

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Berbicara mengenai masalah pendidikan, proses pembelajaran tidak bisa dipisahkan atau dilupakan sebab keduanya merupakan dua hal yang memiliki satu kesatuan dan wajib saling berkesinambungan, karena dalam pendidikan pasti terjadi proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran pasti terjadi proses transfer ilmu atau yang disebut *transfer of knowledge*. Proses transfer ilmu diharapkan dapat memenuhi dan mencapai tujuan pembelajaran, yang mana tujuan dari pembelajaran nanti dapat memberikan pengaruh secara umum terhadap tujuan pendidikan.

Secara umum, tujuan pendidikan nasional telah ditetapkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang termaksud dalam BAB II Pasal 3 yaitu: berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.¹ Untuk mencapai tujuan tersebut tentu harus diselenggarakan pendidikan dengan memperhatikan aspek belajar yang mencakup tujuan, bahan, KBM, metode, alat, serta penilaian.²

Salah satu dari tujuan pendidikan adalah memperhatikan dalam pemberian materi pelajaran. Selain itu, sumber dari keberhasilan dalam

¹ U.H Saidah, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), 43.

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), Cet. 12, 41-42.

belajar adalah dalam penyampaian materi itu sendiri. Seorang guru diharapkan mampu secara detail dalam menjelaskan materi dalam proses pembelajaran. Namun, tanggung jawab seorang pengajar dalam memberikan materi pembelajaran tidaklah mudah. Guru harus mempunyai berbagai kemampuan yang dapat menunjang tugasnya agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik dan sesuai hasil yang diinginkan. Salah satu kemampuan yang wajib dimiliki oleh guru dalam meningkatkan kompetensi profesinya ialah kemampuan mengembangkan metode, pendekatan serta contoh pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu unsur penting khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Islam merupakan suatu upaya untuk menjadikan manusia muslim dengan seutuhnya dan untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada. Pendidikan Islam di dalamnya lebih menunjukkan kepada perbaikan sikap dan mental yang diwujudkan dalam setiap perbuatan, bagi dirinya ataupun orang lain. Dalam pendidikan Islam sifatnya tidak teoritis saja melainkan sifatnya praktis dalam pembelajarannya. Iman dan saleh tidak dapat dipisahkan dalam ajaran Islam. Maka dari itu pendidikan Islam merupakan pendidikan iman dan amal dengan kata lain di dalamnya terdapat pendidikan tentang diri sendiri dan pendidikan.³

Pelajaran agama membutuhkan suatu terobosan pendekatan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang mampu menumbuhkan

³ Rosnaeni, Dkk, " Materi Pendidikan Islam dalam Perspektif Hadist " , *Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 18 No.2, Desember 2021, hal 74

kebermaknaan dan menyenangkan. Bukan yang selama ini dilekatkan atribut pada pembelajaran yang membosankan dan tidak inovatif. Salah satu tugas sekolah adalah memberikan didikan kepada siswa. Selain mengembangkan diri, mereka harus memperoleh kecakapan dan pengetahuan dari sekolah dalam mengembangkan pribadinya. Pemberian kecakapan dan pengetahuan kepada siswa, merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru disekolah dengan menggunakan cara-cara atau bantuan media tertentu.⁴

Dalam mengembangkan model pembelajaran seorang guru harus dapat menyesuaikan antara model yang dipilihnya dengan kondisi siswa, karakteristik materi pelajaran dan sarana yang ada. Penggunaan metode yang sesuai dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi pencapaian tujuan pembelajaran. Pemilihan metode yang tepat juga dapat membantu guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Proses pembelajaran dapat diikuti dengan baik dan menarik perhatian siswa apabila menggunakan metode pembelajaran disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, mata pelajaran dan materi yang akan diajarkan.⁵

Mengembangkan metode pengajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Metode dalam proses belajar mengajar merupakan sebagai alat untuk mencapai tujuan, perumusan tujuan

⁴ Siti Maesaroh, " *Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam*, " Jurnal Kependidikan, Volume 1 No. 1, Desember 2013, hal 156

⁵ Nurhayati, *Penerapan Metode Resitasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar...*, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 4 No. 11, hlm. 249-250

dengan sejelas-jelasnya merupakan syarat terpenting sebelum seseorang menentukan dan memilih metode mengajar yang tepat. Apabila seorang guru dalam memilih metode mengajar kurang tepat akan menyebabkan keaburan tujuan yang mengakibatkan kesulitan dalam memilih dan menentukan metode yang akan digunakan. Selain itu guru juga dituntut untuk mengetahui serta menguasai beberapa metode dengan harapan tidak hanya menguasai metode secara teoritis tetapi pendidik dituntut juga mampu memilih metode yang tepat untuk bisa mengimplementasikannya dengan tepat.⁶

Penerapan metode yang tepat akan memberikan dampak besar terhadap hasil belajar siswa berupa prestasi belajar siswa. Prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau ketrampilan yang dinyatakan sesudah hasil penelitian.⁷ Prestasi belajar yang bisa dilihat dari hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yang saling berkaitan, yaitu faktor eksternal dan internal. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono yang mengatakan bahwa Prestasi belajar yang telah dicapai oleh seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor dari dalam diri seseorang itu sendiri (internal) dan dari lingkungan yang ada disekitarnya (eksternal), faktor-faktor tersebut merupakan hasil dari proses interaksi.⁸

⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2002), hlm. 48.

