

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif supaya peserta didik dapat mengembangkan potensinya untuk memiliki kecerdasan, spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Sistem Pendidikan Nasional, 2006).

Pembelajaran adalah kegiatan utama dari proses pendidikan yang ada di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Belajar menurut Cronbach adalah *learning is shown by change in behavior as a result of experience*. Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. (Djamarah, 2002)

Pada hakikatnya belajar adalah suatu proses interaksi dengan semua situasi yang ada disekitar individu siswa. Belajar merupakan proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan oleh guru. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa komponen yang harus dikembangkan guru, yaitu: tujuan, materi, metode, media, evaluasi pembelajaran. Kelima komponen tersebut saling berkaitan dan memengaruhi satu sama lain. (Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2013) Dengan demikian, guru sebagai fasilitator proses pembelajaran bagi siswa dan dituntut untuk memberikan bimbingan serta pengajaran yang efektif dan efisien agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada zaman modern seperti sekarang ini komponen-komponen pembelajaran harus dikembangkan dengan sebaik mungkin terutama dalam

memaksimalkan strategi pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat pada era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan.

Tuntutan global menuntut dunia pendidikan agar selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama dalam penyesuaian penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al-Quran. Firman Allah Swt dalam surah an-Nahl ayat 44, yaitu :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “Kami turunkan kepadamu Al-Quran, agar kamu **menerangkan** pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan” (Q.S An-Nahl: 44)

Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran mampu membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi psikologis peserta didik (Hamalik, 2011). Media pembelajaran perlu dirancang dengan matang dan dikemas dengan sebaik mungkin demi terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan.

Namun, tertanggal sejak 2 Maret 2020 Indonesia digemparkan dengan munculnya virus corona (Covid-19). Hal ini disampaikan langsung oleh Presiden Joko Widodo. Terhitung tanggal 15 Januari 2020 virus ini telah menginfeksi 91.816.091 orang, dengan jumlah kematian 1.986.871 jiwa serta menginfeksi 223 negara. Di Indonesia sendiri, saat ini telah menginfeksi

882.418 orang dengan jumlah kematian 25.484 jiwa dan jumlah pasien yang sembuh 718.696 orang (Covid19.go.id).

Berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk memutus mata rantai penyebaran virus ini, di antaranya adalah dengan mengeluarkan PP Nomor 21 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Covid-19 yang berakibat pada pembatasan berbagai aktivitas termasuk di antaranya sekolah. Sementara itu aktivitas Belajar Dari Rumah (BDR) secara resmi di keluarkan melalui Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Kebijakan ini memaksa guru dan murid untuk tetap bekerja dan belajar dari rumah dari jenjang PAUD sampai Perguruan Tinggi (Kemendikbud.go.id, 2020). Kebijakan ini tentunya tidak hanya berdampak pada relasi guru dan murid selama BDR, namun juga pentingnya ragam dalam menggunakan media pembelajaran agar siswa tidak bosan atau jenuh serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti aktivitas Belajar Dari Rumah (BDR).

Hal ini menjadi sebuah tantangan bagi guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, aktif dan tentunya menarik perhatian peserta didik meskipun pembelajaran dilaksanakan dengan jarak jauh atau daring. Untuk dapat menciptakan keaktifan dibutuhkan kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis virtual atau *online* (Nurhayati, 2020).

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. (Arsyad, 2011)

Media pembelajaran yang menarik adalah yang memiliki sifat interaktif dengan mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa melalui permainan, yang mempunyai ciri untuk menciptakan

motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) (Irwan, Z. F, & Walidi, 2019).

Salah satu media pendukung yang digunakan untuk mengatasi permasalahan siswa dalam belajar daring adalah aplikasi Quizizz. Dengan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, dan music menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar karena terdapat fitur ranking didalamnya. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Guru dapat memantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa.

