

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

Bentuk kata media dalam bahasa Latin adalah *medius*. Arti harfiah dari kata ini adalah "mediasi" atau "pengantar", khususnya "mediasi" atau "pengantar" pengirim pesan kepada penerimanya. Definisi media telah diusulkan oleh sejumlah spesialis dan organisasi, termasuk "*American Association for Education and Communication Technology*" (AECT). Media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi, menurut AECT.¹

Gerlach dan Ely (1971) dalam Kustandi dan Sutjipto mengemukakan bahwa "apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media."²

Media pembelajaran sebagaimana didefinisikan oleh para ahli media pembelajaran adalah cara khusus yang dipakai guru untuk menjelaskan materi pembelajaran supaya materi yang disampaikan atau diajarkan bisa lebih mudah untuk diterima atau dipahami oleh siswa, yang diaman siswa tersebut menjadi penerima informasi. Jadi tujuan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat diperoleh dengan cepat, yaitu tujuannya meliputi hasil berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Cara guru memilih media berbeda-beda berdasarkan situasi dan bantuan yang diberikan di sekolah.

Secara umum, media bertujuan untuk: (1) membuat pesan menjadi jelas dan tidak terlalu bertele-tele; (2) mengatasi kendala waktu, ruang, tenaga, dan persepsi; dan

¹ C. Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 8.

² Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung : SBAgensido, 2019), 2.

(3) meningkatkan semangat belajar siswa dan meningkatkan hubungan antara siswa dengan sumber belajar. komunikasi langsung; Anak diberi kebebasan untuk belajar secara mandiri yang disesuaikan dengan kemampuannya. (4) Menyediakan kesamaan mengenai stimulus, pengalaman, dan persepsi yang rata-rata semuanya sama. (5) mendeskripsikan beberapa keuntungan praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan, antara lain: (1) informasi dan pesan dapat disajikan secara jelas dengan menggunakan media pembelajaran; (2) anak dapat tertarik untuk memperhatikan secara intens dan dengan durasi cukup lama dengan adanya penggunaan media pembelajaran; (3) indra, ruang, dan waktu yang terbatas dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran; dan (4) peristiwa yang terjadi dilingkungan dapat diambil pengalamannya yang sama dengan menggunakan media pembelajaran.³

Media merupakan salah satu elemen kunci dalam proses pembelajaran, bersama dengan tujuan, materi, teknik, dan evaluasi. Tindakan memilih media sangat penting karena pengaturan di mana media digunakan mempengaruhi seberapa baik siswa belajar. Ketika memilih media, ciri-ciri luas berikut harus diperhatikan: (1) Ketepatan berkaitan dengan tujuan pembelajaran; (2) Konsistensi bahan ajar; (3) akses media yang mudah; (4) keterampilan guru dalam penggunaan; (5) Waktu untuk memanfaatkannya; dan (6) menyesuaikan kemampuan berpikir siswa.

Sehubungan dengan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran tidak dapat berlangsung tanpa adanya penggunaan media pembelajaran. Karena peran media dalam pendidikan, dapat digunakan untuk memfasilitasi transmisi informasi selama proses pembelajaran dan meningkatkan kemungkinan siswa akan memahami apa yang diajarkan.

2. Game Edukasi Quizizz

a. Pengertian Game Edukasi Quizizz

Perangkat lunak pendidikan berbasis game yang disebut Quizizz menghadirkan kegiatan banyak pemain

³ Suwito Eko Purnomo, *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Semarang : Widya Karya, 2008), 105-106.

ke dalam kelas dan menciptakan latihan di kelas menjadi menghibur dan 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 meme, avatar, tema, 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 secara bersamaan menyelesaikan kuis dan melihat skor mereka di papan skor.⁴ Guru dapat mengawasi prosedur dan meminta hasil pada akhir tes untuk menilai kinerja siswa. Perangkat lunak Quizizz dapat membantu siswa lebih memperhatikan dan menjadi lebih terlibat.⁵

Sumber belajar ini menggunakan teknologi dan memiliki sistem yang memungkinkan pengguna dan guru melakukan penilaian diri dengan metode yang menarik sehingga semua tingkat keterampilan siswa dapat tertarik. Media Pembelajaran Quizizz memiliki menu milenial diantaranya:

- 1) Sebuah kecepatan Siswa: Layar setiap siswa menampilkan pertanyaan, memungkinkan mereka untuk merespons dengan melihat tanggapan mereka di akhir dan kecepatan mereka sendiri.
- 2) Setiap siswa boleh menggunakan gadgetnya masing-masing. Dengan browser, siswa dapat menggunakan Quizizz di berbagai perangkat (termasuk PC, laptop, tablet, dan smartphone).
- 3) Jutaan kuis publik: Di Quizizz, setiap hari, jutaan pertanyaan diajukan oleh guru luar biasa dari seluruh

⁴ 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

⁵ 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

dunia. Setiap orang dipersilakan untuk menggunakan hak ini sebagai layanan Quizizz.

