

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat berarti dalam kehidupan manusia, khususnya pada peserta didik yang masih dalam proses mengembangkan potensi dirinya sehingga mereka perlu adanya ilmu pengetahuan yang cukup sebagai bekal kehidupannya. Hal tersebut terdapat dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1. Pendidikan adalah sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kekuatan diri, karakter, pengetahuan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Dalam hal ini, tidak hanya masalah pengetahuan saja yang menjadi penting tetapi akhlak juga menjadi salah satu variabel penting dalam kehidupan manusia.

Tenaga pendidik khususnya guru, dalam menjalankan profesinya diperlukan pengetahuan yang luas dan ketrampilan keguruan yang memadai guna menghadapi tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).² Kemajuan IPTEK memberikan dampak terhadap media pembelajaran baik disekolah maupun lembaga pendidikan. Sekolah yang sudah maju telah menerapkan media pembelajaran tersebut agar tercipta

¹ Helmawati, *Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2019, hal. 19-20.

² Muhibbin Syah, *Psikolog Pendidikan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2010, hal. 1.

pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan.³

Dengan adanya kemajuan teknologi, perkembangan pendidikan di sekolah mengalami perubahan yang mendorong adanya berbagai usaha perubahan. Perubahan tersebut menunjukkan adanya pembaharuan dalam bidang informasi. Kemajuan teknologi, perkembangan pendidikan di sekolah mengalami perubahan yang mendorong adanya berbagai usaha perubahan. Perubahan tersebut menunjukkan adanya pembaharuan dalam bidang informasi pendidikan khususnya internet yang mampu mempercepat aliran ilmu pengetahuan yang menembus batas-batas dimensi ruang, birokrasi, keamanan, dan waktu.

Kemajuan dan peranan teknologi sudah sedemikian menonjol, sehingga penggunaan alat-alat, perlengkapan pendidikan, media pendidikan, dan pengajaran di sekolah-sekolah mulai disesuaikan dengan kemajuan. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, guru diharapkan mampu memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran secara efektif dan efisien karena guru sebagai tenaga profesional harus mampu mengikuti perkembangan teknologi.

Dunia pendidikan telah berkembang pesat sehingga terdapat media pembelajaran berbasis *online* yaitu *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruangan kelas dan membuat kelas latihan interaktif dan menyenangkan.

³ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*, PT kaukaba Dipantara, Bandung, 2013, hal. 56.

Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka dalam belajar. Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perlengkapan elektronik mereka, *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 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.⁴

Hakikatnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Proses komunikasi harus diciptakan dan diwujudkan melalui kegiatan penyampaian pesan, tukar menukar pesan atau informasi dari setiap pengajar kepada pembelajaran atau sebaliknya. Pesan atau informasi dari setiap pengajar kepada pembelajar atau sebaliknya. Pesan atau informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan, keahlian, *skill*, ide, pengalaman, dan sebagainya. Proses komunikasi dapat terjadi apabila pesan tersebut dapat diterima, diserap, dan dihayati oleh penerima pesan sehingga untuk mempermudah proses komunikasi tersebut diperlukan media, media dapat dimanfaatkan untuk memperlancar proses pembelajaran.⁵

⁴Leony Sanga Lamsari Purba, “*Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*”, 2019, hal. 33. Vol.

⁵Hujair AH Sanaky, *Media pembelajaran Interaktif Inovatif*, PT kaukaba Dipantara, Yogyakarta, 2013, hal. 11.

Fasilitas pembelajaran yang ada di MA Islahiyah cukup memadai seperti adanya wifi, LCD, dan proyektor tetapi fasilitas tersebut biasanya hanya digunakan untuk menampilkan materi berupa *power point* terkait materi yang akan disampaikan oleh guru. Seharusnya fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media yang akan menjadikan kegiatan belajar mengajar yang interaktif. Perlu adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran yang tidak hanya dilakukan menggunakan metode ceramah saja tetapi dapat memanfaatkan fasilitas yang ada guna menunjang proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik diperbolehkan untuk membawa *handphone*, sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik dapat menggunakan *handphone* mereka untuk proses pembelajaran. Selain itu, *Handphone* tersebut seharusnya juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis *online* menggunakan *Quizizz* dalam proses belajar mengajar.⁶

