

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era sekarang ini yang biasa disebut dengan era globalisasi banyak sekali kemajuan teknologi yang sangat pesat bahkan persaingan antar individu semakin menunjukkan eksistansinya, bukan hanya individu namun dunia luar seperti lingkungan masyarakat juga sangat berpengaruh terhadap konsistensi diri yang akan berpengaruh terhadap perkembangan manusia di era sekarang ini. Nah, pasti hal tersebut akan membawa dampak yang begitu signifikan, dampak yang akan terjadi bukan hanya dampak positif saja namun juga terdapat dampak yang negatif.

Dampak yang terjadi pada era globalisasi ini dari segi dampak positif antara lain adalah dalam dunia teknologi kita sangat mudah kita akses serta cepat mendapatkan berbagai informasi terupdate pada saat ini, sedangkan dalam sisi negatifnya adalah dari segi anak usia sekolah adalah bermain game yang kurang mendukung pada perkembangan anak, menonton sinetron atau film-film yang kurang cocok dengan usianya dan tidak jarang juga disuguhkan dengan informasi yang masih belum seharusnya disuguhkan. Sehingga dalam hal tersebut akan menjadi sebuah kebiasaan yang banyak ditiru oleh anak usia tersebut.¹

Di era ini penggunaan kebutuhan dari media informasi digital tidak dapat dikesampingkan begitu saja, karena mengacu dari perubahan zaman yang signifikan

¹ Nunu Nurfirdaus, “*Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan Dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus Di Sdn 1 Windujanten)*” 4 (2019): 37.

ini media informasi digital telah menjadi alat yang vital, penguasaan media teknologi informasi sudah menjadi gaya hidup masyarakat baik dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa hingga lanjut usia. Hal ini bukan hanya sebagai ranah konvensional ke ranah modern dalam kehidupan lingkungan masyarakat tetapi sudah merambah kepada dunia pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan agar dapat memainkan peranan dalam berbagai aspek lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang. Seperti dijelaskan dalam undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 tahun 2003 Bab I pasal 1 menyebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuasaan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”²

Seorang pendidik penguasaan materi, penggunaan media serta pengetahuan teknologi adalah hal yang harus dikuasai guna mendukung proses kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan proses pembelajaran. Sedangkan bagi peserta didik, penguasaan teknologi informasi digunakan untuk menunjang proses berfikir dan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Karena dengan jaman modern ini akses media informasi dapat dilakukan dimana saja dan tanpa batas, hal ini dapat memberikan peran penting dan meningkatkan cepatnya penguasaan ilmu pengetahuan dibanding dengan tanpa media informasi digital.

Keberhasilan dalam belajar memang bukan semua adalah tugas guru, namun memiliki banyak keterlibatan dalam banyak factor seperti keaktifan siswa, tersedianya

² Uu Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, “*Sistem Pendidikan Nasional*”, Jakarta: 2003

fasilitas belajar, kenyamanan dan keamanan ruangan kelas dan beberapa factor lain, kendati demikian memang keberadaan guru adalah factor utama yang menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan efektif dalam keberhasilan pembelajaran dalam Pendidikan. Dengan adanya media yang menarik siswa akan lebih cepat meresap materi yang dikaji oleh guru dan akan menghasilkan dampak yang positif dalam pembelajaran dan memberikan pengalaman yang menarik sehingga dengan demikian siswa dapat termotivasi dengan adanya kesenangan dalam pembelajara.

Seperti riset yang dilakukan oleh Nur Afif Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan rentang jarak antar pendidik degan peserta didik yang saling berkomunikasi melalui jejaring sosial. Komunikasi semacam ini tentu tidak terjadi pada 10 atau 20 tahun lalu. Perkembangan yang sedemikian pesat ini merubah arah pendidikan yang dulu hanya sebatas “*education*” menjadi “*Edutainment*”. Kedua pendekatan ini secara esensial tidaklah merubah hakikat proses kegiatan belajar mengajar di kelas namun dalam sisi yang lain terdapat perbedaan dalam perencanaan, strategi, teknik dan metode pengajarannya.³

Saat ini banyak sekali variasi media pembelajaran yang diberikan, seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh M. Husaini dalam memanfaatkan media teknologi dalam ranah pendidikan memeiliki berbagi langkah dalam meningkatkan serta mengembangkan mutu pembelajaran, yaitu sebagai berikut: (1) membuat dan merancang apikasi data base yang berguna untuk menyimpan dan mengelola data dan