- 4) Kuis dapat dibuat dan diubah dengan cepat menggunakan editor.
- 5) Setiap pertanyaan kuis dapat dikumpulkan dengan mudah, dan gambar dari Internet dapat disisipkan secara otomatis.
- 6) Formulir untuk setiap ujian yang diberikan guru kepada siswa menyertakan umpan balik terperinci. Laporan juga tersedia untuk pendidik dalam bentuk kumpulan data Excel.⁶

b. Manfaat Game Edukasi Quizizz

Perangkat lunak kuis online Quizizz dapat digunakan oleh guru untuk memantau kemajuan belajar siswanya. Karena kemudahan penggunaan dan hasil evaluasi yang cepat, perangkat lunak ini layak digunakan sebagai alat pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0. Siswa sangat aktif dan antusias dalam belajar. Guru yang mengajar harus memiliki akses ke bank soal. Sehingga pertanyaan dapat disimpan dalam aplikasi ini dan kemudian diproses untuk memastikan pertanyaan tersebut sah, dapat diandalkan, memiliki berbagai kekuatan, dan memiliki tingkat kesulitan yang wajar. Jadi, pendidikan menjadi lebih menyenangkan.⁷

Kesimpulannya, “*Game Edukasi Quizizz*” adalah salah satu alternatif yang dapat dipilih oleh seorang pendidik untuk membuat inovasi dalam kegiatan pembelajaran, supaya kegiatan pembelajaran menjadi berwarna dan para siswa tidak jenuh untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa bisa menangkap maksud guru mengenai materi yang disampaikan dengan lebih mudah. Dan tercapainya tujuan pembelajaran pun bisa semakin mudah.

⁶ Shamil, “Apa itu Quizizz?”, Web Quizizz, 08 Juni, 2022, <https://quizizz.zendesk.com/hc/en-us/articles/203610052-What-is-Quizizz->.

⁷ Sri Mulyati dan Haniv Evendi, “*Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara*,” (GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 03 No.01, 2020), 66

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Ketika seseorang menghadapi skenario berulang kali, perilaku mereka terhadap situasi itu berubah. Perubahan perilaku ini tidak dapat dikaitkan dengan reaksi intrinsik, kematangan, atau faktor eksternal. Sebaliknya, itu dihasilkan dari paparan berulang pada peristiwa itu. Oleh karena itu, menurut Good dan Brophy, belajar lebih mengacu pada proses yang terjadi di dalam diri individu selama upayanya untuk membangun koneksi baru daripada perilaku yang terwujud.⁸

Perubahan dalam diri seseorang terjadi selama proses belajar. Pengaruh belajar dapat dilihat dalam berbagai hal, antara lain perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku, keterampilan, kebiasaan, dan karakteristik kepribadian peserta didik lainnya. Menurut Mouly, belajar hanyalah proses mengubah perilaku sebagai hasil dari pengalaman.⁹

Memahami dua istilah yang membentuk hasil belajar, yaitu hasil dan belajar, dapat membantu memperjelas apa yang dimaksud. Hasil diperoleh sebagai konsekuensi dari terlibat dalam proses atau tindakan yang mengubah fungsionalitas input. Sedangkan belajar dilakukan untuk berusaha mengubah tingkah laku seorang pembelajar.

Hasil belajar merupakan perubahan yang dialami siswa pada dirinya sebagai akibat pengaruh dari kegiatan belajar pada ranah kognitif, emosional, dan psikomotoriknya. Gagasan hasil belajar ditekankan sekali lagi oleh Nawawi dalam K. Brahim (2007:39), yang menjelaskan bahwasanya hasil belajar bisa diartikan sebagai tingkat kemahiran siswa dalam menguasai materi yang diajarkan di sekolah, yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes untuk mengenal berbagai materi pelajaran tertentu.

⁸ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: CV Remadja Karya, 1984), hlm. 80.

⁹ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1996), hlm. 5.