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pemberian kuis kepada siswa menjadi salah satu target agar siswa lebih giat lagi dalam belajar dan memberikan tambahan motivasi belajar disaat pembelajaran sekarang dilakukan dengan pembelajaran daring.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, penulis ingin mengetahui sejauh mana sikap siswa terhadap media pembelajaran Quizizz dan hubungannya dengan motivasi belajar siswa dalam ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Sikap Siswa Terhadap Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dan Hubungannya Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Negeri 12 Jakarta”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana sikap siswa terhadap penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Negeri 12 Jakarta?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Negeri 12 Jakarta?
3. Sejauh mana hubungan sikap siswa terhadap media pembelajaran berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Negeri 12 Jakarta?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang dikemukakan diatas, yaitu :

1. Untuk mengetahui sikap siswa terhadap penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Negeri 12 Jakarta.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Negeri 12 Jakarta.
3. Untuk mengetahui seejauh mana hubungan sikap siswa terhadap penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Negeri 12 Jakarta.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi dunia pendidikan secara teoritis dan praktis diantaranya :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam aspek strategi belajar mengajar dan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis
  - a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan pemanfaatan internet sebagai alat bantu pembelajaran dan memotivasi siswa untuk mampu meningkatkan kualitas belajar menjadi lebih baik lagi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan ragam variasi dalam proses belajar mengajar sehingga proses pembelajaran tidak monoton serta dapat memotivasi siswa dalam belajar.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi rujukan peneliti lain dalam pengembangan media pembelajaran yang kemudian diperluas manfaatnya serta dapat memperluas wawasan pengetahuan bahwa belajar akan lebih bermakna ketika kita mengalami apa yang dipelajari bukan hanya sekedar mengetahuinya.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai informasi dan bermanfaat bagi kelangsungan pembelajaran di sekolah dan dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran atau sebagai bahan masukan untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran.

**E. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir adalah sintesa yang mencerminkan keterkaitan antara variable yang diteliti dan merupakan tuntunan untuk memecahkan masalah penelitian serta merumuskan hipotesis penelitian yang berbentuk bagan alur yang dilengkapi penjelasan kualitatif. (Sugiyono, 2017)

Sikap atau yang dalam bahasa Inggris disebut *attitude* adalah suatu cara bereaksi terhadap satu perangsang. Suatu kecenderungan untuk bereaksi dengan cara tertentu terhadap sesuatu perangsang atau situasi yang dihadapi (Purwanto, 2006). Sikap seseorang bisa terwujud dalam bentuk perasaan senang atau tidak senang, suka atau tidak suka, setuju atau tidak setuju terhadap hal-hal tertentu.

Berdasarkan konsep diatas, berkaitan dengan objek penelitian ini sikap artinya kecenderungan siswa untuk bertindak menyukai atau menolak, positif atau negatif terhadap penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz.

Indikator sikap siswa terbagi dua yaitu (1) sikap *positif* dan (2) sikap *negatif*. Dalam sikap positif kecenderungan adalah mendekati, menyenangkan, mengharapkan objek tertentu. Sedangkan dalam sikap negatif terdapat kecenderungan untuk menjauh, menghindari, membenci, tidak menyukai objek tertentu. Orang yang bersikap tertentu, cenderung menerima atau menolak berdasarkan penilaian terhadap objek tertentu, berguna atau berharga baginya atau tidak. Bila objek dinilai "*baik untuk saya*" dia memiliki *sikap positif*, namun jika objek dinilai "*jelek untuk saya*" maka dia memiliki *sikap negatif* (Winkel, 2004).

Media pembelajaran menjadi salah satu hal penting dalam belajar. Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Faktor keberhasilan dalam belajar salah satunya dari media pembelajaran. Berperannya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian proses pembelajaran dari sumber belajar atau sumber informasi ke penerimanya. (Munadi, 2008)

Indikator penggunaan media pembelajaran dalam memilih media yang tepat adalah : 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 2) tempat yang mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, 3) praktis, luwes dan bertahan, 4) guru terampil menggunakannya, 5) pengelompokkan sasaran. (Arsyad, 2007)

Quizizz adalah sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Aplikasi ini sifatnya *online* artinya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai. Quizizz mudah dibuat dan dimainkan sebagai media pembelajaran. Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, musik menghibur dalam proses pembelajaran serta uniknya pilihan jawaban Quizizz terdapat