⁷ Syaiful Bakhri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), 24.

⁸ Sudarman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 38.

Dari teori tersebut dapat dilihat bahwa salah satu faktor yang bisa mempengaruhi dan berpengaruh terhadap akibat hasil belajar siswa adalah faktor eksternal atau faktor dari luar (lingkungan). Salah satu contoh dari faktor eksternal adalah kompetensi pengajar atau kemampuan pengajar dalam menyampaikan materi serta penggunaan metode dari guru tersebut. Jika metode yang digunakan guru ketika proses pembelajaran sesuai maka materi yang disampaikan akan lebih mudah diterima oleh siswa, tetapi jika metode yang digunakan oleh guru ketika proses pembelajaran kurang sesuai atau bahkan tidak sesuai dengan materi yang akan disampaikan, maka materi yang disampaikan akan susah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan menemukan permasalahan yang terjadi di dalam kelas pada proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Bahwasanya pada proses berlangsungnya KBM peneliti melihat banyak siswa yang kurang aktif, *slow respon* terhadap informasi dari guru, kurangnya sikap tanggung jawab, dalam setiap pemberian tugas hanya beberapa yang mengumpulkan tugas.⁹ Beberapa permasalahan yang diperoleh peneliti disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal maupun faktor eksternal yang dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilakukan di kelas VI SD NU Darussalam Kediri.

Adapun faktor-faktor yang diduga sebagai penyebab utama terjadinya permasalahan dalam KBM adalah : (1) Kurangnya inovasi dan

⁹ Hasil Observasi pada Kegiatan Pembelajaran PAI di kelas VI SD NU Darussalam Kediri Tahun 2022.

kreativitas pendidik dalam mengcover pembelajaran dan evaluasi akhir.¹⁰

(2) Kurang menariknya kemasan penyampaian materi dan monotonnya pemberian bahan atau sumber belajar.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Istin seorang guru PAI di SD NU Darussalam Kediri hasil belajar siswa kelas IV masih rendah. Hal ini terbukti dengan masih jarang siswa yang mengajukan pertanyaan serta menjawab pertanyaan yang sudah dijelaskan, belum mampu menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru dan tidak adanya partisipasi dapat dilihat dari banyaknya nilai PAI siswa yang masih dibawah ketuntasan minimum (KKM).¹¹

Dengan melihat beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses KBM tersebut apabila terus dibiarkan seperti itu maka tidak akan mengalami perubahan dan peningkatan pemahaman siswa sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa, karena pembelajaran yang berlangsung pasif membuat peneliti mengubah cara atau media pembelajaran yang baru agar suasana kelas yang pasif menjadi aktif kembali, peneliti memilih menggunakan aplikasi pembelajaran Quizizz sebagai obat untuk mengatasi suasana kelas yang pasif, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi PAI dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti memilih menggunakan aplikasi Quizizz dikarenakan Quizizz merupakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan

¹⁰ Lampiran Data Respon Peserta Didik dalam Pengumpulan Tugas Mandiri.

¹¹ Istin, Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran PAI pada 18 Oktober 2022 di SD NU Darussalam Kediri.

dalam pembelajaran. Quizizz merupakan sebuah aplikasi kuis *multiplayer*. Quizizz dapat diakses melalui *website* serta digunakan oleh siswa dikelas ataupun digunakan untuk penugasan dirumah. Hasil dari penugasan ini dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru. Dalam aplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik juga dapat mengaksesnya. Quizizz sangat cocok untuk membangun pembelajaran interaktif, karena siswa dapat mengerjakan kuis bersama teman pada waktu bersamaan, sehingga dapat melihat ranking yang diperoleh dalam menjawab kuis.¹²

Pemilihan aplikasi Quizizz untuk mengatasi beberapa masalah yang ada seperti permasalahan yang telah disebutkan peneliti di atas, didukung oleh penelitian yang sudah dilakukan oleh Setyo Edy Pranoto dengan hasil penelitian keaktifan siswa pada siklus I diketahui rata-rata 50,13% kemudian pada siklus II rata-rata 77,04% dengan peningkatan 26,91% termasuk dalam kategori tinggi. Dapat disimpulkan Quizizz efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan metode ini bisa diaplikasikan untuk mata pelajaran lain dengan lebih interaktif lagi. Dan terdapat juga adanya peningkatan aktifitas pembelajaran siswa dalam implementasi model pembelajaran *Game based learning* dimana *game based learning* ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.¹³

Penelitian yang dilakukan oleh Cahyani Amidah Citra dan Brilliant Rosy dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata hasil *posttest* sebesar 80,7 dan kelas eksperimen diperoleh rata-rata dari hasil *posttest* 85,3 sehingga lebih besar dibandingkan dengan rata-rata pada kelas kontrol. Dapat disimpulkan

¹² Yosela Alvi Kusuma, *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran DaRING (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*. (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Press, 2020), hal. 3.