Hasil belajar, menurut Oemar Hamalik, merupakan kumpulan pengalaman yang dimiliki siswa yang mencakup ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Selain menguasai pengertian teori pelajaran, belajar melibatkan penguasaan banyak keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan serta kebiasaan, persepsi, kegembiraan, minat, dan kemampuan.¹⁰

Kata “belajar” adalah asal mula belajar. Para profesional pendidikan telah mengajukan berbagai teori tentang pembelajaran. Beberapa dari mereka mengklaim bahwa belajar adalah proses di mana orang berusaha untuk meningkatkan perilaku mereka secara keseluruhan sebagai konsekuensi dari interaksi pribadi mereka dengan lingkungannya.¹¹

Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh anak sebagai hasil dari kegiatan belajar. Melalui belajar mandiri, seseorang mencoba memperbaiki perilakunya dengan cara yang cukup permanen. Tujuan pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran yang diatur dan direncanakan, juga dikenal sebagai kegiatan instruksional, telah ditetapkan sebelumnya oleh guru. Anak-anak yang tujuan akademik atau instruksional berhasil tercapai.¹² Suprijono mengidentifikasi hasil belajar sebagai bakat, emosi heran, model mental sikap, keyakinan moral, dan pola tindakan. Daftar tujuan pembelajaran Lindgred juga mencakup sikap, keterampilan pengetahuan, dan pemahaman.¹³

Ketiga ranah hasil belajar tersebut adalah ranah kognitif yang berkaitan dengan hasil dari pembelajaran intelektual, ranah emosional yang berkaitan dengan sikap, dan ranah psikomotorik yang berkaitan dengan

¹⁰ Oemar Hamalik, *Manajemen Pengembangan Kurikulum*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 45.

¹¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm., 2.

¹² Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Renika Cipta, 2003), 37-38.

¹³ Muhammad Thobrani & Arif Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: ArRuzz Media, 2013), hlm. 22.

keterampilan dan bakat. Ketiga bidang tersebut menjadi fokus evaluasi hasil belajar. Namun, karena ini berkaitan dengan seberapa baik siswa dapat belajar, dilihat dari hasil belajarnya, maka yang sering dievaluasi oleh pendidik terhadap siswa.¹⁴

Hasil rangkaian proses pembelajaran, termasuk yang melibatkan komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik, selanjutnya disebut sebagai hasil belajar.

Perubahan perilaku dapat digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa. Setiap perubahan informasi, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, interaksi sosial, fisik, etika, atau tata krama dan sikap merupakan contoh hasil belajar.¹⁵

Jika hal-hal berikut ini terjadi, maka proses belajar mengajar dapat dianggap efektif:

- 1) Prestasi tinggi dicapai dengan retensi pelajaran yang diajarkan, baik secara individu maupun kelompok.
- 2) Secara individu dan kelompok, perilaku yang dijabarkan dalam tujuan pembelajaran telah tercapai.¹⁶

b. Klasifikasi/Pengelompokan Hasil Belajar

Bloom mengklaim bahwa keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotor adalah salah satu hasil belajar.¹⁷

- 1) Domain kognitif mencakup:
 - a) Informasi Yaitu kemampuan untuk mengingat atau mengakses informasi yang telah dipelajari sebelumnya.
 - b) Pemahaman, khususnya kemampuan untuk menerapkan pemahaman atau memahami sesuatu setelah diketahui.

¹⁴ Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosda, 2009), hlm. 22-23.

¹⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: CV Bumi Aksara, 2008), hlm. 30.

¹⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 105.

¹⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 24.

- c) Aplikasi, atau kapasitas untuk menempatkan pengetahuan yang dipelajari untuk digunakan dalam keadaan nyata dan praktis.
 - d) Analisa, atau kemampuan membedah sesuatu menjadi unsur-unsur penyusunnya dan memahaminya.
 - e) Sintesis, atau kemampuan untuk menciptakan satu kesatuan melalui perumusan rencana, yang memerlukan kriteria untuk memastikan struktur yang dipermasalahkan.
 - f) Evaluasi, atau kemampuan dalam hal memberikan penilaian terhadap sesuatu
- 2) Domain afektif mencakup :
- a) Sikap menerima, yang meliputi kepekaan terhadap adanya suatu rangsangan dan keinginan untuk memusatkan perhatian pada sesuatu.
 - b) Bereaksi, atau kesiapan untuk memperhatikan dengan sungguh-sungguh dan mengambil bagian dalam suatu tugas.
 - c) Nilai, atau kemampuan untuk menilai sesuatu dan menempatkan diri sesuai dengan penilaian itu.
 - d) Organisasi, yaitu kapasitas untuk menetapkan sistem nilai sebagai kompas.
 - e) Karakter, yaitu kemampuan untuk menegakkan cita-cita hidup dan kemampuan untuk menyerapnya.¹⁸
- 3) Domain psikomotor mencakup:
- a) Persepsi, yang melibatkan kemampuan untuk membedakan antara dua atau lebih input dengan cara yang sesuai.
 - b) Kesiapan, yang dapat direpresentasikan sebagai kesiapan fisik dan mental, adalah kemampuan untuk menempatkan diri dalam kondisi di mana seseorang akan memulai suatu tindakan atau gerakan.

¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 23-24

- c) Gerakan terpandu memerlukan kemampuan untuk melakukan serangkaian gerakan dengan lancar, tanpa berkonsultasi dengan contoh.
- d) Gerakan kompleks, atau kapasitas untuk melakukan tugas berurutan yang berkelanjutan.
- e) Modifikasi pola gerak, khususnya kemampuan untuk memodifikasi dan menyesuaikan pola gerak dengan keadaan.
- f) Kreativitas, atau kapasitas untuk secara mandiri memunculkan pola gerakan baru.¹⁹

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar seseorang merupakan konsekuensi dari gabungan berbagai unsur yang mempengaruhi dirinya baik secara internal (faktor internal) maupun eksternal (faktor eksternal). Unsur-unsur yang mempengaruhi hasil belajar tercantum di bawah ini, antara lain:

1) Faktor Internal

a) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis seperti kesehatan yang baik, cukup istirahat, tidak cacat fisik, dan sebagainya umumnya akan membantu dalam proses dan hasil belajar. Sangat penting untuk memperhatikan panca indera selain keadaan yang disebutkan di atas. Aminuddin Rasyad memang mengatakan bahwa panca indera adalah pintu menuju kebijaksanaan. Dengan kata lain, keadaan panca indera akan berdampak pada prosedur dan hasil belajar.²⁰

b) Faktor Psikologis

Jumlah keuntungan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai variabel psikologis, yaitu:

1) Intelegensi

Menurut C.P. Caplin, kecerdasan didefinisikan sebagai berikut: a) kemampuan

¹⁹ Sudaryono, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm. 43-49.

²⁰ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 90.

untuk mengatasi dan menyesuaikan diri dengan keadaan baru dengan cepat; b) kapasitas untuk menggunakan ide-ide abstrak dengan sukses; dan c) kemampuan untuk memahami hubungan dan memperoleh materi dengan sangat cepat. Komponen kecerdasan ini tidak menjamin hasil belajar seseorang karena belajar merupakan proses yang rumit. Karena kecerdasan hanyalah potensi, mereka yang memilikinya memiliki peluang besar untuk unggul dalam upaya akademis mereka.

2) Perhatian

Karena aktivitas jiwa yang meningkat, ia secara khusus terkonsentrasi pada suatu barang atau kumpulan benda. Untuk dapat menjamin keberhasilan prestasi pendidikan. Oleh karena itu, siswa harus diminta untuk memperhatikan apa pun yang berpotensi menarik perhatian mereka.

3) Minat

Minat adalah rasa keinginan dan keterlibatan yang tak terucapkan dalam objek atau aktivitas tertentu. Siswa yang tertarik pada suatu pelajaran akan mengikuti pembelajaran dengan serius. Kemampuan siswa dalam mengikuti petunjuk, ketelitian catatan pelajaran, dan perhatian mereka terhadap pelajaran semuanya mengungkapkan minat belajar atau tidak.²¹

4) Motivasi

Kata “motivasi” berasal dari kata “motive” yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang ada dalam diri seseorang dan mempengaruhi keputusannya untuk bertindak atau tidak.²²

²¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 180.

²² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), Cet. 12 hlm. 3.

Ketrampilan memotivasi siswa untuk melakukan aktivitas jalan kaki dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dikenal dengan istilah motivasi. Oleh karena itu, motivasi adalah usaha yang dilakukan oleh pihak luar, dalam hal ini guru, untuk menggugah, melibatkan, dan menggerakkan siswanya dengan sengaja untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.²³

5) Sikap Siswa

Kecenderungan untuk bereaksi atau menanggapi dengan cara yang relatif tetap mengenai orang, benda, dan rangsangan lain, baik secara positif maupun negatif, merupakan manifestasi internal dari sikap dengan komponen emosional.

