

BAB II

DESKRIPSI TEORI

A. Keaktifan Siswa

1. Pengertian Keaktifan Siswa

Keaktifan belajar berasal dari kata “Aktif” dan “Belajar”. Kegiatan belajar ialah usaha atau kegiatan yang melibatkan pembelajaran aktif. Menurut Hamalik, kegiatan belajar ialah suatu keadaan atau objek di mana siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajarannya. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti percakapan, mendengarkan penjelasan, memecahkan masalah, aktif mengerjakan tugas membuat laporan, dan mampu menyajikan kesimpulan laporan, merupakan contoh jenis aktivitas siswa dalam pembelajaran.¹⁰

Keaktifan belajar siswa ialah salah satu komponen fundamental yang diperlukan agar proses pembelajaran dapat berhasil. Aktif, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mengandung arti berkecimpung dalam pekerjaan atau usaha. Siswa berpartisipasi dalam kegiatan yang bekerja dan berusaha untuk dilaksanakan sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan oleh instruktur selama proses pembelajaran. Aktivitas fisik dan mental, pada hakikatnya bertindak dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan, disebut sebagai aktivitas.¹¹

Proses Pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan keaktifan siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan

¹⁰ Erlis Nurhayati, “Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19”(Jurnal Paedagogy, Vol. 7. No. 3, 2020), 147

¹¹ Nugroho Wibowo, “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari,” (Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO), Volume 1, Nomor 2, 2016), 130

proses pembelajaran. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan-persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam kehidupan nyata. Sehingga, dengan adanya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan mengakibatkan suasana kelas menjadi kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa

Menurut Erlis Nurhayati faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar ialah sebagai berikut:¹²

- a. Membuat siswa tertarik serta termotivasi untuk belajar.
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran (kemampuan dasar kepada siswa)
- c. Mengingatkan siswa akan kompetensi belajar.
- d. Menstimulus siswa (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari)
- e. Mengarahkan kepada siswa cara mempelajarinya
- f. Memunculkan aktivitas
- g. Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran
- h. Merespon apa yang telah disampaikan siswa (*feedback*);
- i. Memberi evaluasi di akhir pembelajaran berupa tes singkat
- j. Mengakhiri pembelajaran dengan penyampaian kesimpulan dari setiap materi.

Menurut Nugroho Wibowo, aktivitas guru yang dapat mempengaruhi aktivitas siswa antara lain:¹³

¹²Erlis Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," (Jurnal Paedagogy, Vol. 7. No. 3, 2020), 147

- a. memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa agar mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran;
- b. menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada siswa)
- c. mengingatkan siswa akan kompetensi belajar;
- d. memberi stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari)
- e. Memberi petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari;
- f. Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran,
- g. Merespon apa yang telah disampaikan siswa (*feedback*);
- h. Mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian tugas-tugas dengan tujuan memantau sejauh mana kemampuan siswa.
- i. Mengakhiri pembelajaran dengan penyampaian kesimpulan dari setiap materi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang dapat meningkatkan keaktifan siswa yaitu kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif sehingga siswa menjadi aktif bertanya, menjawab, mengemukakan gagasan atau pendapatnya serta mampu memberikan kesimpulan.

3. Indikator Keaktifan Siswa

Adapun indikator keaktifan belajar menurut Erlis Nurhayati ialah sebagai berikut :¹⁴

- a. Dapat memecahkan masalah
- b. Dapat bekerjasama
- c. Dapat menyampaikan pendapat

¹³ Nugroho Wibowo, “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari,” (Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO), Volume 1, Nomor 2, 2016), 131

¹⁴Erlis Nurhayati, “Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19,” (Jurnal Paedagogy, Vol. 7. No. 3, 2020), 147

- d. Dapat menyampaikan gagasan atau ide dan perhatian

B. Pembelajaran Daring

1. Pengertian Pembelajaran Daring

Selama wabah Covid-19, kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dari jarak jauh dengan menggunakan sistem internet (*e-learning*). *E-learning* ialah proses pembelajaran digital yang berlangsung melalui jaringan internet. *E-learning* ialah pemakaian media pembelajaran online untuk menawarkan rangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Untuk mencapai efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran, setiap metode pembelajaran harus mencakup perumusan bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan tetap memperhatikan faktor tujuan pembelajaran, hambatan belajar, dan karakteristik siswa.¹⁵

