

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan hal terpenting bagi setiap individu, pendidikan saat ini sangatlah dibutuhkan bagi setiap manusia yang bertujuan mengoptimalkan dan mengembangkan kemampuan individu. sebagaimana arti pendidikan yang dikemukakan oleh Teguh Triwiyanto Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan manusia sebagai upaya memberikan pengalaman belajar terencana dalam bentuk pendidikan formal maupaun non formal yang berlangsung seumur hidup yang memiliki tujuan mengoptimalkan kemampuan individu agar dapat mengikuti peranan hidup hidup secara baik di kemudian hari.¹ Menurut Moh. Suardi, bahwa pendidikan adalah:

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan di masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memiliki fungsi mengembangkan kemampuan, bakat dan membentuk perilaku seseorang untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara yang bermartabat.²

Berdasarkan hal tersebut maka peran pendidik menjadi penentu bagi keberhasilan dan tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Guru

¹ Teguh Triyanto, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014). 23-24.

² Moh. Suardi, *Pengantar Pendidikan Teori Dan Aplikasi* (Jakarta: Indeks, 2012). 71.

bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana kondusif di dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Dalam hal pendidikan ada yang disebut mutu pendidikan, Dimiyati dan Mudjiono menjelaskan bahwa “pendidikan yang terutama di pengaruhi oleh ketersediaan fasilitas belajar mengajar, pemanfaatan waktu, dan penggunaan media belajar”.³

Berdasarkan uraian diatas, mutu pendidikan yang paling utama adalah keefektifan pendidik dan peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran. Dalam hal ini pendidik memiliki tugas untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sesuai dengan kurikulum yang berlaku dimana pembelajaran berpusat pada peserta didik dan guru hanya sebagai fasilitator. Oleh sebab itu, guru harus bisa menciptakan susana atau konsidisi kelas yang lebih aktif dan kreatif di dalam proses kegiatan belajar mengajar. salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat dijadikan alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas.

Hamalik dalam buku karangan Azhar Arsyad menyampaikan bahwa “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menghidupkan kembali keinginan dan minat yang batu, membangkitkan motivasi belajar dan membawa pengaruh psikologi bagi peserta didik”.⁴

³ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002). 4.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015). 19.

Sedangkan media pembelajaran menurut Rayandra Asyhar adalah “segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyaluruh pesan dari sumber secara terencana, sehingga terbentuk lingkungan belajar yang mendukung penerimanya dapat melaksanakan proses belajar secara efisien dan efektif”.⁵

Peserta didik lebih menyukai cara belajar yang menarik dan menyenangkan seperti adanya keratifitas dalam pembelajaran yang tidak hanya peserta didik berdiam diri mendengarkan penjelasan dari guru akan tetapi peserta didik yang aktif dan kreatif dalam suatu pembelajaran, seperti media game edukasi yang dapat memudahkan siswa menyerap informasi yang disampaikan oleh pendidik sehingga akan lebih meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Selain itu suasana pembelajaran menggunakan media game edukasi akan lebih menyenangkan dan peserta didik tidak terlalu tegang dengan proses pembelajaran.

Seiring dengan berkembangnya zaman dan canggihnya teknologi komunikasi dan informasi, dewasa ini belum banyak di sekolah-sekolah yang menggunakan media pembelajaran game edukasi quizizz. Menurut Arum Oktaliana quizizz adalah aplikasi *online* dimana kuis berupa soal maupun pilihan dapat dikembangkan atau disajikan dalam bentuk permainan. Yang kemudian pada soal tersebut bisa diberi gambar yang sesuai dengan soal. Pertanyaan yang sudah dibuat nantinya bisa disebar

⁵ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012). 8.

kepada peserta didik dengan menggunakan enam *digit* kode yang diberberikan pendidik. Dengan menggunakan quizizz data atau statistik peserta didik saat mengerjakan dapat di tampilkan secara langsung dan dilihat oleh peserta didik, selain itu pendidik juga dapat mengunduh secara langsung dalam bentuk *Microsoft Office Excel*. Aplikasi ini tidak hanya bisa dikerjakan saat pembelajaran berlangsung tetapi juga bisa dijadikan pekerjaan rumah (PR) dengan batasan waktu mengerjakannya.⁶

Teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran termasuk pembelajaran individu dan meningkatkan penilaian serta evaluasi. Keterbatasan waktu pengajaran yang banyak dialami oleh guru menjadi salah satu tantangan untuk mewujudkan pembelajaran yang baik, penilaian dan evaluasi. Dengan begitu teknologi pendidikan akan hadir untuk menyingkirkan keterbatasan akan maslaah tersebut.⁷

Untuk mewujudkan sekolah dengan menggunakan media game edukasi quizizz ini tentunya memerlukan sarana dan prasarana yang mendukung. Tanpa danya sarana dan prasarana yang mendukung maka pembelajaran menggunakan media game edukasi quizizz ini juga akan sulit berjalan dengan sempurna. Arana dan prasarana sekolah menggunakan media game edukasi quizizz adalah seperti *samartphone* atau computer, koneksi internet, proyektor dan lain-lain.

⁶ dkk. Arum Oktaliana, Guntur Cahaya Kusuma, "Google Slide Dan Quizizz Dalam Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Matematika," *AdMathEdu* Vol. 9 No. (2019). 99.

⁷ Henry Praherdhiono dan Eka Pramono Ali. ddk, *Implementasi Pembelajaran Di Era Dan Pasca Pandemi Covid-19* (Malang: Seribu Bintang, 2020).84

Berdasarkan hasil wawancara pada MAN 2 Nganjuk seperti yang dituturkan oleh Bapak Maid selaku Wakil Kurikulum MAN 2 Nganjuk:

Saat ini dalam proses pembelajaran guru akan diberdayakan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif online seperti game edukasi quizizz, Kahoot, Google Foam dan lainnya guna memudahkan pendidik dan mengikuti zaman yang canggih. Dan yang terbaru saat ini adalah media game edukasi quizizz yang baru dirilis tahun 2017 dan belum semua lembaga menerapkan media pembelajaran ini. Di MAN 2 Nganjuk masih beberapa guru yang menggunakan media ini salah satunya pembelajaran Fiqih.⁸

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan waka kurikulum di MAN 2 Nganjuk. Beberapa guru di MAN 2 Nganjuk akan di berdayakan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *online* dengan mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih dan semakin berkembang. Media tersebut bisa Google Foam, Kahoot ataupun Quizizz.

Seperti yang dituturkan oleh Bapak Abdul Malik Hasan selaku guru mata pelajaran Fiqih ketika diwawancarai oleh peneliti, “ baru saja saya menggunakan media edukasi game quizizz, media ini sangat baru dan menarik. Selain itu media ini dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih meningkatkan kerja sama, semangat, kemandirian, keaktifitas peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar.”⁹

⁸ Nur Mai Rahayud Amir, Waka Kurikulum MAN 2 Nganjuk, Nganjuk, 1 Januari 2020.

⁹ Abdul Malik Hasan, Guru Mata Pelajaran Fiqih di MAN 2 Nganjuk, 18 Maret 2020.

Berhubungan dengan hal diatas maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul **Implementasi Media Game Edukasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqih di MAN 2 Nganjuk**).

B. Fokus Penelitian

Dalam uraikan konteks penelitian diatas, maka yang menjadi fokus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media game edukasi quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fiqih?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam proses penerapan media game edukasi quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fiqih?
3. Bagaimana dampak penggunaan media game edukasi quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran fiqih?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan media game edukasi quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fiqih
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fiqih
3. Untuk mengetahui dampak penggunaan media game edukasi quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fiqih

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah wawasan pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih memberdayakan terhadap kemajuan teknologi dan memperhatikan kebutuhan peserta didik, membantu pendidik mempermudah dalam menjelaskan materi dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai penambah informasi bagi suatu lembaga pendidikan berkaitan dengan penggunaan media game edukasi quizizz untuk menentukan dan mempertimbangkan sebuah media pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien agar mutu pembelajaran dapat meningkat dan mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ketepatan dalam menggunakan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran

c. Bagi Siswa

Media game edukasi quizizz digunakan agar peserta didik lebih aktif, mengasah kreativitas dan kerja sama peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga menggunakan media game edukasi quizizz peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti, sehingga dapat dijadikan pengalaman, latihan dan pengembangan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.