

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memainkan peran penting di setiap negara. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk memaksimalkan potensi sumber daya manusia. Berdasarkan UU Nomor 20 tahun 2003 Pasal 3 “Tujuan pendidikan nasional ialah membangun kapasitas dan membentuk watak serta budaya bangsa yang bermanfaat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional juga berupaya mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”¹

Tanggung jawab utama siswa di lingkungan sekolah adalah belajar. Tujuan pembelajaran adalah untuk mengubah perilaku di bidang kognisi, emosi, dan fungsi motorik. Kegiatan pembelajaran yang dibutuhkan saat ini adalah keaktifan siswa dalam pembelajaran, dan adanya komunikasi interaktif yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, kegiatan pembelajaran harus dibangun seefektif mungkin.

Pembelajaran di era modern selalu berkembang sebagai respon terhadap pergeseran standar kompetensi abad ke-21. Akibat kurikulum yang sering berubah-ubah dan saat ini pola belajar siswa terpengaruhi, pergeseran pola belajar siswa dari waktu sebelumnya telah menyebabkan berbagai posisi baru menunggu pendidik di sekolah. Saat ini, teknologi informasi merupakan alat yang dapat dimanfaatkan orang atau organisasi untuk menangani data, termasuk memperoleh, memproses, menggabungkan, menyimpan, dan mengubah data dalam banyak cara untuk memberikan informasi yang berkualitas,

¹ Erlis Nurhayati. “Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. (Jurnal : Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan”. p-ISSN: 2355-7761 e-ISSN: 2722-4627 pp. 145-150). 145

khususnya informasi yang relevan, akurat, dan ringkas. tele dan berguna untuk membuat keputusan. Anak-anak saat ini jelas membutuhkan literasi digital. Volume informasi yang sangat besar yang harus dapat diproses oleh siswa adalah penyebabnya. Saat ini, pengaruh literasi digital terhadap psikologi siswa, khususnya kecanduan gawai, digunakan untuk menentukan seberapa penting literasi digital bagi anak-anak.²

Sebelum memilih teknik pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan sifat topik yang diajarkan. Ini akan membantu Anda memahami betapa sederhananya untuk menyampaikan konten. Dengan memilih strategi pengajaran yang tepat, Anda dapat menarik perhatian siswa sekaligus meningkatkan partisipasi, aktivitas, dan interaksi mereka.

Kegiatan pembelajaran terbaik meliputi pembelajaran siswa aktif, kontak guru-siswa, keterlibatan siswa dalam pembelajaran interaktif, dan komunikasi antara guru dan siswa. Seseorang harus mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh untuk menghindari rintangan yang substansial jika ingin menghasilkan hasil belajar yang terbaik dalam hal perkembangan kognitif, emosional, dan psikomotorik. Seorang guru tidak bisa bersantai sambil bekerja di sekolah karena mereka memiliki banyak tugas yang harus dilakukan untuk pendidikan siswa.

Penekanan pembelajaran terutama pada inisiatif guru untuk mendorong atau memfasilitasi pembelajaran siswa, khususnya di bidang motivasi siswa. Kemampuan beradaptasi secara tepat terhadap kemajuan teknologi informasi merupakan suatu keharusan bagi para pendidik. Inovasi ini memiliki potensi untuk bermanfaat bila digunakan dengan benar. Kemampuan siswa untuk menguasai studi mereka tentang teknologi informasi memiliki potensi untuk mempromosikan pengembangan generasi yang melek teknologi. Memahami teknologi informasi merupakan kebutuhan jika suatu bangsa ingin terlihat maju. Agar siswa dapat menyaring informasi yang mereka terima, mereka harus ahli dalam teknologi informasi.

² Windi Anggraini, Apri Utami Parta Santi, Muhammad Ishaq Gery. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi." (Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ. Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>. E-ISSN: 2745-6080). 2

Selain itu, ada cara untuk meningkatkan dan memaksimalkan kemampuan guru untuk belajar di kelas.³

Didefinisikan sejak awal waktu, perubahan tidak bisa dihindari. Mengajar sebelumnya diilustrasikan sebagai penanaman budaya kepada siswa atau anak yang diwujudkan berupa pengetahuan dan kemampuan. Konsep tersebut awalnya berkaitan dengan pasifnya siswa selama pembelajaran berlangsung, meskipun definisinya sudah mulai terbentuk beberapa waktu. Definisi “mengajar” di berbagai bangsa menetapkan bahwa “mengajar” diartikan sebagai “mimbing belajar”, “mimbing siswa dalam proses belajar”, dan “yang aktif” diartikan sebagai “siswa mengalami belajar”, sedangkan “pengajar” diartikan sebagai “hanya mengarahkan.” Karena fakta bahwa populasi pembelajar telah berkembang, kondisi sekarang sedemikian rupa sehingga siswa diajar untuk menjadi aktif daripada hanya satu kelompok organisasi yang paling aktif. Hal ini berdampak negatif bagi guru. Guru memiliki kemampuan untuk memberi mereka lebih banyak waktu untuk mengerjakan tugas lain, seperti menyemangati dan memotivasi siswa.⁴