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 dapat mengembangkan materi pembelajaran sebagai inovasi dengan menggunakan media internet.¹⁶

Pembelajaran daring (dalam jaringan) menjadi solusi pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diakses oleh siswa serta guru dalam situasi pandemic ini. Pada dasarnya, pembelajaran daring atau online ialah pembelajaran yang menggunakan sistem berupa

¹⁵ Bekti Mulatsih, “Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19,” (Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru Vol. 5, No.1, 2020), 18

¹⁶ Windi Angraini, dkk, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi,” (Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 2020), 2

jaringan computer berasal dari internet, saling terkoneksi dengan segala aksesibilitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai interaksi yang mengarah dalam pembelajaran.¹⁷

2. Kelebihan Pembelajaran Daring

Adapun kelebihan dari pembelajaran berbasis internet, teknologi, dan multimedia ialah mampu mengubah cara penyampaian serta pengetahuan kepada siswa menjadi lebih mudah sehingga, dapat menjadi alternatif pembelajaran selain pemakaian pembelajaran secara tradisional atau konvensional. Selain mudah dan praktis untuk di akses, pembelajaran daring mampu meningkatkan kadar interaksi antara siswa dan guru, *time and place flexibility*, *potential to reach a global audience*, dan memudahkan serta menyempurnakan penyampaian materi pembelajaran.¹⁸

Selanjutnya, kelebihan pemakaian pembelajaran daring lebih menitikberatkan pada akses kemudahan pemakaian dan pelaksanaannya dalam pembelajaran. Pada masa sekarang siswa sudah tidak asing lagi dengan segala sesuatu yang berkaitan dengan sosial media oleh sebab itu pembelajaran akan dianggap lebih menyenangkan jika dilaksanakan secara Daring (dalam jaringan) juga dukungan dari perangkat-perangkat yang dipakai dalam pembelajaran dekat dengan lingkungan dan keseharian siswa berupa perangkat mobile meliputi smartphone, tablet, dan laptop atau komputer. Pemakaian pembelajaran daring dibantu dengan akses dari teknologi moderen berbasis mobile dan IT memiliki potensi dan kontribusi yang besar dalam dunia khususnya, sebagai transisi dan tantangan pemanfaatan pembelajaran menggunakan

¹⁷ Mila Rosya dan Anisa Hartani, “Aplikasi Daring Quizziz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi,” (LENERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 13, No. 2, 2020), 317

¹⁸ Mila Rosya dan Anisa Hartani, “Aplikasi Daring Quizziz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi,” (LENERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 13, No. 2, 2020), 317

perubahan revolusi industri 4.0 di negara berkembang khususnya di Indonesia.

Berbagai media online di masa perubahan revolusi industri 4.0 dapat diakses dan dipakai untuk mempromosikan pembelajaran online, memberi kesempatan pada siswa untuk menikmati belajar meskipun hanya dilaksanakan di rumah. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Pasal 31 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yang membahas tentang pembelajaran jarak jauh dalam bentuk pembelajaran online/e-learning/online/f-learning yang dapat diakses melalui aplikasi online seperti schoology, google classroom, edmodo, webinar, zoom meeting, dan quizizz, serta aplikasi pembelajaran online lainnya.

C. Game Edukasi Quizizz

1. Pengertian Game Edukasi Quizizz

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.¹⁹ Untuk mengevaluasi kinerja siswa, instruktur dapat memantau proses dan meminta hasil saat berakhirnya

¹⁹ 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

kuis. Menggunakan program Quizizz dapat membantu meningkatkan minat dan fokus siswa.²⁰

2. Manfaat Game Edukasi Quizizz

Guru dapat menggunakan aplikasi kuis online quizizz untuk melihat sejauh mana kemajuan siswa mereka dalam belajar. Program ini layak dipakai sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0, karena siswa memiliki minat dan semangat belajar yang tinggi karena kemudahan pemakaian dan hasil yang cepat dalam proses penilaian. Bank soal diperlukan untuk guru yang mengajar. Sehingga aplikasi ini dapat dipakai untuk menyimpan soal kemudian menganalisisnya sehingga menjadi soal valid, dapat dipercaya, memiliki kekuatan yang bervariasi, dan memiliki tingkat kesulitan yang baik. sehingga, belajar menjadi lebih menyenangkan.²¹