Guru harus selalu memiliki sikap yang baik terhadap diri mereka sendiri dan topik yang mereka sukai karena sikap siswa terhadap mata pelajaran tertentu mempengaruhi seberapa baik mereka belajar. Akibatnya, penting untuk bekerja untuk mencegah siswa dari mengembangkan sikap negatif.²⁴

2) Faktor Eksternal

a) Faktor lingkungan

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh pengaruh lingkungan. Lingkungan sosial dan lingkungan fisik adalah beberapa dari pengaruh ini. lingkungan fisik, termasuk hal-hal seperti suhu dan kelembaban. Jelas akan ada perbedaan lingkungan belajar antara belajar di pagi hari saat udara masih segar dan di ruangan yang cukup mendukung untuk bernapas lega dengan belajar di tengah hari di ruangan yang ventilasinya kurang memadai. Lingkungan keluarga, pendidikan, komunitas, dan kelompok adalah contoh dari pengaruh sosial.

²³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), Cet. 12, hlm. 94.

²⁴ Muhammad Fathurrohman dan Sulistiyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 127.

- b) Faktor budaya, seperti: kesenian, ilmu pengetahuan, adat istiadat, teknologi.
- c) Faktor lingkungan fisik, seperti: fasilitas rumah, iklim, fasilitas belajar.²⁵

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

Dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal sangat mempengaruhi efektifitas proses pembelajaran dalam menghasilkan hasil belajar yang sebesar-besarnya. Komponen fisik seperti kesehatan yang baik dan berfungsinya panca indera adalah contoh komponen internal. Minat, intelek, bakat, dorongan, dan kapasitas (daya) berpikir adalah contoh dari kualitas psikis. Sedangkan komponen pendukung yang meliputi kurikulum, program pembelajaran, fasilitas pembelajaran, fasilitas pembelajaran, dan guru atau pendidik merupakan lingkungan alam dan konteks sosial budaya.²⁶

Untuk mengembangkan jawaban atau alternatif yang akan memastikan proses pembelajaran seefektif mungkin, pendidik harus dapat mengenali unsur-unsur yang berkontribusi terhadap masalah pembelajaran dan mempelajari cara mengidentifikasi masalah pembelajaran pada siswa. Tiga kategori tantangan pembelajaran yang diidentifikasi oleh Darsono, yang dikutip oleh Moh Rosyid, masing-masing adalah internal-eksternal, masalah proses pembelajaran, dan kompleksitas, untuk penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Faktor intern-ekstern: Rendahnya kemampuan belajar, sikap belajar yang kurang baik, keterampilan dan minat yang tidak sesuai dengan materi pelajaran yang dipelajari, keadaan fisik yang kurang baik, serta fasilitas dan lingkungan yang kurang baik.
- 2) Faktor ketika proses belajar, sebelum, selama, dan setelah pembelajaran. Kurangnya minat pada mata pelajaran mengganggu proses pembelajaran.

²⁵ Abu Ahmadi dan Widodo Supriono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 138.

²⁶ Moh Rosyid, *Guru*, (Kudus: STAIN Kudus Press, 2007), hlm. 66.

- 3) Kompleksitas meliputi:
 - a) Minat yang kurang mengenai suatu mata pelajaran yang sedang dipelajari dapat mengganggu proses pembelajaran.
 - b) Proses pembelajaran terhambat oleh topik-topik kajian tertentu yang memiliki potensi intelektual yang terbatas.
 - c) Penyakit otak menyebabkan belajar menjadi terganggu
 - d) Pertumbuhan IQ yang lambat menyebabkan kesulitan belajar.
 - e) Hasil belajar terhambat oleh sesuatu yang belum teridentifikasi daripada IQ.²⁷

4. Konsep Mata Pelajaran PAI

Ahmad Tafsir mendefinisikan Pendidikan Agama Islam sebagai penyampaian ilmu terhadap individu supaya individu tersebut tumbuh dengan maksimal yang menyesuaikan prinsip-prinsip Islami. Pendidikan agama Islam, jika diringkas, adalah instruksi bagi orang-orang untuk masuk Islam sepenuhnya semampu mereka. Dokumen Kurikulum 2013 mengubah PAI menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yang dapat dipahami sebagai pengajaran yang menyampaikan informasi dan menciptakan kepribadian, sikap, dan bakat siswa dalam mengamalkan ajaran agama Islam. Hal ini dilakukan setidaknya sebagian melalui pembelajaran berbagai mata pelajaran di semua jenjang pendidikan.