Bagi guru, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan merupakan sebuah tantangan. Salah satu strategi untuk mendorong anak belajar dan mempertahankan pengetahuan dengan lebih baik adalah pemilihan media atau model yang bervariasi. Memanfaatkan desktop atau laptop, perangkat seluler seperti smartphone dan tablet, dan permainan instruksional adalah bagian dari evolusi media pembelajaran. Pemanfaatan permainan edukatif, khususnya yang mendorong pembelajaran, masih sangat jarang dalam kehidupan kita sehari-hari. Menggabungkan permainan dengan materi evaluasi atau dibuatkannya sebuah kuis yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Henry mendukung sudut pandang ini

³ Windi Anggraini, Apri Utami Parta Santi, Muhammad Ishaq Gery. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi.” (Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ. Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>. E-ISSN: 2745-6080). 4-5

⁴ Slameto, “Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.” (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 29-30.

dengan berbicara tentang keuntungan menggunakan permainan di kelas untuk membuat lingkungan belajar lebih menyenangkan dan menarik serta memberikan pengalaman kepada siswa menggunakan keterampilan penalaran dan pemecahan masalah.⁵

Pembelajaran elektronik sudah kita kenal sejak tahun 1970. Penerapan teknik pembelajaran E-learning merupakan salah satu strategi pembelajaran yang perlu kita gunakan di masa pandemi untuk meningkatkan fokus siswa. E-learning memfasilitasi proses belajar mengajar serta penilaian pembelajaran berbasis komputer, khususnya di masa revolusi industri keempat saat ini, yang sangat bergantung pada Android. Guru harus mempertimbangkan sejumlah faktor ketika memilih media pembelajaran, seperti siapa yang akan menerima media tersebut? Apa yang dicapai dengan memanfaatkan media? Apakah media dapat digunakan dalam waktu singkat? Bagaimana kualitas media yang akan digunakan? Apakah ada cukup sumber daya yang tersedia untuk membuat media? Dan berapa biaya untuk memproduksi media?⁶

Ada kuis interaktif sebagai salah satu ilustrasi bagaimana teknologi digunakan. Program yang disebut kuis interaktif digunakan untuk menyediakan konten dalam bentuk pertanyaan yang dapat digunakan siswa untuk lebih memahami informasi yang diberikan. Kuis interaktif merupakan salah satu media yang dapat diakses melalui komputer atau smartphone; karena aplikasinya mudah dan hanya membutuhkan satu langkah untuk digunakan, siswa dapat menggunakannya secara mandiri.

Quizizz adalah game edukasi yang menggabungkan pertanyaan untuk evaluasi dan bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Anak-anak akan terbiasa melakukan latihan pemecahan masalah dan logika sebagai hasil

⁵ Agung Setiawan, Sri Wigati, Dwi Sulistyaniingsih. "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun pelajaran 2019/2020." jurnal : (Seminar Nasional Edusainstek, FMIPA UNIMUS 2019 ISBN : 2685- 5852). 168

⁶ Windi Angraini, Apri Utami Parta Santi, Muhammad Ishaq Gery. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07Pagi. (Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ)". Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>. E-ISSN: 2745-6080). 3

dari penggunaan permainan edukatif seperti yang dirancang untuk membuat mereka tetap terlibat dan terhibur. Artinya, meski berada di rumah, anak-anak tetap aktif berpikir, berlatih, dan belajar.⁷

Salah satu sarana pengajaran berbasis e-learning adalah Quizizz. Melalui sumber belajar Quizizz, kinerja siswa dapat dilacak menggunakan data dan statistik yang dapat diekspor sebagai file Excel. Guru juga dapat mengetahui berapa banyak siswa yang menjawab. Selain itu, manfaat dari permainan ini antara lain prosedur evaluasi yang tidak dibatasi lokasi, estetika yang menyenangkan, dan pengaturan waktu yang membantu siswa fokus, yang semuanya mempermudah pekerjaan guru.⁸

Perangkat lunak pendidikan berbasis game yang disebut Quizizz menghadirkan kegiatan banyak pemain ke dalam kelas dan latihan yang dibuat di kelas dijadikan hiburan yang menarik. Siswa memiliki opsi untuk menggunakan perangkat seluler mereka untuk aktivitas dalam kelas menggunakan Quizizz. Berbeda dengan aplikasi instruksional lainnya, yang satu ini memasukkan aspek permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur ke dalam proses pengajaran. Selain itu, Quizizz menawarkan siswa kesempatan untuk bersaing satu sama lain, yang memotivasi mereka untuk belajar. Di kelas, siswa mengambil kuis secara bersamaan dan melihat skor mereka di papan skor. Guru dapat mengawasi prosedur dan meminta hasil pada akhir tes untuk menilai kinerja siswa. Perangkat lunak Quizizz dapat membantu siswa lebih memperhatikan dan menunjukkan lebih banyak minat.⁹

⁷ Erlis Nurhayati. "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19". (Jurnal : Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. p-ISSN: 2355-7761 e-ISSN: 2722-4627 pp. 145-150). 146