³ Nur Afif, “Pengajaran Dan Pembelajaran Di Era Digital,” *Iq (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 2, No. 01 (1 Januari 1970): 119, <https://doi.org/10.37542/Iq.V2i01.28>.

informasi akademik, baik dalam sistem penilaian, sistem informasi kurikulum, sistem sekolah, manajemen dalam pendidikan, maupun materi didalam pembelajaran; (2) mmebuat serta merancang aplikasi pembelajaran berbasis portal, web, multimedia interaktif yang terdiri aplikasi learning tools dan aplikasi tutorial penggunaan sistem, (3) pengoptimalan pemanfaatan TV edukasi sebagai penyayaan materi sebagai tunjangan dalam meningkatkan mutu pendidikan; dan (4) pengimplementasian sistem mulai dari lingkup terkecil hingga meluas sehingga menghasilkan kemudahan manajemen pemanfaatan sistem IT dalam proses pendidikan.⁴

Penyelenggaraan dengan menggunakan media pembelajaran akan memberikan kemenarikan bagi peserta didik untuk terus meningkatkan semangat belajarnya. permasalahan yang sering sekali terjadi dalam dunia Pendidikan yaitu guru masih cenderung menggunakan gaya belajar yang konvensional dengan metode ceramah, tanya jawab yang klasikal, kadang guru juga masih melakukan diskusi kelompok. Buku ajar masih menjadi acuan utama saat guru menerangkan didalam kelas Ketika siswa sudah tidak lagi termotivasi dalam hal belajar dan tidak lagi memusatkan pikiran untuk belajar maka hal ini dapat menyebabkan motivasi belajar rendah dan hasil belajar yang didapat belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran.

Guru yang baik dalam mengajar akan senantiasa berusaha dalam mendorong siswa untuk terus beraktivitas guna mencapai tujuan pembelajaran. Setiap siswa

⁴ Farhania Putri Yusril, “*Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-Education)*,” Preprint (Open Science Framework, 19 Desember 2019), 5, <https://doi.org/10.31219/osf.io/ycf2>.

memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda dalam belajarnya. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih memiliki prestasi belajar yang baik, namun sebaliknya, jika siswa memiliki motivasi belajar yang rendah maka rendah pula prestasi hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Pemilihan dan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan siswa serta sesuai dengan perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi. Media yang dibuat oleh guru, dapat berupa media elektronik, media cetak, bagan, peta/globe, penampilan, permainan (games), cerita, LKS/LKPD, miniatur-miniatur dan masih banyak lagi jenis-jenis yang dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran.⁵ Pengembangan media pembelajaran menggunakan laptop, computer, atau smartphome, salah satunya adalah pemanfaatan game edukatif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan Game edukatif dalam pembelajaran masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan sebagai media belajar masih sangat kurang.⁶

Game education salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan dapat menimbulkan interaksi antar siswa. Media game memiliki karakteristik yang dapat menciptakan motivasi belajar siswa, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingin tahuan. Games atau permainan merupakan segala kontes yang menimbulkan interaksi satu dengan

⁵ Ahmad Susanto, “*Pengembangan Pembelajaran Ips Di Skeolah Dasar*”, (Jakarta: Prenadima Group), 31

⁶ Agung Setiawan, Sri Wigati, And Dwi Su;Istyaningsih, “*Implementasi Media Game Edukasi Quizizzi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020*,” Edusaintek 3 (2019)

yang lain antar pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada dan telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan.⁷ Game sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat suasana menaraik dan menyenangkan. Henry mengemukakan pendapatnya tentang dampak positif penggunaan game dalam kegiatan pembelajaran yang salah satunya adalah media game dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dan menghibur serta game memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika.⁸

Banyak media yang bisa diterapkan oleh guru, salah satu media berbasis *game* yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak adalah media game edukasi quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Quizizz salah satu media game edukasi yang memberikan kemanfaatan dalam meningkatkan motivasi belajar yang kemungkinan nantinya hasil belajar akan semakin baik, serta terasahnya kompetensi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran.⁹ Game quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka untuk belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat. Pemanfaatan quizizz dalam kegiatan

⁷ Cahyani Amildah Citra, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz...”⁸ (2020), 12

