

## BAB 1 PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Peranan pendidikan dalam suatu negara sangatlah penting. Pendidikan ialah upaya yang disengaja untuk meningkatkan potensi sumber daya manusia melalui pendidikan. 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.”<sup>1</sup>

Di lingkungan sekolah kewajiban pokok siswa ialah belajar. Pembelajaran dimaksudkan untuk menginduksi perubahan perilaku dalam domain kognitif, emosional, dan psikomotorik. Pembelajaran siswa yang aktif, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan komunikasi interaktif antara siswa dan guru semuanya diperlukan untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan pembelajaran harus dikembangkan dengan sebaik mungkin agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Pembelajaran saat ini terus beradaptasi dalam menanggapi perubahan kebutuhan kompetensi abad ke-21. Pergeseran pola belajar siswa dari periode sebelumnya membuat ada beragam pekerjaan baru menanti pendidik di sekolah sebagai akibat dari perubahan kurikulum dan pola belajar siswa saat ini. Saat ini teknologi informasi ialah suatu alat yang dapat dipakai oleh individu atau kelompok

---

<sup>1</sup>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

untuk mengolah data, antara lain mengolah, memperoleh, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dengan beragam cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yakni informasi yang sesuai, benar, dan tidak bertele-tele dan dapat dipakai untuk pengambilan keputusan. Oleh sebab itu anak-anak sangat membutuhkan literasi digital saat ini. Penyebabnya ialah tingginya arus informasi, yang menuntut siswa untuk dapat menyaring begitu banyak informasi. Pentingnya literasi digital bagi siswa saat ini diamati berdasarkan dampaknya terhadap psikologi siswa, khususnya kecanduan gadget.<sup>2</sup>

Kemudahan menyampaikan materi bisa terwujud apabila memperhatikan bagaimana karakter mata pelajaran yang diajarkan sebelum memilih metode pembelajaran. Pemilihan yang tepat metode pembelajaran akan membangkitkan minat siswa sekaligus mendorong keterlibatan, aktivitas, dan interaksi siswa.

Kegiatan pembelajaran mengimplementasikan prinsip-prinsip kerjasama antara guru dan siswa idealnya terdapat keaktifan belajar siswa, interaksi guru dan siswa, partisipasi siswa dalam pembelajaran serta komunikasi yang interaktif. Agar dapat menciptakan hasil belajar yang optimal hasil secara kognitif, afektif, dan psikomotorik maka dalam melaksanakan proses pembelajaran harus sungguh-sungguh agar tidak menemukan hambatan yang berarti. Seorang pendidik tidak dapat bersantai-santai ketika di sekolah sebab mereka harus memenuhi sejumlah besar tanggung jawab dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran lebih berfokus pada upaya guru untuk mendukung atau membantu pembelajaran siswa, terutama pada aspek memotivasi siswa untuk belajar. Pendidik harus mampu merespon secara tepat terhadap kemajuan teknologi informasi. Kemajuan-kemajuan ini, jika diterapkan dengan benar, berpotensi

---

<sup>2</sup> 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

memberikan pengaruh positif. Penguasaan siswa dalam mempelajari teknologi informasi berpotensi mendorong terciptanya generasi yang melek teknologi. Jika suatu negara ingin dianggap sebagai negara maju menguasai teknologi informasi ialah suatu keharusan. Penguasaan teknologi informasi diperlukan agar siswa dapat menyaring informasi yang diterimanya. Selanjutnya, proses pembelajaran di kelas dapat ditingkatkan dan dibuat lebih efektif untuk guru.<sup>3</sup>

Dari masa ke masa definisi dari mengajar tentunya mengalami perubahan. Di masa lalu, mengajar digambarkan sebagai transmisi budaya kepada siswa atau murid dalam bentuk pengalaman dan kemampuan. Konsep awalnya mengacu pada kepasifan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi definisi tersebut telah berkembang seiring waktu. Definisi mengajar di negara-negara maju menunjukkan bahwa mengajar ialah membimbing belajar, membimbing siswa dalam proses belajar, dan yang aktif ialah siswa yang mengalami proses belajar, sementara pengajar hanya mengarahkan. Kondisi saat ini di dalam pembelajaran siswa dituntut untuk aktif bukan hanya yang menjadi satu-satunya pihak yang aktif, hal ini meringankan beban guru karena pola belajar yang sudah berubah. Guru dapat mencurahkan waktu lebih banyak untuk tugas mereka yang lain, seperti menasihati dan memotivasi siswa.<sup>4</sup>

Sistem pembelajaran daring ialah sistem pembelajaran yang tidak mencakup interaksi tatap muka antara pendidik dan siswa, melainkan berlangsung secara online melalui jaringan internet. Bahkan ketika anak-anak di rumah, pendidik harus menjamin kegiatan belajar mengajar tetap berjalan. Solusinya bagi pendidik untuk