Selain masalah diatas, sebelumnya pelajaran akidah akhlak di MA Islahiyah Kalitidu hanya menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik merasa kurang tertarik dengan metode tersebut sehingga perlu adanya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik agar memudahkan dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Dengan adanya masalah tersebut, tujuan dari pembelajaran akidah akhlak kurang tercapai. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam menyerap materi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik berasal dari internal maupun eksternal peserta didik. Faktor yang berasal dari internal

⁶ Wawancara dengan M.Chairul Mawahib, 21 Juni 2022 di MA Islahiyah kalitidu.

peserta didik misalnya masih kurang minatnya peserta didik dalam pembelajaran akidah akhlak, serta kurangnya motivasi dalam diri peserta didik sehingga kurang memahami materi yang disampaikan, kekurangan dalam memori atau proses penerimaan dan perbedaan pemahaman setiap individu. Sedangkan faktor dari eksternal peserta didik dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran atau alat penyampain pesan atau materi pembelajaran sehingga dapat berpengaruh pada tingkat pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara yang telah saya lakukan di MA Islahiyah Kalitidu pada tanggal 21 Juni 2022 sampai tanggal 21 Juli 2022 ketika melakukan praktik mengajar menggunakan media pembelajaran *online* menggunakan *Quizizz*, peserta didik merasa tertarik dengan media tersebut menjadikan guru akidah akhlak juga tertarik untuk menerapkan secara mandiri media *pembelajaran Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti mengambil mata pelajaran akidah akhlak dalam penelitian ini karena dalam mata pelajaran akidah akhlak tidak hanya pengetahuan materi saja yang ditonjolkan tetapi juga akhlak dari peserta didik yang diharapkan mampu menjadikan mereka memiliki akhlak yang mulia.

Harapannya dengan adanya media pembelajaran berbasis *online* menggunakan *Quizizz* mampu menjadikan peserta didik tertarik dengan materi yang akan disampaikan sehingga peserta didik merasa senang dan

tidak bosan ketika proses pembelajaran berlangsung serta mampu memberikan dampak yang positif dalam penggunaan media tersebut. Suasana belajar pun menjadi menyenangkan, mengasyikan, dan peserta didik *enjoy* pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Online* Menggunakan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Islahiyah Kalitidu**”

A. Rumusan Masalah

Fokus penelitian dimaksudkan untuk membatasi permasalahan penelitian guna memilih data yang lebih relevan sehingga peneliti tidak terjebak pada data-data atau permasalahan-permasalahan lain yang didapatkan saat melakukan penelitian di lapangan. Pembatasan masalah pada penelitian ini lebih didasarkan urgensi topik penelitian terkait “ implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Islahiyah Kalitidu “. Objek utamanya adalah implementasi media pembelajaran *online* menggunakan *Quizizz* yang ada di MA Islahiyah Kalitidu, Bojonegoro. Sedangkan subjek penelitiannya adalah peserta didik di MA Islahiyah Kalitidu dengan karakteristik agama islam.

Fokus penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Islahiyah Kalitidu ?
2. Bagaimana hasil implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Islahiyah Kalitidu ?
3. Apa kelemahan dan kelebihan implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan *Quizizz* dalam pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Islahiyah Kalitidu ?

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari fokus dan pertanyaan penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menjelaskan implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Islahiyah Kalitidu.
2. Menjelaskan hasil implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Islahiyah Kalitidu.
3. Menjelaskan faktor kelemahan dan kelebihan implementasi media pembelajaran berbasis *online* menggunakan *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Islahiyah Kalitidu.

C. Kegunaan penelitian

Secara garis besar penelitian dilakukan oleh peneliti untuk mencari suatu faedah, kegunaan atau fungsi dari permasalahan yang diangkat untuk dapat diterapkan. Pada penelitian ini, peneliti mencantumkan dua manfaat, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

Adapun kegunaan dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap dan menambah ilmu pengetahuan sebagai hasil dari pengamatan langsung serta memberikan sumbangan informasi bagi pembaca sehingga dapat memperkaya *khazanah* keilmuan khususnya dalam ranah Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pihak Sekolah

Sebagai pemberi informasi tentang hasil penggunaan media pembelajaran berbasis *online* menggunakan *Quizizz* dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan informasi, masukan, saran yang membangun akan pentingnya media pembelajaran berbasis *online* sebagai media mengajar agar materi yang akan disampaikan dapat diserap oleh peserta didik dengan maksimal.