⁸ Agung Setiawan, Sri Wigati, And Dwi Su;Istyaningsih, “Implementasi Media Game Edukasi Quizizzi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020,” Edusaintek 3 (2019)

⁹ Mohamaad Ali, *Pendidikan Untuk Pembangunan Nasional*, (Jakarta: Pt.Grasindo), 334

pembelajaran dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Irwan, dkk kebutuhan dalam penggunaan media yang berbasis digital dan dengan siring berkembangnya media teknologi dan informasi akan menciptakan media pembelajaran efektif, inovatif serta lebih efiseien.¹⁰ Dengan media pembelajarn seperti ini maka dapat bermanfaat sebagai alat bantu dalam penyampaian materi sehingga hal ini dapat berupaya membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Seperti yang dimuat didalam jurnal internasional menuru Zhao pada tahun 2019 mengemukakan bahwa penggunaan aplikasi quizizz didalam pembelajaran dapat memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa, didalamnya juga dimuat oleh penangkapan siswa bahwa belajar dengan menggunakan media quizizz mudah digunakan serta menyenangkan. Menurut Noor media quiziz ini dapat digunakan sebagai strategi pemelajaran yang baik karena dengan media ini esensi dalam belaar tidak hilang dan ketika berlangsungnya pembelajaran dengan media ini sangat menyenangkan, media ini juga dapat memberikan keterlibatan siswa aktif didalamnya sejak awal penggunaannya.¹¹ Menciptakan pembelajaran hidup tanpa menghilangkan esensi dari belajar dan materi yang disampaikan maka permainan seperti media quiziz

¹⁰ Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, Dan Atri Walidi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 8, No. 1 (28 Februari 2019): 95–104, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.

¹¹ Unik Hanifah Salsabila Dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa Sma," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/Jiituj* 4, No. 2 (31 Desember 2020): 163–73, <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

ini dapat mendorong siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar, seperti yang diungkapkan oleh Dewi, C.K yaitu belajar bebrbasi bermain mempunyai potensi lebih baik dan efektif dalam memajukan siswa dalam hal merangsang kinerja visual dan verbal.¹²

Media pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Saat pembelajaran guru bukan hanya sekedar mengajar kepada siswa tetpai juga guru mengantarkan kepada keberhasilan siswa dalam belajar. Upaya dalam pemberian evaluasi pembelajaran yaitu dengan mengetahui hasil belajar yang biasanya ditampilkan dengan bentuk nilai. Pembelajaran akidah akhlak salah satunya, media dalam pembelajaran ini sangat penting digunakan karena guru yang cenderung menggunakan pembelajaran secara konvensional seperti hanya amenggunakan LKS/ buku pedoman lain akan menjadikan gur sebagai pusat center (*teacher center*) padahal dalam pembelajaran saat ini siswa haru menjadi peran utama bagi pendidikan.

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Blitar merupakan madrasah yang memiliki prestasi yang luar biasa baik dalam bidang akademik maupun non-akademik. Setiap tahun ajaran baru madrasah ini menjadi madrasah yang terfavorit dan unggulan. Dan untuk menerima siswa dari berbagai daerah madrasah ini menerapkan beberapa gelombang penerimaan siswa yang berprestasi baik akademik maupun non-akademik. Dalam prestasi akademik terdapat mata pelajaran Akidah Akhlak yang memiliki cakupan sangat luas.

¹² Ibid.

Sebelum pembelajaran dimulai peserta didik maupun guru melaksanakan do'a pagi, dan guru memberikan ice breaking sesuai karakter guru masing-masing. Akan tetapi sebelum pembelajaran pendidikan agama islam siswa diwajibkan membawa al-qur'an dan menghafal surat pendek setelah itu baru pembelajaran akan dimulai. Dan peserta didik juga melaksanakan sholat dhuha dijam istirahat pertama dan melaksanakan sholat dhuhur berjamaah dijam istirahat kedua.

Berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar siswa yang menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif yaitu:

1. Masih ada siswa yang tidak aktif dalam berlangsungnya pembelajaran.
2. Masih ada siswa yang tidak acuh serta tertarik untuk belajar.
3. Masih ada siswa yang tidak menjawab pertanyaan yang diajukan guru.
4. Masih ada siswa yang tidak mau mengerjakan tugas.
5. Masih ada siswa yang tidak mencatat materi yang dijelaskan oleh guru.
6. Masih ada siswa yang tidak peduli dengan lingkungan belajar.