---

<sup>3</sup> 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

<sup>4</sup> Slameto, "Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya." (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 29-30.

dapat mengembangkan materi pembelajaran sebagai inovasi dengan menggunakan media internet. Media pengajaran membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan fakta secara menarik dan dapat dipercaya, mempermudah interpretasi data, dan meringkas informasi. Dalam setiap kegiatan pembelajaran, kita perlu memperhatikan dengan mendetail media pembelajaran apa yang cocok dengan karakteristik setiap materi. Selain itu guru harus memahami bagaimana memilih bahan pembelajaran agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran sepanjang proses pembelajaran. Selanjutnya, pengajar harus mampu membuat bahan ajar yang menggabungkan teknologi yang sedang berkembang atau sejenisnya. Komputer atau laptop, serta ponsel atau smartphone adalah dua buah teknologi yang sering dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa, berbagai metode pembelajaran dapat dipakai.

Mendesain pembelajaran yang menarik dan menyenangkan ialah tantangan bagi guru. Pemilihan media atau model yang beragam ialah salah satu upaya agar siswa termotivasi untuk belajar dan lebih mudah menangkap informasi. Pengembangan media pembelajaran antara lain memanfaatkan komputer atau laptop, ponsel atau *smartphone*, dan game edukatif. Dalam keseharian kita masih sangat jarang menemukan pemakaian game edukatif, terutama yang dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran. Game sebagai media pembelajaran, jika dipadukan dengan materi penilaian atau pertanyaan, seharusnya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pendapat tersebut didukung oleh Henry yang membahas mengenai manfaat dari pemakaian game dalam pembelajaran dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menghibur serta game memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup>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 :

Sejak tahun 1970 kita sudah mengenal mengenai pembelajaran elektronik. Di masa pandemi kita memerlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa, salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran *E-learning*. *E-learning* mendukung proses belajar mengajar, serta evaluasi pembelajaran berbasis komputer khususnya di era revolusi industri 4.0 saat ini yang semakin memanfaatkan Android. Sebelum memilih media pembelajaran, guru harus memperhatikan berbagai hal, seperti media akan diterima oleh siapa? Pemakaian media tujuannya untuk apa? apakah media bisa dipakai dalam waktu yang cukup singkat? Bagaimana karakteristik media yang akan dipakai?, dan apakah ketersediaan bahan untuk membuat media memadai? dan apakah pembuatan media menghabiskan banyak biaya?<sup>6</sup>

Salah satu contoh pemanfaatan kemajuan teknologi, yakni adanya kuis interaktif. Kuis interaktif ialah program yang dipakai untuk memberikan konten berupa pertanyaan-pertanyaan yang dapat dimanfaatkan siswa untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang telah diberikan. Kuis interaktif masuk dalam kategori sebagai media berbasis komputer dan smartphone; siswa dapat menggunakan program secara mandiri karena sederhana serta siswa hanya memerlukan satu tahapan untuk mengoperasikan sebuah program.

Game edukasi quizizz yang mencakup soal-soal untuk penilaian, dimaksudkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan aktif. Pengaruh pemanfaatan permainan edukatif seperti permainan membuat anak tertarik serta terhibur juga akan membiasakan anak berlatih memberikan latihan untuk

---

(Seminar Nasional Edusainstek, FMIPA UNIMUS 2019 ISBN : 2685-5852). 168

<sup>6</sup> 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 07Pagi. (Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ)”. Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>. E-ISSN: 2745-6080). 3

memecahkan masalah dan logika, sehingga walaupun berada dirumah anak tetap aktif berpikir, belajar, dan berlatih<sup>7</sup>

Quizizz ialah salah satu media pembelajaran berbasis e-learning. Kinerja peserta didik dapat dipantau melalui media pembelajaran quizizz berupa data dan statistik yang bisa di ekspor sebagai file *Excel*. Jumlah siswa yang merespon pun dapat diketahui oleh pendidik. Selain itu keunggulan game ini ialah proses penilaian tanpa dibatasi oleh lokasi , tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi peserta didik sehingga semua itu memudahkan tugas dari pendidik.<sup>8</sup>

Quizizz ialah aplikasi pendidikan berbasis game, yang memperkenalkan aktivitas multipemain ke dalam kelas dan membuat praktik di kelas menjadi menyenangkan dan interaktif. Quizizz memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan aktivitas di kelas di perangkat seluler mereka. Aplikasi ini tidak sama dengan aplikasi pendidikan lainnya, pada aplikasi ini menggabungkan elemen permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menyenangkan ke dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memberi kesempatan pada siswa untuk berkompetisi satu sama lain, yang mendorong mereka untuk belajar. Peserta didik mengerjakan kuis di kelas secara bersamaan dan melihat posisi mereka saat ini di papan skor. Untuk mengevaluasi kinerja siswa, instruktur dapat memantau proses dan meminta hasil saat