b. Bagi Peserta Didik

Agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru serta diharapkan mampu menjadikan proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan terhindar dari rasa kebosanan

c. Bagi Peneliti

Peneliti ini diharapkan mampu mengetahui bagaimana implementasi Media pembelajaran *online* menggunakan *Quizizz* terhadap mata pelajaran akidah akhlak.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini ditunjukkan untuk memberikan pengertian dan maksud varian penelitian tentang “Implementasi Media Pembelajaran berbasis *online* menggunakan *Quizizz* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran akidah akhlak di MA Islahiyah Kalitidu, Kabupaten Bojonegoro”.

1. Media pembelajaran merupakan salah satu dari beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar dan juga berperan sangat penting dalam membentuk karakter dan perilaku setiap individu.
2. *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan.
3. Pemahaman merupakan ranah kognitif siswa yang mencakup kemampuan siswa dalam membedakan, menyamakan, dan membandingkan, menganalisis, mengidentifikasi karakteristik hingga menyimpulkan.
4. Akidah akhlak merupakan pendidikan mengenai dasar- dasar moral dan keutamaan perangai, tabiat (watak) yang harus dimiliki dan dijadikan

kebiasaan oleh anak, masa analisa sehingga menjadi seorang mukallaf, seorang yang telah siap mengarungi lautan kehidupan.

E. Orisinalitas Penelitian

Keaslian penelitian merupakan kriteria utama dari usaha peneliti untuk membuktikan orisinalitas penelitian dengan mencantumkan beberapa kesamaan dan perbedaan antara penelitian yang telah terjadi sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Untuk itu penulis akan mencantumkan 3 sampel penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan masalah penelitian sebagai bahan pertimbangan.

Tabel 1.1
Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	<i>Halimatus Solikah</i>	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif <i>Quizizz</i> terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Materi Teks Persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo, 2019/2020	Meneliti tentang implementasi media pembelajaran <i>Quizizz</i>	- Tahun peneliti - Lokasi peneliti	- Mengetahui pengaruh penggunaan media <i>Quizizz</i> terhadap motivasi belajar siswa - Mengetahui pengaruh penggunaan media <i>Quizizz</i> terhadap hasil belajar siswa
2	<i>Moch. Chabib Dwi Kurniawan dan M. Misbachul Huda</i>	Pengaruh Penggunaan <i>Quizizz</i> Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD, 2020	Meneliti tentang implementasi media pembelajaran <i>Quizizz</i>	- Fokus penelitian - Jenis penelitian - Hasil penelitian	- Mengetahui pengaruh penggunaan media <i>Quizizz</i> sebagai platform latihan soal terhadap hasil belajar siswa

No	Nama Peneliti	Judul dan Tahun	Persamaan	Orisinalitas Penelitian
3.	<i>Leony Sanga Lamsari Purba</i>	Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran <i>Quizizz</i> pada Mata Kuliah Kimia Fisika I, 2019	Meneliti tentang implementasi media pembelajaran <i>Quizizz</i>	- Mengetahui pengaruh - implementasi media pembelajaran <i>Quizizz</i>

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika dari penulisan dalam penelitian ini terdiri atas lima bab dengan garis besar, yakni BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV dan BAB V sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan. Pada bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Teori. Bab ini berisi uraian pengertian media pembelajaran (pengertian media pembelajaran, media elektronik, dan jenis media elektronik), Pembelajaran berbasis *online* menggunakan *Quizizz* (internet sebagai media pembelajaran, pengertian *Quizizz*, kelemahan dan kelebihan game edukasi *Quizizz*, dan langkah-langkah menggunakan *Quizizz*), pemahaman (pengertian pemahaman, tingkatan dalam pemahaman, jenis-jenis daya ingat), dan pengertian mata pelajaran akidah akhlak.

BAB III Metode Penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

BAB IV Paparan Data dan Temuan Penelitian. Bab ini berisi paparan data yang diperoleh peneliti selama proses penelitian, pengolahan data, analisis, serta pembahasan tentang Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Online* Menggunakan *Quizizz* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran akidah akhlak di MA Islahiyah Kalitidu.

BAB V Penutup yang berisi simpulan dari hasil penelitian dan saran tentang Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Online* Menggunakan *Quizizz* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Islahiyah Kalitidu.