Pendidikan agama dijelaskan dalam peraturan Menteri Agama RI Nomor 16 Tahun 2010 tentang pengelolaan pendidikan pada sekolah pasal 1 ayat 1 bahwasanya “konsep dari pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.” Hasil seminar Pendidikan Islam yang diselenggarakan di Indonesia pada tahun 1960 memunculkan pengertian khusus tentang

²⁷ Moh Rosyid, *Guru*, (Kudus: STAIN Kudus Press, 2007), hlm. 66-67.

pendidikan Islam, yang diartikan sebagai arah pembinaan ruhani dan jasmani yang sesuai dengan ajaran Islam melalui pengarahannya, pengajaran, pembinaan, pengasuhan, dan pengawasan penerapan seluruh ajaran Islam.

Untuk mencapai tujuan pendidikan agama, peserta didik secara sengaja dan sistematis dihadapkan pada materi pendidikan agama berupa kegiatan, informasi, dan pengalaman, serta nilai, norma, dan sikap. 24 Perangkat pembelajaran harus dapat mengajarkan siswa bagaimana menggunakan informasi, sikap, dan kemampuan yang baru mereka peroleh untuk mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dapat menghindari membaca item yang tidak membantu mereka mengembangkan kompetensi mereka dengan cara ini.

Pendidikan agama Islam dapat dipahami sebagai program yang disengaja untuk mendidik siswa dalam pengetahuan, pemahaman, dan pengamalan ajaran agama Islam, serta prinsip-prinsip menghormati pemeluk agama lain dalam rangka mendorong tercapainya persatuan bangsa dan kerukunan beragama. dan integritas. Di Negara Kesatuan Republik Indonesia, yang mayoritas penduduknya beragama Islam, pendidikan agama Islam idealnya menginformasikan semua bentuk pengajaran lainnya dan dipandang baik oleh penduduk setempat, orang tua, dan murid. Pendidikan agama Islam juga mengacu pada pembinaan, pengarahannya, motivasi, dan pembinaan orang-orang yang bertakwa. Ketakwaan merupakan derajat yang menunjukkan sifat-sifat manusia di hadapan Allah SWT maupun manusia lainnya.

Dapat disimpulkan dari beberapa penjelasan di atas bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar, meyakini, dan menginternalisasikan pengamalan Islam melalui pengajaran atau bimbingan, yang kesemuanya memerlukan usaha sadar dan tulus dalam pengamalannya yang memperhatikan tuntunan tersebut. dalam Islam yang menganut berpegang pada Al-Qur'an dan As-Sunnah. Pendidikan Agama Islam diharapkan mampu membangun ukhuwah Islamiyah secara terencana dan saling menghormati antarumat beragama, kebangsaan, ras, dan tradisi yang berbeda-beda guna mempererat persatuan

karena harus memiliki tujuan yang baik dan mulia. Selain itu, pengembangan gaya hidup komunal atau toleran.

B. Penelitian Terdahulu

Berbagai hasil penelitian digunakan sebagai bahan referensi, kajian, dan pertimbangan penelitian yang relevan Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Mata Pelajaran PAI.

1. Jurnal ilmiah yang disusun oleh Agung Setiawan, Sri Wigati, Dwi Sulistyarningsih mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FMIPA UNIMUS yang berjudul “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”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui (a) apakah dengan menggunakan media Quizizz Game dapat meningkatkan keterampilan proses, (b) apakah hasil belajar siswa dapat ditingkatkan, dan (c) apakah reaksi siswa menggunakan Quizizz Game untuk mempelajari materi SPLTV menggunakan metode determinan dan metode eliminasi dapat diprediksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) hasil belajar siswa siklus I meningkat sebesar 95 dan siklus II sebesar 96; b) kemampuan proses siswa siklus I meningkat sebesar 81 dan siklus II sebesar 92; dan c) respon positif siswa siklus I dan siklus II masing-masing meningkat 80% dan 93%. Tesis ini dan penelitian saya berbagi penggunaan media Game Quizizz, namun berbeda yaitu penelitian saya berfokus pada upaya peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang berkaitan dengan sistem persamaan tiga variabel linier, sedangkan tesis ini berfokus pada upaya peningkatan hasil belajar siswa. dalam mata pelajaran PAI.
2. Jurnal ilmiah yang disusun oleh Bekti Mulatsih, guru di SMA Negeri 1 Banguntapan yang berjudul “Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid19.” Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana kegiatan pembelajaran kimia online dilaksanakan,