Berdasarkan gejala-gejala diatas, cara yang tepat untuk melakukan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, penulis tertarik untuk menggunakan suatu media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif. Berdasarkan prinsip pemilihan media pembelajaran yaitu media pembelajaran yang digunakan harus relevansi dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran, potensi dan perkembangan peserta didik serta dengan perhitungan

waktu yang tersedia. Dengan adanya media pembelajaran google form dan quizizz diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut.

Oleh Karena Itu Peneliti Tertarik Untuk Mengadakan Penelitian Berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *Game Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII Mtsn 1 Kota Blitar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka permasalahan yang menjadi focus penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media game edukasi quizizz terhadap hasil belajar akidah akhlak kelas VIII di MTsN 1 Kota Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk menguji teori dari Dabbagh & Bannan-Ritlan define, *“online learning is an open and distributed learning environment that uses pedagogical tools, enabled by the internet and web-based technologies, to facilitate learning and knowledge building through meaningful action and interaction”* yang berarti bahwa pembelajaran berbasis media internet yaitu pembelajaran yang bersifat terbuka dengan menggunakan alat pedagogis yang diaktifkan dengan menggunakan internet untuk fasilitas belajar dan ilmu pengetahuan.¹³ Sehingga dapat disimpulkan

¹³ Arriesta Freddy W, Dkk., *“Therefore, The Use Of Elearning In Education Provides A Better Option To Improve Student Learning Outcome”*, Journal Of Educational Research And Evaluation Volume 3, Number 2, 2019, 90

bahwa media pembelajaran berbasis internet adalah media yang terbuka dengan bantuan internet untuk mengaktifkan pembelajaran yang digunakan sebagai fasilitas pembelajaran. maka tujuan yang menjadi focus penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui pengaruh media quizizz terhadap hasil belajar Akidah Akhlak kelas VIII di MTsN 1 Kota Blitar

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat menambah kajian tentang media quizizz dan media google form sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya untuk mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah menengah pertama (SMP/MTs) sehingga hasil belajarnya dapat ditingkatkan secara optimal.

2. Secara Praktis

1. Bagi kepala sekolah

Sebagai salah satu masukan dan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan pengembangan pembelajaran, khususnya dalam membentuk media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan anak didik secara optimal.

2. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Ketepatan dalam menentukan atau memilih media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini siswa diharapkan mengambil manfaat dari media *quizizz* yang dipilih peneliti. Penelitian ini pun akan membantu siswa untuk belajar menggunakan media teknologi secara modern.

E. Batasan Masalah

Pembatasan masalah perlu dilakukan supaya pusat penelitian ini pada masalah yang hendak diteliti. Pembatasan masalah dengan memilih *quizizz* sebagai media penilaian hasil belajar dikarenakan penggunaannya yang mudah dan tampilannya menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Pembatasan masalah yang akan dikaji yaitu Hasil Belajar Siswa Melalui Media Penilaian Berbasis Aplikasi Belajar Online *Quizizz* pada Materi Akidah Akhlak Kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar.

F. Hipotesis Penelitian

Banyak sekali penelitian yang sudah menggunakan media *quizizz* dan juga media google form ini sebagai bahan penelitian mereka, karena media *quizizz* dan google form menyajikan banyak sekali manfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik. Media *Quizizz* ini merupakan media digital yang berbentuk game latihan soal

maupun dapat digunakan sebagai presenasi online yang memudahkan dalam mendistribusikan materi ajar. sehingga dengan hal ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa, seperti studi yang telah dilakukan oleh Mishbah Ulhusna, dkk¹⁴. Sedangkan media google form merupakan media digital yang dapat digunakan dalam berbagai elemen seperti absensi dan pembuatan soal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media quizizz dan media google form sebagai media belajar dapat menambah minat serta semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Sehingga dapat ditarik hipotesis dalam studi ini antara lain:

- Ha : Terdapat pengaruh positif media quizizz terhadap hasil belajar Akidah Akhlak kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar
- Ho : Tidak terdapat pengaruh positif media quizizz terhadap hasil belajar Akidah Akhlak kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar

G. Telaah Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Devi Wulandari, dkk., dalam yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Media Penilaian Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz Dan Google Form Pada Materi Matriks”¹⁵, penelitin ini membuktikan bahwa Berdasarkan nilai rata-rata kedua kelompok siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media penilaian quizizz sebesar 75,167 sedangkan nilai rata-rata hasil

¹⁴Mishbah Ulhusna, Dkk., “*Sosialisasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Masa Pandem*”, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 1 No. 2 Tahun 2021, 157

¹⁵ Devi Wulandari, Dkk., “*Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Media Penilaian Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz Dan Google Form Pada Materi Matriks*”, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara Ii, 2020

belajar matematika siswa dengan menggunakan google form sebesar 68,833. Hasil pengujian ini berarti telah membuktikan kebenaran hipotesis, dengan demikian dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata dari hasil belajar matematika siswa yang belajar menggunakan Media Penilaian quizizz lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar matematika siswa yang belajar menggunakan media google form. Berdasarkan penelitian ini maka penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh penulis untuk mengetahui ada atau tidaknya perbandingan hasil belajar dengan menggunakan 2 media pembelajaran berbasis online.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Bendita De Carvalho Pinto yang berjudul “Perbandingan Aplikasi Game Quiz Hot Potatoes Dan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran Informatika Kelas X Sma Kristen Citra Bangsa”¹⁶, menunjukkan bahwa berdasarkan analisis data dan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen 1 yang menggunakan aplikasi *game quiz hot potatoes* dengan kelas eksperimen 2 yang menggunakan aplikasi *game quiz kahoot*, menunjukkan bahwa terdapat hasil yang signifikan bahwa kelas eksperimen 1 dengan menggunakan aplikasi *game quiz hot potatoes* lebih rendah dibanding dengan menggunakan *quiz kahoot*. Penelitian ini sebanding dengan peneliian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan dua media yang berbeda.

¹⁶ Bendita De Carvalho Pinto, “Perbandingan Aplikasi Game Quiz Hot Potatoes Dan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran Informatika Kelas X Sma Kristen Citra Bangsa”, *Jumpika – Jurnal Mahasiswa Pendidikan Informatika* (Vol.2 No.1 – 2020)

Penelitian yang dilakukan oleh Tiya Rurin Utari, dkk., dalam penelitiannya yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan *Media Daily Chemquiz* Dan Permainan Ranking *One Chemistry Quiz*”¹⁷, diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen I lebih banyak pada rentang 70-78 sedangkan kelas eksperimen II lebih banyak pada rentang 52-60. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sebaran nilai peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen I yang menggunakan media DC Quiz lebih baik dibandingkan kelas eksperimen II yang menggunakan media permainan ROC Quiz. Penelitian ini sebanding dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan dua media yang berbeda.

Dari beberapa penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa fokus penelitian sama-sama menjelaskan tentang bagaimana peran media pembelajaran yang dimana hal tersebut menjadi pendukung dalam penelitian ini.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan pada sifat yang mudah diamati, yang memiliki rumusan jelas serta tidak membingungkan. Definisi operasional merupakan hal penting yang terdapat didalam penelitian, karena dengan menggunakan definisi operasional maka variabel yang akan diteliti dapat menyusun dan membuat alat ukur data yang tepat dan akurat. variabel yang dibahas didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

¹⁷ Tiya Rurin Utari Dkk., “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan *Media Daily Chemquiz* Dan Permainan,” T.T., 5.

1. Pengaruh

Pengaruh merupakan daya yang timbul akibat reaksi dari sesuatu, seperti orang atau benda-benda disekitar yang dapat berpengaruh terhadap pembentukan watak, kepercayaan atau perbuatan kepada seseorang. Dalam penelitian ini pengaruh lebih cenderung kepada hal yang positif atau lebih baik dalam pembentukan seseorang (siswa).

2. Media

Kata media dapat dipahami secara garis besar yaitu manusia, materi, atau kejadian yang dapat membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dalam hal ini guru, buku teks, lingkungan sekolah merupakan media. Namun, secara lebih khusus pengertian dari media cenderung lebih diartikan kepada alat-alat grafis, fotografis, atau elektrois yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyusun kembali informasi secara visual dan verbal.