¹³ Setyo Edi Pranoto, *Penggunaan Game Based Learning Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo*, (Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi Vo. 4 No. 1 Tahun 2020 hal 25-38.)

penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Quizizz* pada penelitian ini efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya.¹⁴

Dengan menganalisis beberapa penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan keefektifan siswa kemudian meningkatkan hasil belajar siswa diketahui bahwa hasil penelitiannya dalam kategori tinggi dan sangat efektif untuk diterapkan. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran PAI sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dengan hasil belajarnya semakin meningkat dan memuaskan. Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, mendorong peneliti untuk melanjutkan eksplorasi lebih lanjut mengenai topik penerapan strategi kuis dalam pembelajaran PAI dengan judul : “ *Implementasi Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Sd Nu Darrussalam Kediri* “.

B. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar terfokus dan terarah. Karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti dalam hal kemampuan, dana, waktu dan tenaga maka peneliti hanya membatasi masalah pada hubungan peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SD NU Darussalam Kediri pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan implementasi media Quizizz.

C. Fokus Penelitian

¹⁴ Cahyani Amidah Citra dan Brillian Rosy, *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*, (Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) Vol. 8 No. 2 Tahun 2020 Hal. 261-272) <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap> diakses pada 28 Maret 2021 pukul 15.26.

Didasarkan pada uraian permasalahan diatas, maka fokus penelitiannya adalah :

1. Bagaimana implementasi media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD NU Darrussalam Kediri.
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media Quizizz di SD NU Darussalam Kediri.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Mengetahui implementasi media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD NU Darrussalam Kediri.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media Quizizz di SD NU Darussalam Kediri.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta kegunaan maupun kontribusi, baik manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Manfaat secara Teoritis yang pertama adalah hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan dan psikologi tentang hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

b. Sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian yang serupa guna mengembangkan pendidikan yang ada di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk siswa

- 1) Untuk membuat prestasi belajar siswa lebih meningkat serta pemahaman siswa tentang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
- 2) Mampu dan berani bertanya dan menyampaikan pendapatnya di kelas.
- 3) Dapat di implementasikan dan diamalkan dalam kehidupannya sehari-hari.

b. Untuk Guru

- 1) Dapat digunakan dalam menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan ketika mengajar agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.
- 2) Dapat menghidupkan suasana kelas.
- 3) Mendapatkan kepuasan tersendiri karena hasil belajar dari siswanya meningkat.

F. Definisi Konsep

Adapun definisi konsep dalam penelitian ini adalah :

1. Media Quizizz

Media interaktif yang dipakai didalam peneltian ini adalah implementasi media Quizizz. Media quizizz adalah salah satu media

pembelajaran yang dapat menayangkan dalam bentuk gambar. Dimana, media ini sangat cocok untuk peserta didik diusia sekolah dasar. Media quizizz ini juga dapat memberikan sebuah fitur agar siswa dapat tertarik, sehingga siswa akan menyukai pembelajaran dengan media quizizz. Selain itu, media quizizz juga menyajikan sebuah permainan dalam bentuk fitur game dengan durasi waktu.¹⁵

2. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Nana sudjana ialah keahlian yang dipunyai siswa setelah ia mendapatkan pengalaman belajar.¹⁶ Hasil belajar merupakan usaha mengukur pencapaian tujuan kegiatan pembelajaran yang mencerminkan perubahan tingkah laku dan kompetensi peserta didik dalam mempelajari materi ajar dalam jangka waktu tertentu. Perubahan tingkah laku mencerminkan internalisasi kegiatan belajar dan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan secara terarah. Perubahan-perubahan yang ingin diperoleh dari proses pendidikan pada prinsipnya merupakan perubahan tingkah laku belajar bukan oleh jenjang kemampuan peserta didik pada dasarnya penilaian hasil belajar itu harus didasarkan pada sistem penyelenggaraan pendidikan yang ditetapkan.¹⁷ Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

¹⁵ Ibid, hal. 3545

¹⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), Cet.13, 22.

¹⁷ Ridwan Abdullah Sani Dkk, *Evaluasi Proses dan Penilaian Hasil Belajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020) hal 44.

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan bentuk sikap, kepribadian dan keterampilan peserta didik yang berass Islam dalam mengamalkan ajaran agama Islam, dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jalur jenjang dan jenis pendidikan.¹⁸

Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar (SD) bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan siswa melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, dan pengamalan tentang ajaran agama Islam. Tujuannya adalah agar siswa menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah, berakhlak mulia, dan dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan Agama Islam yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Pendidikan Islam pada tingkat Sekolah Dasar (SD).

G. Hipotesis Tindakan

Dengan latar belakang diatas, peneliti dapat mengambil keputusan hipotesis sementara dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Media pembelajaran Quizizz dapat membuat pemahaman secara kognitif siswa kelas VI SD NU Darussalam Kediri dapat meningkat khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

¹⁸ Haidar Putra Dauliy, *Pemberdayaan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2017), hal 43.