bagaimana kegiatan penilaian pengetahuan kimia online dilaksanakan, dan seberapa baik kegiatan tersebut dilaksanakan di kelas XI MIPA SMAN 1 Banguntapan selama pandemi covid-19. Temuan menunjukkan bahwa, dari semua aktivitas online, rata-rata pengetahuan kimia siswa adalah 79,21, dengan 77,25% di atas KKM. Standar Ketuntasan Dapat dikatakan bahwa pembelajaran kimia online di kelas XI MIPA di SMAN 1 Banguntapan berhasil dilaksanakan karena minimal pengetahuan kimia yang ditetapkan di SMAN 1 Banguntapan adalah 78, dan sebagian besar siswa telah melampaui KKM. Sementara tesis ini dan studi saya berbagi penggunaan media GameQuizizz, mereka berbeda karena penelitian saya berfokus pada upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa sementara tesis ini berfokus pada penerapan aplikasi GoogleClassroom, GoogleForm, dan GameQuizizz.

3. Jurnal ilmiah yang disusun oleh Sri Mulyati, Haniv Evendi, SMPN 2 Bojonegara, SMP MuhammadiyahKragilan yang berjudul “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara”. Menjadikan aplikasi Quizizz sebagai sarana belajar matematika yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar merupakan tujuan dari penelitian ini, yang bertujuan agar siswa atau siswa di kelas dapat belajar di mana saja, kapan saja, dan dengan cara apa saja tanpa terkendala oleh hambatan fisik seperti tembok atau ruang kelas. partisi. Temuan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat antara siklus I dan II, dari 63 menjadi 78, dan kemampuan pendidik untuk menggunakan media ini harus ditingkatkan karena masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan pendidik tentang Quizizz untuk pembuatan dan penggunaan pembelajaran. media. Belajar memanfaatkan Quizizz memiliki kelemahan yaitu tergantung pada internet. Walaupun penelitian saya dan tesis ini sama-sama menggunakan media Quizizz Game, sedangkan tesis ini berfokus pada upaya peningkatan hasil belajar matematika, penelitian saya menekankan pada upaya peningkatan hasil belajar siswa pada disiplin ilmu PAI.
4. Jurnal ilmiah yang disusun oleh Mila Roysa, Anisa Hartani yang berjudul “Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi

Pembelajaran Menyenangkan Di Masa Pandemi”. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif pembelajaran online berbasis aplikasi quizziz yang menghibur. Temuan penelitian menunjukkan bahwa (1) aplikasi pembelajaran online quizziz merupakan alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses guru dan siswa secara online. Diimplementasikan pada masa pandemi di bidang pendidikan untuk menyeimbangkan dan menyelaraskan pembelajaran di kelas agar selalu relevan dan menyenangkan, terutama untuk konten pembelajaran bahasa Indonesia; dan (2) aplikasi quizziz menawarkan alternatif bimbingan belajar di kampus. Penggunaan Quizziz dapat membuat implementasi pembelajaran online bagi siswa tidak menjadi masalah dan dapat disesuaikan berdasarkan tingkat kemampuan siswa. Sementara tesis dan studi saya berbagi penggunaan media Game Quizizz, penekanan penelitian saya adalah pada inisiatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan tesis ini difokuskan pada solusi pembelajaran yang menyenangkan selama pandemi.

5. Tesis yang disusun oleh Suciningsih yang berjudul “Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di Mi Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas”. Untuk menilai hasil belajar menggunakan Quizizz di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas, penelitian ini melihat desain, implementasi, dan evaluasi dari proses-proses tersebut. Karena pembelajaran lebih banyak dilakukan secara online di masa pandemi Covid-19 dan Quizizz merupakan sarana pembelajaran online yang dapat diakses dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja, siswa, pendidik, dan pengurus dapat langsung melihat skornya, hasilnya menunjukkan bahwa penerapan Quizizz alhasil alat penilaian di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang sangat efektif. Selain itu, guru dapat dengan cepat dan mudah menentukan pilihan hasil belajar bagi siswa dengan mengunduh hasil belajar langsung sebagai file excel dengan hasil belajar dibagi menjadi dua lembar, yaitu level kelas dan level pemain.