D. Konsep Mata Pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti

Menurut Ahmad Tafsir, Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran islam. Bila di persingkat, pendidikan agama Islam adalah bimbingan terhadap individu agar menjadi individu muslim yang semaksimal mungkin. Dalam dokumen Kurikulum 2013, PAI mendapatkan tambahan kalimat “dan Budi Pekerti” sehingga menjadi *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*, sehingga dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama islam, yang

²⁰ 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 Penelitian LPPM UMJ. Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>. E-ISSN: 2745-6080). 5

²¹ 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

dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.²²

Sedangkan arti pendidikan agama disebutkan 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.²³ Hasil rumusan seminar Pendidikan Islam se-Indonesia pada tahun 1960 secara spesifik memberikan pengertian tentang pendidikan Islam, yaitu sebagai bimbingan terhadap pertumbuhan rohani dan jasmani menurut ajaran islam dengan mengarah, mengajarkan, melatih, mengasuh dan mengawasi berlakunya semua ajaran islam.

Dalam materi pendidikan agama Islam mencakup bahan-bahan pendidikan agama berupa kegiatan, atau pengetahuan dan pengalaman serta nilai atau norma-norma dan sikap dengan sengaja dan sistematis di berikan kepada anak didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan agama.²⁴ Materi pembelajaran yang dipilih haruslah yang dapat memberikan kecakapan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang telah di pelajarnya. Dengan cara tersebut siswa terhindar dari materi-materi yang tidak menunjang pencapaian kompetensi.²⁵

Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai program yang terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga

²² Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1992), hal. 32

²³ Peraturan Menteri Agama RI Nomor 16 Tahun 2010 tentang Pengelolaan Pendidikan Agama pada sekolah, hal 3.

²⁴ Zuhairini, *Metodologi Pendidikan Agama*, (Solo, Ramadani, 1993), hal. 54

²⁵ Abdu Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam*, (Bandung, : PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 94

mengimani ajaran agama Islam serta diikuti tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa. Negara Kesatuan Republik Indonesia yang mayoritas masyarakat memeluk agama Islam idealnya pendidikan agama Islam mendasari pendidikan-pendidikan lain, serta menjadi suatu hal yang disenangi oleh masyarakat, orang tua, dan peserta didik. Pendidikan Agama Islam juga memiliki makna mengasuh, membimbing, mendorong mengusahakan, menumbuh kembangkan manusia bertakwa. Takwa merupakan derajat yang menunjukkan kualitas manusia bukan saja dihadapan sesama manusia tetapi juga dihadapan Allah SWT.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam yaitu usaha sadar, meyakini dan mengahayati dalam mengamalkan agama Islam melalui bimbingan atau pengajaran yang mana semua itu memerlukan upaya yang sadar dan benar-benar dalam pengamalannya yang memperhatikan tuntunan yang ada di dalam agama Islam yang berpegang teguh pada Al-Qur'an dan As-Sunnah. Karena Pendidikan Agama Islam harus mempunyai tujuan yang bagus dan baik diharapkan mampu menjalin Ukhuwah Islamiah seperti yang diharapkan dan menghargai satu sama lain atau dengan agama lain, suku, ras dan tradisi yang berbeda-beda agar terciptanya kerukunan. Dan juga terciptanya kebersamaan atau hidup bertoleransi.

E. Penelitian Terdahulu

Sebelum menyelesaikan penelitian ini, berbagai temuan penelitian digunakan sebagai bahan referensi, studi, dan pertimbangan penelitian. Maka pada bagian ini, peneliti membahas “Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Mata Pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Gubug”.

1. Jurnal ilmiah yang disusun oleh Agung Setiawan, Sri Wigati, Dwi Sulistyaningsih 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 penelitian ini ialah a) Menentukan peningkatan hasil belajar siswa dengan implementasi media Game Quizizz; b) Mengetahui peningkatan keterampilan proses dengan implementasi media Game Quizizz; c) Mengetahui respons siswa terhadap implementasi Game Quizizz dalam pembelajaran materi SPLTV metode determinan dan metode eliminasi. Hasil penelitian menunjukkan a. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 95 dan siklus II sebesar 96; b) Terdapat peningkatan keterampilan proses siswa dari siklus I sebesar 81 dan siklus II sebesar 92, c) Terdapat peningkatan respons positif dari siswa sebesar 80% pada siklus I dan siklus II sebesar 93%. Persamaan dengan penelitian saya yakni sama-sama menggunakan media GameQuizizz, dan perbedaannya pada skripsi ini fokusnya pada meningkatkan hasil belajar, sedangkan penelitian saya fokus pada upaya peningkatan keaktifan siswa.