---

<sup>7</sup>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

<sup>8</sup>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). 3

berakhirnya kuis. Menggunakan program quizizz dapat membantu meningkatkan minat dan fokus siswa.<sup>9</sup>

Berkaitan dengan hal tersebut, SMA Muhammadiyah Gubug ialah salah satu lembaga pendidikan yang penulis anggap sebagai sekolah yang telah mengakui nilai pembelajaran online melalui game edukasi quizizz sebagai sarana peningkatan partisipasi siswa. Ini ialah tantangan bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik, dan dinamis. Guru harus dapat mendorong partisipasi siswa meskipun pembelajaran dilaksanakan dari jarak jauh atau online. Keterlibatan siswa dapat dirangsang dengan pemakaian bahan ajar yang menarik. Menggunakan game edukasi Quizizz sebagai media pembelajaran ialah salah satu media pembelajaran yang lebih menarik dalam pembelajaran online. Dalam keseharian kita masih sulit sekali menemukan adanya game edukasi, meskipun sudah ada akan tetapi belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Game edukasi quizizz ini umumnya dimainkan di laptop atau smartpone dan bisa dilaksanakan dimana saja.

Berdasarkan temuan studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti di SMA Muhammadiyah Gubug, mayoritas siswa yang memiliki ponsel hanya memanfaatkannya untuk masuk media sosial dan bermain game. Siswa tidak menyadari bahwa handphone cukup bermanfaat dalam bidang pendidikan. Bahkan siswa masih asing dengan media game edukasi Quizizz. Pemakaian media game edukasi Quizizz dimaksudkan untuk meningkatkan partisipasi siswa.

Berdasarkan pemaparan situasi tersebut peneliti termotivasi untuk membahas, mengkaji dan melakukan penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi

---

<sup>9</sup> 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

Quizizz Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Gubug”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam latar belakang masalah dan fokus penelitian di atas, peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. bagaimana dampak pemakaian media game edukasi quizizz pada mata pelajaran PAI terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran daring di SMA Muhammadiyah Gubug?
2. Seberapa baik penggunaan media game edukasi quizizz pada mata Pelajaran PAI terhadap peningkatan keaktifan siswa di SMA Muhammadiyah Gubug?
3. Adakah pengaruh penggunaan media game edukasi quizizz terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Gubug

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini dilihat dari rumusan masalah di atas yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dampak pemakaian media game edukasi quizizz pada mata pelajaran PAI terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran daring.
2. Untuk mengetahui seberapa baik penggunaan media game edukasi quizizz pada mata Pelajaran PAI terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media game edukasi quizizz terhadap keaktifan siswa di SMA Muhammadiyah Gubug

## **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Secara teoritis
  - a. Memberikan informasi keilmuan tentang upaya SMA Muhammadiyah Gubug untuk mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran online menggunakan game edukasi quizizz.



- b. Dapat menginformasikan kepada pengajar tentang pentingnya pemanfaatan media game edukasi quizizz dalam pembelajaran online.
- c. Menjadi bahan masukan dan referensi bagi institusi sehubungan dengan inisiatif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran online melalui game edukasi quizizz.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian untuk pengembangan kompetensi dan profesionalisme, serta mengemban amanah dan tanggung jawab pendidik dalam membentuk generasi mendatang.

### b. Bagi Sekolah

Dalam rangka meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, sekolah menerapkan pembelajaran online dengan menggunakan game edukasi quizizz.

### c. Bagi Peneliti

Skripsi ini berguna dalam hal memperluas wawasan intelektual serta sikap, dan pengalaman sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik di masa yang akan datang.

## E. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami keseluruhan isi dari skripsi ini, penulis akan mendeskripsikan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

### 1. Bagian awal

Dalam bagian ini terdiri dari halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan skripsi, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman isi dan halaman abstrak.

### 2. Bagian Isi

Bagian isi ini terdiri dari beberapa bab yakni:

BAB I PENDAHULUAN, dalam bab ini dipaparkan mengenai latar belakang, rumusan

masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II DESKRIPSI TEORI**, dalam bab ini memaparkan konsep keaktifan siswa, pembelajaran daring, media game edukasi quizizz, dan konsep mata pelajaran PAI

**BAB III METODE PENELITIAN**, dalam bab ini berisikan mengenai jenis penelitian, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, Identifikasi variabel, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**, dalam bab ini menguraikan, gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian, analisis data penelitian, dan pembahasan penelitian

**BAB V PENUTUP**, dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

### 3. Bagian Akhir

Dalam bagian ini berisi tentang daftar pustaka, daftar riwayat pendidikan penulis dan lampiran-lampiran.