikasi isu utama yang akan dijadikan titik perhatian dalam kajian ini. Berikut adalah rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini.

1. Bagaimana implementasi penggunaan media digital interaktif *Quizizz* pada Pembelajaran Sosiologi di Kelas X MAN Kota Blitar?
2. Bagaimana dampak penggunaan media digital interaktif *Quizizz* pada Pembelajaran Sosiologi di Kelas X MAN Kota Blitar?
3. Bagaimana tantangan penggunaan media digital interaktif *Quizizz* pada Pembelajaran Sosiologi di Kelas X MAN Kota Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan tema penelitian yang telah dijelaskan diatas, tujuan utama dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui penggunaan media digital interaktif *Quizizz* pada Pembelajaran Sosiologi di Kelas X MAN Kota Blitar.

2. Untuk mengetahui dampak penggunaan media digital interaktif *Quizizz* pada Pembelajaran Sosiologi di Kelas X MAN Kota Blitar.
3. Untuk mengetahui tantangan penggunaan media digital interaktif *Quizizz* pada Pembelajaran Sosiologi di Kelas X MAN Kota Blitar.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan berkontribusi terhadap pengembangan kajian teoritis mengenai penerapan media digital interaktif *Quizizz* dalam pembelajaran Sosiologi di kelas X MAN Kota Blitar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Kepala Madrasah

Penelitian ini menjadi masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dalam media digital saat ini.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang nyata tentang bahan masukan dan referensi untuk mengembangkan strategi dan media pembelajaran Sosiologi yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

- c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi untuk meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman

mendalam terhadap materi Sosiologi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar atau bahan perbandingan bagi penelitian mendatang terkait integrasi teknologi di bidang pendidikan, terutama pada mata pelajaran ilmu sosial.

E. Penegasan Istilah

Pada penelitian dengan judul yang dipilih oleh penulis yaitu “Implementasi Penggunaan Media Digital Interaktif *Quizizz* pada Pembelajaran Sosiologi di Kelas X MAN Kota Blitar” terdapat istilah-istilah yang terkandung di dalamnya yaitu:

1. Implementasi

Secara konseptual, implementasi adalah suatu proses sistematis untuk menerapkan atau melaksanakan suatu ide, kebijakan, inovasi, atau program yang telah direncanakan secara matang. Aktivitas ini melibatkan interaksi dinamis antara pelaksana, sarana pendukung, dan target sasaran guna mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Secara operasional sebagai seluruh rangkaian tindakan nyata yang dilakukan oleh guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran di kelas telah dirancang untuk dijalankan secara menyeluruh.¹⁶

¹⁶ Putri, Denyka Arinda, et al. "Implementasi Analisis Swot (Strength, Weakness, Opportunities, And Threat) Dalam Strategi Pemasaran Produk Pada PT Adib Global Food Supplies Surabaya." *Jurnal Bisnis Indonesia* 13.1 (2022).
<https://doi.org/10.33005/jbi.v13i1.3079>

2. Media Digital Interaktif

Secara konseptual merujuk pada alat komunikasi berbasis teknologi komputer dan internet yang menyampaikan informasi melalui kombinasi teks, grafik, audio, dan video. Secara operasional, media digital interaktif dalam studi ini adalah perangkat lunak berbasis web yang diakses menggunakan gawai atau komputer oleh guru dan peserta didik selama proses belajar di kelas. Melalui elemen seperti animasi, simulasi, serta umpan balik instan. Media ini memfasilitasi dalam membangun pengetahuan secara aktif dan visual.¹⁷

3. Quizizz

Secara konseptual, *Quizizz* adalah sebuah platform pembelajaran digital berbasis permainan yang dirancang untuk membuat aktivitas asesmen dan pembelajaran menjadi lebih menarik serta menyenangkan. Secara operasional sebagai aplikasi spesifik yang digunakan oleh peneliti dan guru untuk menyampaikan materi sosiologi serta melakukan evaluasi formatif di kelas X efektif sebagai metode belajar, karena merangsang elemen visual dan verbal, khususnya di zaman digital saat ini.¹⁸

¹⁷ Rohman, Ahmad Aunur. "Implementasi Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri." *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Sastra* 1.2 (2024): 35-41

¹⁸ Lestari, Witri, et al. "Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3.3 (2022): 1462-1465.

4. Pembelajaran Sosiologi

Secara konseptual adalah proses interaksi edukatif antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar untuk memahami fenomena sosial, struktur masyarakat, dan dinamika hubungan antarmanusia.¹⁹ Secara operasional, pembelajaran sosiologi dalam riset ini merujuk pada kegiatan belajar mengajar mata pelajaran sosiologi yang berlangsung secara tatap muka di kelas X pada sekolah tempat penelitian. Cakupan materi tersebut membutuhkan kemampuan berpikir kritis dalam hal identifikasi, analisis, interpretasi, maupun memecahkan masalah.²⁰

5. MAN Kota Blitar

MAN Kota Blitar merupakan satu-satunya Madrasah Aliyah berstatus negeri di Kota Blitar yang beroperasi di bawah naungan Kementerian Agama. Berlokasi di Jl. Jati No.78 Sukorejo. Sekolah ini telah berdiri sejak tahun 1970 dengan identitas resmi NSM 131135720001 dan NPSN 20580040. Saat ini, MAN Kota Blitar telah menyanggah akreditasi A (Amat Baik). Madrasah memiliki situs yang dapat diakses melalui <https://man1kotablitar.sch.id>.

F. Sistematika Pembahasan

Penyusunan skripsi yang efektif memerlukan perhatian khusus pada strukturnya. Penggunaan sistematika yang tepat bertujuan agar

¹⁹ Tenri Awaru, A. O. *Sosiologi Keluarga*. Penerbit Media Sains Indonesia (2021).

²⁰ Fachreza, F., Suryanti, N. M. N., & Nursaptini, N. *Penerapan Metode Demonstration Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 2 Taliwang*. *Pendidikan, Jurnal Ilmiah* 8(1), (2023) Profesi 72-77. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1102>

penelitian ini menjadi lebih terorganisir dan fokus pada sarannya.

Adapun rincian sistematika pembahasan tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan: Pada pendahuluan ini penulis menguraikan konteks penelitian yang dibahas yang menjadi alasan peneliti hal ini fokus pada rincian pertanyaan, tujuannya untuk memperoleh gambaran yang ingin dicapai peneliti.

BAB II Kajian Teori: Pada bab ini memuat uraian tentang kajian teori, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

BAB III Metodologi penelitian: Pada metodologi penelitian ini menguraikan rancangan metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB IV Paparan dan Hasil Penelitian berisi: Paparan data dan hasil penelitian yang telah menjalani proses analisa dan iterprestasi oleh peneliti.

BAB V Pembahasan berisi: pembahasan dari fokus penelitian.

BAB VI Penutup terdiri: kesimpulan dan saran.