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 *Covid-19*. Tujuan penelitian ini ialah menggambarkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran kimia secara daring, untuk menggambarkan pelaksanaan kegiatan penilaian pengetahuan kimia secara daring, dan untuk mengetahui efektifitas pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring yang dilaksanakan di kelas XI MIPA SMAN 1 Banguntapan selama pandemi *covid-19*. Hasil penelitian menunjukkan Dari keseluruhan kegiatan daring diperoleh rerata nilai pengetahuan kimia siswa 79,21 dan persentase siswa yang telah melampaui KKM sebesar 77,25%. Kriteria Ketuntasan Minimal pengetahuan kimia yang ditetapkan dari SMAN 1 Banguntapan sebesar 78, dan persentase siswa yang telah melampaui KKM lebih dari 75% sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kimia secara

daring di kelas XI MIPA SMAN 1 Banguntapan terlaksana secara efektif. Persamaan dengan penelitian saya yakni sama-sama menggunakan media GameQuizizz, dan perbedaannya pada skripsi ini fokusnya pada implementasi aplikasi *googleclassroom*, *googleform* dan *gamequizziz*, sedangkan penelitian saya fokus pada upaya peningkatan keaktifan siswa.

3. Jurnal ilmiah yang disusun oleh Sri Mulyati, Haniv Evendi, SMPN 2 Bojonegara, SMP Muhammadiyah Kragilan yang berjudul “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara”. Tujuan penelitian ini ialah menjadikan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran matematika yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar, sehingga peserta didik atau siswa di kelas dapat belajar dimanapun, kapanpun, dan dengan cara apapun tanpa terhalang tembok atau dinding-dinding kelas. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 63 dan siklus II sebesar 78 dan Peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini sangat diperlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan ketrampilan pendidik terhadap *Quizizz* untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran. Kekurangan pembelajaran menggunakan *Quizizz* ialah bergantung pada jaringan internet. Persamaan dengan penelitian saya yakni sama-sama menggunakan media Game Quizizz, dan perbedaannya pada skripsi ini fokusnya pada upaya meningkatkan hasil belajar, sedangkan penelitian saya fokus pada upaya peningkatan keaktifan siswa.
4. Jurnal ilmiah yang disusun oleh Mila Roysa, Anisa Hartani yang berjudul “ Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan Di Masa Pandemi”. Tujuan penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan alternatif dari pembelajaran daring yang menyenangkan menggunakan aplikasi *quizziz*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) aplikasi pembelajaran *onlinequizziz* ialah aplikasi evaluasi

pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses secara online oleh guru dan siswa, yang diterapkan di saat pandemi pada sektor pendidikan agar mampu menyeimbangkan dan melaraskan pembelajaran di sekolah untuk senantiasa relevan serta menyenangkan khususnya pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia; (2) adanya aplikasi quizziz memberikan alternatif pembelajaran daring yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dan siswa serta dapat diakses di luar maupun di dalam kelas; (3) quizziz memberikan keuntungan pada pembelajaran daring dengan memanfaatkan perubahan pembelajaran yang lebih mengedepankan pembelajaran di era revolusi industri 4.0 menggunakan teknologi informasi dalam penyampaianya, akan lebih menyenangkan, memotivasi, dan menarik perhatian siswa. Pemakaian *quizziz* dapat menjadikan pelaksanaan pembelajaran daring tidak lagi menjadikan suatu permasalahan bagi siswa dan bersifat fleksibel sesuai dengan kemampuan diri siswa. Persamaan dengan penelitian saya yakni sama-sama menggunakan media *GameQuizizz*, dan perbedaannya pada skripsi ini fokusnya pada solusi pembelajaran menyenangkan di masa pandemi, sedangkan penelitian saya fokus pada upaya peningkatan keaktifan siswa.