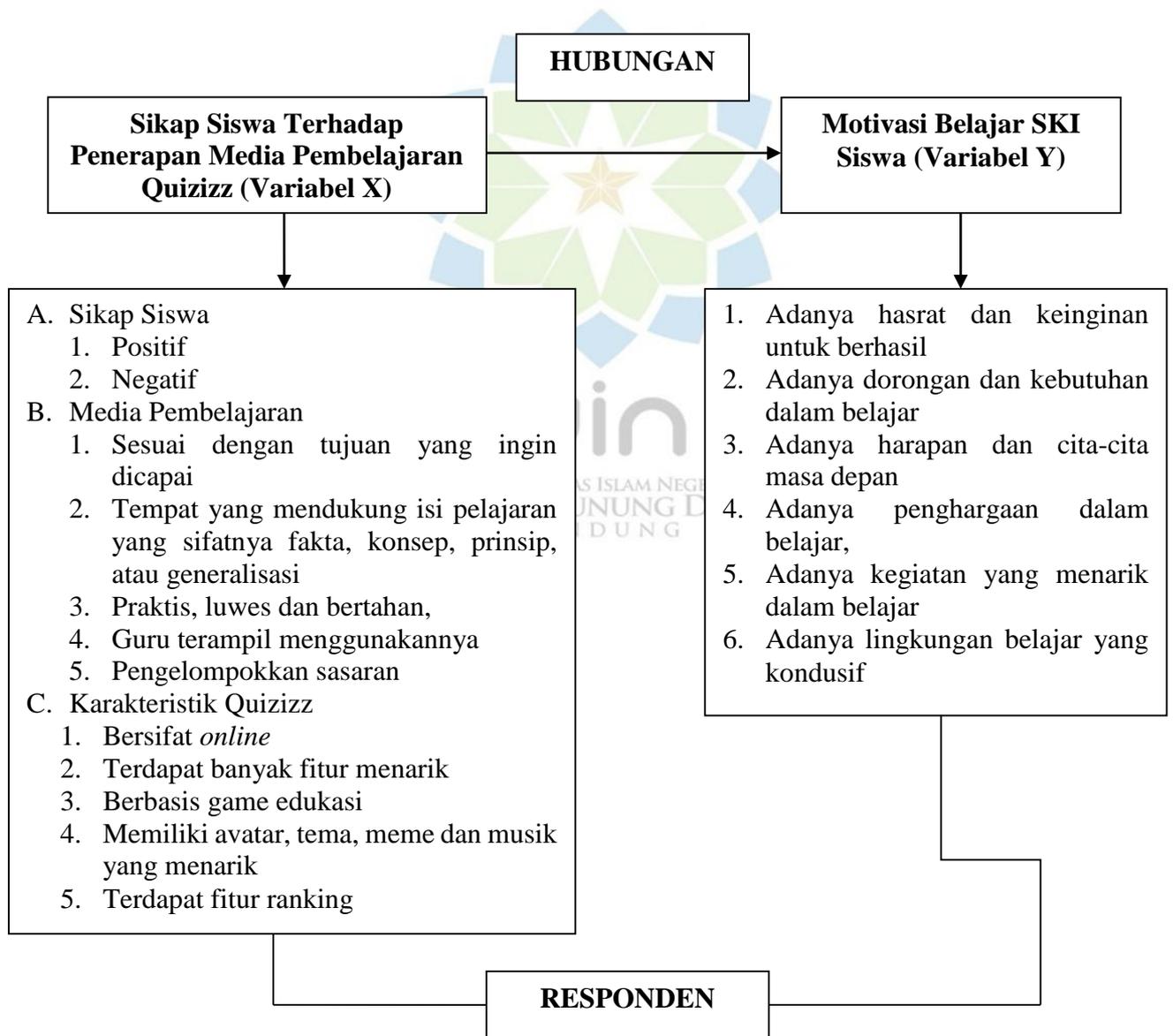
gambar dan warna yang variatif. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar karena terdapat fitur ranking didalamnya yang mana peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat langsung peringkat mereka di papan peringkat. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar siswa (Aini, 2019).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. (Winkel W. , 2005) Indikator-indikator yang mendukung motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno antara lain: 1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, 2) dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) harapan dan cita-cita masa depan, 4) penghargaan dalam belajar, dan 5) lingkungan belajar yang kondusif (Uno, 2011).

Media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam menentukan tinggi rendahnya motivasi belajar siswa. Melalui penelitian ini diharapkan dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz dapat mewujudkan semangat serta menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Secara skema kerangka berpikir dapat dilihat pada bagan berikut ini :

**Table 1.1 Kerangka Berpikir**



## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sederhana terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti data yang terkumpul. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara yang harus dibuktikan kebenarannya.