Sementara studi saya dan tesis ini berbagi penggunaan media Game Quizizz, kesamaannya hanya sampai di situ. Bedanya, sementara penelitian saya

berfokus pada inisiatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP, tesis ini menilai hasil belajar selama era Covid-19 di MI.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran di era modern selalu berkembang sebagai respon terhadap pergeseran standar kompetensi abad ke-21. Dengan adanya modifikasi kurikulum dan strategi belajar siswa saat ini, akibat dari perubahan pola belajar siswa menjaikan banyak pekerjaan rumah yang harus diselesaikan oleh guru di sekolah. Teknologi informasi saat ini menjadi alat yang dapat digunakan oleh orang atau organisasi untuk menangani data. Ini termasuk memproses, memperoleh, menggabungkan, menyimpan, dan mengubah data dalam banyak cara untuk memberikan informasi yang berkualitas, khususnya informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu. 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.²⁸

Konsep pengajaran tidak diragukan lagi telah berkembang sepanjang waktu. Mengajar dulu dianggap sebagai mewariskan budaya kepada siswa atau peserta didik dalam bentuk pengalaman dan keterampilan. Makna ungkapan tersebut telah berubah sepanjang waktu, meskipun pada awalnya terkait dengan ketidakaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Di negara-negara industri, mengajar sekarang didefinisikan sebagai mengarahkan pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya akademis mereka. Siswa adalah peserta aktif dalam proses pembelajaran; guru hanya memberikan arahan. Karena pola pembelajaran telah berkembang, sekarang semua peserta dalam proses pembelajaran, termasuk guru, harus dilibatkan. Hal ini mengurangi beban kerja guru. Guru dapat menghabiskan lebih

²⁸ 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 07 Pagi." (Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ. Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>. E-ISSN: 2745-6080). 2

banyak waktu untuk tugas mereka yang lain, seperti konseling dan menginspirasi siswa.

Pembelajaran elektronik sudah kita kenal sejak tahun 1970. Kita membutuhkan strategi pengajaran yang dapat membantu siswa lebih fokus di masa pandemi, salah satunya dengan menggunakan pendekatan *E-learning*.²⁹

Salah satu sarana pembelajaran 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.³⁰

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 dari penggunaan permainan edukatif seperti yang dirancang untuk membuat mereka tetap terlibat dan terhibur.³¹

PAI salah satu disiplin ilmu yang membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Salah satu media yang dapat digunakan untuk penelitian dan pembelajaran PAI adalah media Quizizz. Berikut kerangka penelitian Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz dan World Wall untuk meningkatkan

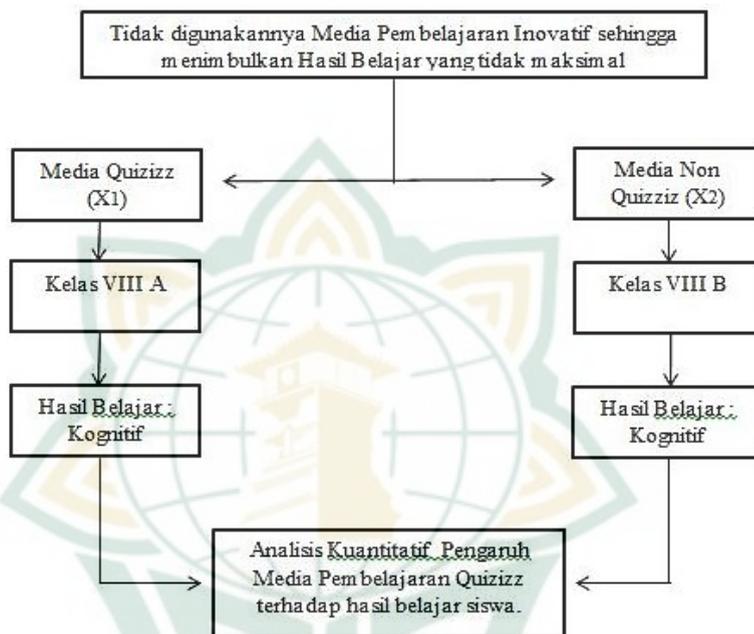
²⁹ Windi Anggraini, Apri Utami Parta Santi, Muhammad Ishaq Gery. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi". (Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ. Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>. E-ISSN: 2745-6080). 3

³⁰ 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

³¹ 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

hasil belajar siswa SMP Al-Ma'ruf Kudus pada mata pelajaran PAI:

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Hipotesis adalah solusi jangka pendek untuk tantangan penelitian yang dinyatakan. Hipotesis ini, yang juga dapat disebut dugaan yang dapat terjadi berdasarkan teori saat ini, diterbitkan sebelum penelitian dilakukan, oleh karena itu diyakini sebagai solusi sementara. Pengembangan hipotesis tindakan dilakukan sesuai dengan teori yang bersangkutan dan temuan penelitian sehingga menghasilkan hipotesis sebagai berikut :

- Ha : Terdapat Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP NU Al-Ma'ruf Kudus.
- Ho : Tidak terdapat Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP NU Al-Ma'ruf Kudus.