5. Thesis yang disusun oleh Suciningsih yang berjudul “Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di Mi Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas”. Tujuan penelitian ini ialah untuk menganalisis perencanaan dan pelaksanaan penilaian hasil belajar menggunakan *Quizizz*, serta pengambilan keputusan hasil belajar menggunakan *Quizizz* pada MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz* sebagai alat penilaian hasil di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang pada masa Covid-19 sangat efektif karena pada masa pandemi Covid-19 pembelajaran lebih banyak dilakukan secara online, *Quizizz* sebagai media pembelajaran online dapat diakses di mana saja, kapan saja, dan oleh siapa

saja, siswa dan pendidik sebagai admin dapat langsung melihat skor. Selanjutnya hasil belajar dapat diunduh langsung sebagai file excel, dengan hasil belajar dipisahkan menjadi dua lembar, yakni *class level* dan *player level*, memudahkan dan mempercepat pengajar dalam mengambil keputusan terkait hasil belajar bagi siswa.

Persamaan dengan penelitian saya yakni sama-sama menggunakan media GameQuizizz, dan perbedaannya pada skripsi ini fokusnya padapenilaian hasil belajar dalam masa covid - 19, sedangkan penelitian saya fokus pada upaya peningkatan keaktifan siswa.

F. Kerangka Berfikir

Pembelajaran saat ini terus beradaptasi dalam menanggapi perubahan kebutuhan kompetensi abad ke-21. Pergeseran pola belajar siswa dari periode sebelumnya mengakibatkan banyaknya pekerjaan rumah yang harus dikerjakan oleh pengajar di sekolah dengan perubahan kurikulum dan teknik belajar siswa saat ini. Saat ini teknologi informasi ialah suatu alat yang dapat dipakai oleh individu atau kelompok untuk mengolah data, antara lain mengolah, memperoleh, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dengan berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yakni informasi yang relevan, benar, dan tepat waktu. dan dapat dipakai sebagai informasi strategis 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.²⁶

²⁶ 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

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakter mata pelajaran yang diajarkan dapat memudahkan guru menyampaikan materi 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. Pembelajaran dilaksanakan dengan benar agar berjalan lancar dan menghasilkan hasil yang terbaik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Guru memiliki beban yang berat; mereka harus memenuhi sejumlah besar tanggung jawab dalam proses pembelajaran.

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 modern 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, sedangkan 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 menceurahkan lebih banyak waktu untuk tanggung jawab mereka yang lain, seperti menasihati dan memotivasi siswa.

Sistem pembelajaran online (onthenetwork) 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 dapat mengembangkan materi pembelajaran sebagai inovasi dengan menggunakan media internet. Media

pengajaran membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan fakta secara menarik dan dapat dipercaya, memudahkan interpretasi data, dan meringkas informasi. Dalam setiap kegiatan pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang tepat memerlukan perhatian khusus. 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 pendekatan pembelajaran dapat dipakai.

Sejak tahun 1970 kita sudah mengenal mengenai pembelajaran elektronik. Di masa pandemi kita memerlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa, salah satu nya dengan menerapkan metode pembelajaran E-learning.²⁷

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.

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

²⁷Windi 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

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.²⁸

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 memecahkan masalah dan logika, sehingga walaupun berada dirumah anak tetap aktif berpikir, belajar, dan berlatih²⁹

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

²⁸ 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

²⁹ 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

berakhirnya kuis. Menggunakan program Quizizz dapat membantu meningkatkan minat dan fokus siswa.³⁰

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir



Dari gambar kerangka tersebut memberikan gambaran yang jelas mengenai kerangka berfikir yang peneliti buat. Dalam bagan tersebut dijelaskan bahwa, pembelajaran daring melalui Media Game Edukasi Quizizz memberikan pengaruh terhadap keaktifan siswa.

³⁰ 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). 5

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sebagai jawaban sementara karena hipotesis ini ditulis sebelum penelitian dilakukan, dan dapat disebut juga dugaan yang mungkin terjadi berdasarkan teori-teori yang sudah ada. Berdasarkan teori dan hasil penelitian yang relevan maka dirumuskan hipotesis tindakan yaitu :

H₁ : Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI dapat Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam di SMA Muhammadiyah Gubug.