⁸ Windi Anggraini, Apri Utami Parta Santi, Muhammad Ishaq Gery. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi". (Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ. Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>. E-ISSN: 2745-6080). 3

⁹ Windi Anggraini, Apri Utami Parta Santi, Muhammad Ishaq Gery. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi." (Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ. Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>. E-ISSN: 2745-6080). 5

Kesan pengajaran terjadi di SMP NU Al Ma'rif Kudus adalah sekolah berbasis SMP yang menerapkan Islam terapan di dalamnya. Pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al Ma'rif sudah terlaksana dengan baik terbukti adanya sebuah proses belajar dan evaluasi pembelajaran. Tapi, dengan proses belajar yang sama disetiap tahunnya tentu belum bisa memantik motivasi peserta didik semangat dalam melaksanakan proses belajar mata pelajaran PAI. Maka dalam hal ini, perlu adanya terobosan baru dalam proses evaluasi belajar agar dapat memberikan pemantik siswa untuk meningkatkan hasil belajar sehingga menghasilkan evaluasi belajar lebih baik.

Saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat. Pada media pembelajaran juga mengikuti pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Banyak sekali media-media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dapat kita jumpai serta bisa kita terapkan kepada peserta didik dalam evaluasi pembelajaran. Masing-masing media memiliki kelebihan dan karakteristik yang berbeda. Tapi, apakah media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik atau tidak tentu hal tersebut perlu adanya sebuah uji coba dan pengamatan agar dapat terlihat pengaruh masing-masing media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi.

Jadi, disini peneliti akan mencoba menggunakan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi yang telah ada yaitu Quizizz. Fokus media ini lebih pada ranah Kognitif dari ketiga ranah teori Taksonomi Bloom. Pusat penelitian ini adalah menggunakan media dalam satu mata pelajaran sehingga akan menghasilkan sebuah angka perhitungan dalam menstimulus hasil belajar siswa. Karena, media pembelajaran ini berfokus pada evaluasi pembelajarannya. Oleh karena itu peneliti memberikan Judul **“Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP NU Al-Ma'rif Kudus”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, peneliti membuat beberapa

rumusan masalah dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media game edukasi quizziz pada mata pelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran di SMP NU Al Ma'ruf Kecamatan Jati Kabupaten Kudus?
2. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa mata pelajaran PAI di SMP NU Al Ma'ruf Kudus Kecamatan Jati Kabupaten Kudus yang menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz* ?

C. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah di atas mengungkapkan tujuan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dampak penggunaan media game edukasi quizziz pada mata pelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran di SMP NU Al Ma'ruf Kudus Kecamatan Jati Kabupaten Kudus.
2. Mengetahui pengaruh “penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI di SMP NU Al Ma'ruf Kudus Kecamatan Jati Kabupaten Kudus.”

D. Manfaat Penelitian

Keuntungan berikut diantisipasi dari temuan penelitian, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Secara Teoritis

- a. Menyebarluaskan data ilmiah inisiatif SMP NU Al-Ma'ruf Kudus untuk mendongkrak penggunaan game edukasi *Quizizz* oleh siswa.
- b. Dapat mendidik guru tentang nilai media game edukasi *Quizizz* di kelas.
- c. Memberikan saran dan sumber daya untuk organisasi yang mengerjakan proyek untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dengan game edukasi *Quizizz*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Hasil yang diharapkan penelitian ini yaitu dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk meningkatkan

kompetensi dan profesionalisme serta memenuhi amanat dan tugas pendidik untuk membentuk generasi penerus.

b. **Bagi Sekolah**

Sekolah menggunakan game edukasi Quizizz untuk mengadakan pelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

c. **Bagi Peneliti**

Skripsi ini akan membantu Anda mendapatkan pengalaman, memperluas perspektif dan sikap intelektual Anda, dan mempersiapkan karir sebagai pendidik di masa depan.

E. Sistematika Penulisan

Uraian proses penulisan skripsi berikut ini diberikan oleh penulis untuk membantu pembaca memahami keseluruhannya:

1. Bagian Awal

Judul, pernyataan persetujuan pembimbing, persetujuan skripsi, moto, presentasi, prolog, isi, dan halaman abstrak termasuk dalam bagian ini.

2. Bagian Isi

Bagian isi ini terdiri dari beberapa bab yakni:

BAB I PENDAHULUAN, Latar belakang, rumusan masalah, tujuan kajian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan semuanya tercakup dalam bab ini.

BAB II DESKRIPSI TEORI, gagasan hasil belajar siswa, pendidikan, media game edukasi Quizizz, dan gagasan mata pelajaran PAI semuanya dibahas dalam bab ini.

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini menjelaskan berbagai bentuk penelitian, metodologi penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, identifikasi variabel, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, bab ini memberikan ilustrasi secara umum tentang latar penelitian, hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan penelitian.

BAB V PENUTUP, Kesimpulan dan saran disertakan dalam bab ini.

3. Bagian Akhir

Daftar pustaka, daftar riwayat pendidikan penulis, dan lampiran-lampiran disertakan dalam bagian ini.