Adapun hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah :  $H_a$  = Terdapat Hubungan Antara Sikap Siswa Terhadap Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MA Negeri 12 Jakarta.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian yang telah ditentukan, maka terdapat beberapa kajian relevan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti lain. Oleh karena itu, berikut akan dipaparkan beberapa kajian yang telah dilakukan oleh peneliti lain sebagai berikut :

1. Penelitian Khullatul Luthfiyah (2020), berjudul *“Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqih Di MAN 2 Nganjuk”*. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif dimana penelitiannya menggunakan studi kasus yang bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media game edukasi quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah dari segi pendekatan, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis deskriptif selain itu pengambilan lokasi penelitian yang berbeda dan pembahasan materi pelajaran yang berbeda, karena penulis meneliti pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kesamaannya dengan penelitian yang dilakukan penulis ialah mengenai Quizizz dan motivasi belajar.
2. Penelitian Sugian Noor (2020), berjudul *“Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin”*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian riset lapangan (*field research*) yang berarti melakukan penelitian di lapangan untuk memperoleh data dan informasi secara langsung. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa X.6 SMA 7 Banjarmasin. Perbedaan antara penelitian Sugian Noor dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah pendekatan. Pendekatan yang dilakukan penulis adalah pendekatan kuantitatif dengan metode analisis deskriptif. Tujuan penelitian pun berbeda, penelitian Sugian Noor bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sedangkan penelitian yang dilakukan penulis bertujuan untuk mengetahui hubungan antara media pembelajaran quizizz dengan motivasi belajar. Subjek dalam penelitian serta pembahasan mata pelajaran pun berbeda. Persamaannya dengan penelitian yang dilakukan penulis hanya pada variable bebasnya yaitu media pembelajaran quizizz.

3. Penelitian Rosita Dwi Anggraeni dan Fitri Nurjanah (2020), berjudul "*Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Pada Siswa Kelas X SMA*". Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media. Penggunaan aplikasi quizizz disekolah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada variable yang diteliti, penelitian yang dilakukan oleh penulis mengenai korelasi atau hubungan sedangkan yang dilakukan oleh Rosita Dwi Anggraeni dan Fitri Nurjanah mengenai strategi pembelajaran dan variable terikat yang diteliti Rosita Dwi Anggraeni dan Fitri Nurjanah mengenai Keterampilan Menulis sedangkan yang diteliti oleh penulis mengenai Motivasi Belajar. Lokasi penelitian serta pembahasan mata pelajaran pun berbeda. Kesamaannya dengan penelitian yang dilakukan

peneliti terletak pada subjek yang diteliti yaitu kelas X dan variable bebas nya yaitu media pembelajaran quizizz.

4. Penelitian Yoselia Alvi Kusuma (2020), berjudul "*Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring(Online) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*". Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media quizizz pada kegiatan penutup pembelajaran daring (online) fisika kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus terkait materi usaha dan energy yang ditinjau dari hasil belajar sudah berjalan dengan efektif. Hal ini ditunjukkan melalui jumlah ketuntasan peserta didik pada ulangan dengan presentase sebesar 91,30%. Perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada metodologi penelitian, penulis menggunakan metodologi penelitian kuantitatif sedangkan Yoselia Alvi Kusuma menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Selain itu berbeda dalam variable terikat yang mana variable terikat penulis ialah motivasi belajar siswa sedangkan pada skripsi Yoselia Alvi Kusuma variable terikatnya pembelajaran daring (online). Subjek dalam penelitian serta pembahasan mata pelajaran pun berbeda. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Yoselia Alvi Kusuma adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring (online) sedangkan tujuan penelitian yg penulis lakukan adalah untuk mengetahui hubungan antara media pembelajaran quizizz dengan motivasi belajar siswa. Namun terdapat kesamaan antara skripsi penulis dengan skripsi Yoselia Alvi Kusuma yaitu pada variable bebas yang mana membahas mengenai aplikasi quizizz.
5. Penelitian Lathifa Utami Dewi (2020), berjudul "*Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*". Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media penilaian formatif berbasis web berpengaruh

signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur. Dengan Quizizz sebagai media penilaian menjadikan penilaian menyenangkan, siswa bersemangat, dan hasil belajar meningkat. Perbedaannya dengan penelitian penulis adalah pada variable terikatnya yang mana penulis menggunakan variable motivasi belajar. Dan metode yang digunakan oleh penulis adalah *korelasi* sedangkan dalam penelitian Lathifa Utami Dewi menggunakan *quasi experiment*. Dan tujuan yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan media pembelajaran quizizz dengan motivasi belajar sedangkan penelitian Lathifa Utami Dewi bertujuan untuk mengetahui pengaruh quizizz terhadap hasil belajar siswa. Lokasi penelitian serta pembahasan mata pelajaran pun berbeda. Kesamaannya pada pendekatan yang dilakukan yaitu pendekatan kuantitatif dan pada variable bebas yaitu aplikasi quizizz.