3. Quizizz

Quizizz merupakan media atau aplikasi media pembelajaran yang berupa *webtool*/aplikasi yang berguna untuk mengevaluasi dan membantu guru dalam membuat kuis yang dapat dikerjakan oleh para siswa sehingga pembelajaran akan bersifat visual dan menarik. Quizizz dapat diakses secara mudah dengan menggunakan komputer ataupun gadget, smartphone dan media elektronik lainnya. Dalam hal ini media quizizz dapat digunakan tanpa menggunakan LCD Proyektor karena sudah dapat diakses melalui smartphone/komputer masing-

masing, sehingga dengan hal ini pertanyaan dan jawaban siswa tidak mudah untuk dicontek bagi para peserta didik. Maka dengan ini siswa akan dapat mengakses belajar dengan menyenangkan yang dengan ini dapat memberikan hasil belajar yang maksimal.

4. Hasil Belajar

Maksud dari hasil belajar disini yaitu kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh seoranag siswa setelah terjadinya pengajaran. Sedagkan penilaian hasil belajar merupakan sebuah aktivitas yang penting didalam proses pendidikan. Menurut Oemar Hamalik, Hasil belajar meupakan suatu pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahun, sikap-sikap, apreiasi, abilitas dan keterampilan. Biasanya akhir dari hasil belajar berupa nilai yang diwujudkan secara kuantitatif.

5. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Akidah akhlak merupakan salah satu pelajaran di sekolah yang berkhusus pada instansi naungan kementrian agama seperti Madrasah Tsanawiyah (MTs) atau Madrasah Aliyah (MA) dan SLTA. Pada pelajaran akidah akhlak lebih terfokus pada ranah pembelajaran afektif. Sehingga tujuan dari pelajaran ini adalah agar siswa dapat mengetahui, memahami, merenungi, melihat serta mengaplikasikan mengenai pembelajaran akidah akhlak tersebut. Dalam pelajaran akidah akhlak didalamnya lebih menekankan pada pembahasan dari segi kepercayaan (keimanan) dan tingkah laku (sikap) kepada siswa.

Akidah merupakan suatu kepercayaan/ keyakinan kepada Allah SWT., yaitu islam. Sedangkan akhlak adalah suatu cerminan hati seseorang dalam bertingkah laku sehari-hari. Akhlak tercermin dari akidahnya. Apabila memiliki akidah yang baik maka baik pula lah akhlaknya.

I. Variable Penelitian

Penentuan variable dalam kegiatan penelitian merupakan sebuah tahapan yang paling penting yang tidak dapat ditinggalkan, bahkan penentuan variabel harus dilakukan secara tepat dalam kegiatan penelitian. Jika dalam penelitian ini salah menentukan variabel maka kesalahan ini akan terus berlanjut hingga kesalahan dalam mendefinisikan secara operasional.

Sehingga dapat dikatakan bahwa variable penelitian merupakan suatu objek atau sifat atau sebuah nilai dari orang atau kegiatan yang memiliki berbagai variasi antara satu dengan yang lainnya yang ditetapkan oleh peneliti dengan tujuan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Sehingga variable juga dapat dikatakan sebagai objek pengamatan dalam penelitian yang dimana didalamnya terdapat berbagai faktor yang berperan terhadap peristiwa yang akan diteliti.¹⁸

Variabel penelitian memiliki dua jenis variable, yaitu variable dependent (variable bebas) dan variable independent (variable terikat).¹⁹

¹⁸ Rafika Ulfa, "Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan," T.T., 344.

¹⁹ Sangkot Nasution, *Variabel Penelitian, Raudhah Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (Pgra)* Issn: 2338-2163 - Vol. 05, No. 02 Juli-Desember 2017, 2

1. Variable independent merupakan variabel yang berperan memberi pengaruh kepada variabel lain. Variabel independen dalam penelitian ini adalah media quizizz. Indikator dari variabel ini yaitu:
 - a. Memberikan kemudahan dalam penggunaan media quizizz
 - b. Manfaat media quizizz dalam pembelajaran
 - c. Memberikan kenyamanan serta ketertarikan dalam penggunaan media quizizz
2. Variable dependet merupakan variable yang dijadikan sebagai faktor yang dipengaruhi oleh sebuah atau sejumlah variable lain. Variabel dependen dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa. Indikator dari variabel ini yaitu sebagai berikut:
 - a. Rasa senang
 - b. Tertarik
 - c. Perhatian
 - d. Terlibat akti

Berangkat dari berbagai teori diatas, maka dapat diajukan kerangka teoritis sebagai berikut:

