BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan manusia melalui upaya pembelajaran dan pelatihan¹. Di Indonesia semua orang berhak untuk mengenyam pendidikan, hal tersebut terlihat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 5 ayat 1 yang berbunyi "setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu" ².

Kompetensi pedagogic adalah mengenai bagaimana kemampuan guru dalam mengajar, dalam Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan kemampuan ini meluputi kemampuan mengelola pembelajaran terhadapa peserta didik, perencangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya ³.

Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi

¹ Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 1995), hal 10.

² Emmanuel Sujatmoko, "Hak Warga Negara Dalam Memperoleh Pendidikan", dalam Jurnal Konstitusi, Volume 7 No.1, Februari 2010 (Jakarta Pusat : 2009), hal 188.

³ Acep Mulyadi, "Kontribusi Kompetensi Pedagogik dan Iklim Organisasi terhadap Kinerja Guru", dalam Jurnal Turats, Vol. 7, No. 2, Agustus 2011, hal 50-51.

(SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar. Proses pembelajaran pada suatu pendidikan di selenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa berpartisipasi aktif. ⁴

Pendidikan yang berdasarkan agama Islam adalah pendidikan yang diambil dari nilai-nilai ajaran Islam yaitu bersumber pada Al-Qur'an dan hadis ditambah ijma' para sahabat itu sangat mewarnai dan mendasari proses pada pendidikan agama Islam⁵. Dalam pelajaran pendidikan agama Islam ini diajarkan selama 2 jam pelajaran perminggu dijenjang sekolah dasar.

Pada mata pelajaran pendidikan agama Islam sering sekali diasumsikan sebagai mata pelajaran yang membosankan bagi siswa. Pelajaran pendidikan agama Islam juga selalu di kaitkan dengan penggunaan media pembelajaran yang bisa dikatakan hanya itu-itu saja, seperti halnya penggunaan media power point, dan papan tulis di dalam pelaksanaannya, lalu terkadang dilaksanakan dengan motode pembelajaran yang *teacher-centered learning* dan permasalahan-permasalahan teknis lainnya.

⁴ Sofan Amri, Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum *2013*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013), hal.49

⁵ Jamila, "Pendidikan Berbasis Islam Yang Memandirikan dan Mendewasakan", dalam Jurnal EduTech, Volume 2 No.2, September 2016, (Medan), hal 76.

Fenomena pelajaran ini, menyebabkan siswa menjadi pasif dalam pelajaran. Karena penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat akan lebih cenderung menghasilkan siswa yang kurang bergairah dalam belajar dikelas, merasakan kejenuhan dan kemalasan saat jam belajar berlangsung.

Dengan keadaan seperti itu, maka semakin berdampak pada adanya anggapan negatif bahwa pelajaran pendidikan agama Islam menjadi mata pelajaran yang membosankan dan kaku. Perlu disadari bahwa siswa merupakan subyek dalam pembelajaran sebagai faktor yang harus mendapatkan perhatian yang cukup besar, hal ini di maksud agar siswa lebih termotivasi untuk belajar.⁶

Keberhasilan pembelajaran ditentukan dari berbagai komponen yang saling berinteraksi. Komponen pembelajaran, di antaranya guru, peserta didik, tujuan, materi, metode, dan strategi pembelajaran⁷. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, bahwa kompetensi pedagogic adalah "kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik" (Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, 2009 : 32) ⁸.

⁶ Dr. Rusman, M.Pd, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2014), hal.132

⁷ Turdjai, "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa", dala Jurnal Triadik, Volume 15 No. 2, Oktober 2016. Hal 20,

⁸ Sekretariat KSPSTK. 2021. "Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen".

Kompetensi pedagogik merupakan jenis kompetensi yang perlu dikuasai guru. Kemampuan tersebut terlihat dari pengelolaan pembelajaran meliputi; pemahaman karakteristik peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan, evaluasi, dan pengembangan berbagai potensi peserta. Hal ini berarti seorang guru harus mengelola pembelajaran dengan maksimal meskipun dalam kondisi apapun, baik itu pembelajaran tatap muka langsung maupun melalui mode daring ataupun *e-learning*.

Pembelajaran *e-learning* merupakan pembelajaran yang dapat diterapkan untuk melibatkan peserta didik lebih aktif, mandiri, dan meningkatkan pemahaman konsep. *E-learning* merupakan bentuk perkembangan teknologi informasi yang diterapkan dalam dunia pendidikan sehingga perkembangan teknologi pendidikan masa depan dapat didukung secara empiris ⁹. *E-learning* merupakan sistem pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik sebagai media pembelajarannya. *E-learning* sendiri merupakan pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari internet¹⁰. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran berbasis teknologi internet untuk memudahkan seseorang menerima pengetahuan dan meningkatkan keterampilan peserta didik.

_

⁹ Kushnir, Lena Paulo. 2013. "When Knowing More Means Knowing Less: Understanding the Impact of Computer Experience on E-Learning and E- Learning Outcomes" 7 (3), hal. 289–300.

¹⁰ Dian Wahyuningsih dan Rakhmat Makmur, *E-lerning Teori dan Aplikasi*, (Informatika : Bandung, 2018), hal 1-4.

Pada era 4.0 ini, ada banyak media pembelajaran menarik yang mampu diterapkan oleh para pendidik, salah satu media pembelajaran yang mampu di manfaatkan oleh para guru yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi/web berupa game edukasi yaitu bernama *Quizizz*. Media pembelajaran edukasi berbasis permainan ini dapat guru jadikan sebagai pilihan media pembelajaran interaktif.

Fungsi media game edukasi dalam proses pembelajaran sangat membantu bagi para guru di SDIT Gema Nurani dalam mengevaluasi siswa dari proses pembelajaran yang sudah dilakukan di kelas, dan dan terlebih media game edukasi ini dapat dijadikan untuk *ice breaking* berupa *battle quiz*. Bentuk aplikasi ini terdiri dari sistem penilaian pelatihan yang memungkinkan peserta didik dapat mengerjakan tugas kapan pun dan di mana pun. aplikasi game *Quizizz* merupakan salah satu dari pemanfaatan pembelajaran *e-learning*.

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat kelas latihan interaktif dan menyenangkan¹¹. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perlengkapan elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti tema, meme, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat mereka secara langsung di

¹¹ Sri Mulyani, dan Haniv Evendi, 2020. Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 03 No. 01, Mei 2020, hal 66.

papan peringkat. Guru juga dapat memantau proses dan mengunduh hasil laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik, dengan menggunakan aplikasi ini dapat membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik ¹².

Berbagai kajian terdahulu terkait dengan pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media dalam pembelajaran, menunjukkan banyak manfaat bagi guru serta siswa di SDIT Gema Nurani yang dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajarnya. Solusi dari masalah yang terjadi yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran *Quizizz* yang merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena media pembelajaran yang efektif memberikan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa kelas V khususnya pada mata pelajaran PAI di SDIT Gema Nurani Bekasi Utara.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS GAME *QUIZIZZ* INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI (Studi Kasus Siswa Kelas V SDIT Gema Nurani)"

¹² Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I", Vol. 12, No. 1 (2019), hal. 33.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan data empirik yang tertera dalam latar belakang diatas, penulis mengidentifikasikan masalah terhadap kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas V SDIT Gema Nurani. Dari fakta tersebut maka dapat diperoleh bahwa identifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1. Guru masih terlihat sering menggunakan media-media pembelajaran terdahulu seperti halnya penggunaan media power point, dan papan tulis.
- Kegiatan belajar yang kurang melibatkan banyak intreaksi, indra, momen dan aktivitas yang dapat mengasah kemampuan untuk meningkatan hasil belajar peserta didik.
- 3. Siswa yang belum diberi pemahaman terkait penerapan pemanfaatan penggunaan media *e-learning* berbasis game edukasi.

1. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, mengingat bahwa banyaknya masalah yang berkaitan dengan judul, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas. Adapun pembatasan masalah penelitian ini hanya akan membahas tentang "Pengaruh media pembelajaran *e-learning* berbasis game *Quizizz* interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI"

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah penelitian diatas, maka dapat di peroleh bahwa rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *e-learning* berbasis game *Quizizz* interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V SDIT Gema Nurani?
- 2. Apakah terdapat perbedaaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media *e-learning* berbasis game *Quizizz* dengan kelas yang menggunakan media konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian di SDIT Gema Nurani adalah:

- a. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *e-learning* berbasis game *Quizizz* interaktif di kelas V SDIT Gema Nurani.
- b. Untuk hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V SDIT Gema
 Nurani.
- c. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran e-learning berbasis game Quizizz interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V SDIT Gema Nurani.

D. Kegunaan Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi upaya peningkatan mutu dan sebagai bahan sumbangan pemikiran pada dunia pendidikan khususnya yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran *e-learning* berbasis game *Quizizz* interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di sekolah.

b. Manfaat Praktis

- Bagi peneliti, dapat menambah wawasan seiring dengan mempersiapkan diri sebagai calon tenaga pendidik. Sehingga hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan untuk menerapkan media pembelajaran seperti apa yang dapat menarik perhatian dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam belajar.
- Bagi guru, diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai berbagai media pembelajaran yang inovatif khususnya media pembelajaran elearning berbasis game Quizizz interaktif dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.
- 3. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah kemampuan dan hasil belajar siswa dalam belajar dengan menerapkan media pembelajaran *e-learning* berbasis game *Quizizz* interaktif dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI.

- 4. Bagi Lembaga, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dari penelitian penerapan media pembelajaran *e-learning* berbasis game *Quizizz* interaktif ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas Pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru, serta sekolah dapat mendukung guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih bervariasi lagi.
- 5. Bagi Penelitian Lain, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan inspirasi dan referensi untuk penelitian Pendidikan yang sejenis dan memberikan penelitian dalam dunia Pendidikan.

E. Kajian Terdahulu

Penelitian ini relevan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, antara lain :

1. Dalam penelitian Mei Kurnia Fitriani (2020), yang berjudul, "Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 3 Kebumen"¹³. Hasil penelitian ini menujukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I adalah 73,33 dan ketuntasan sebanyak 10 siswa dengan presentase 55,56%. Sedangkan pada siklus II rata-rata 78,89 dan ketuntasan sebanyak 15 siswa dengan presentase

¹³ Mei Kurnia Fitirani, "Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 3 Kebumen", *Jurnal UNS Workshop Nasional*, SHEs: Conference Series 3 (3) (2020), hal 758–763.

- 83,33%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 3 Kebumen.
- 2. Dalam penelitian Hendro Utomo (2020), yang berjudul, "Penerapan Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara" Hasil penelitan ini menunjukkan bahwa aktivitas dari kondisi awal siklus I dan siklus II terus meningkat, pada siklus I dan siklus II persentase siswa yang keaktifannya dalam kategori rendah terus menurun yaitu 70% 18,33% 6,67%. Kategori sedang yaitu dari 20% 56,67% 50%. Sedangkan kategori tinggi dari 10% 25% 43,33%, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik melalui media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.
- 3. Dalam penelitian Sigit Pamungkas (2021), yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas IV Melalui Media Belajar Game Berbasis edukasi *Quizizz*" Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I diperoleh nilai rata rata hasil belajar siswa 51,36 dengan kategori cukup sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata rata hasil belajar siswa sebanyak 93,45 dengan kategori tinggi, dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 42,09 dari hasil tersebut dapat

¹⁴Hendro Utomo, "Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang", *Jurnal Kualita Pendidikan*, Volume 1 No.3 (Desember 2020), hal 37-43.

¹⁵ Sigit Pamungkas, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi *Quizizz*", *Jurnal Majalah Lontar Universitas PGRI Semarang*, Volume 32 No.2 (November 2020), hal 57-68.

disimpulkan bahwa media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi.

- 4. Dalam penelitian Siti Lestari (2021), yang berjudul "Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game *Quizizz* Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021"¹⁶. Hasil penelitian ini menunjukkan pada keaktifan belajar siswa menunjukkan presentase rata rata siklus I sebesar 60,91% sedangkan siklus II sebesar 85,33% sehingga siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, pesentase hasil belajar pada siklus I sebesar 51,72% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 82,75% dari hasil tersebut dapat disimpulkan penerapan game quizizz dapat meningkatan keaktifan dan hasil belajar matemarika siswa kelas III SD Negeri 1 Pulunggalan.
- 5. Dalam penelitian Herlina Pusparani (2020) yang berjudul "Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon"¹⁷. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media *Quizizz* sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas dan meningkatan hasil evaluasi pembelajaran melalui *Quizizz* sebagai aplikasi pembelajaran yang

¹⁶Siti Lestari dkk, "Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game QuizizzPada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021", *Journal Of Education Research*, Volume 4 No.1 (Tahun 2022), hal 27-35.

¹⁷Herlina Pusparani, "Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon", *Jurnal Tunas Nusantara*, Volume 2 No.2 (Tahun 2020), hal 269-279.

menyenangkan. Hasil penelitian menunjuukan pada siklus pertama di pertemuan pertama pada peserta didik yang tuntas sebanyak 37,5% sedangkan pertemuan II menjadi 62,5%. Siklus II pertemuan pertama ketuntasan mencapai 87,5% sedangkan pertemuan kedua mencapai 100% dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa termotivasi untuk bisa mengerjakan evaluasi tersebut menggunakan *Quizizz*.

Jadi dapat ditarik kesimpulan dari kajian-kajian terdahulu yang sudah peniliti lampirkan, bahwa hasil penelitian dari penulisan ini menunjukkan adanya keberhasilan dari sebuah eksperimen yang sudah ditindak lanjuti di SDIT Gema Nurani, hasil penelitian ini adalah berdasarkan nilai t diketahui bahwa nilai t_{hitung} kelas eksperimen sebesar 4.984 dan t_{tabel} untuk n 24 sebesar 2.063, maka t_{hitung} 2,482 > t_{tabel} 1,734 maka terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media e-learning berbasis game Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas V (a) SDIT Gema Nurani. Untuk menunjang seberapa pengaruhnya tindakan eksperimen yang peneliti lakukan, maka Menurut datan Model Summary uji regresi linier sederhana, dapat disimpulkan besarnya nilai r atau nilai hubungan, yaitu sebesar 0.706, dari output data uji regresi linier diperoleh nilai r square sebesar 0.498, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh media e-learning berbasis game Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah sebesar 49 %.