

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media dalam perspektif pendidikan menjadi suatu alat yang memiliki pengaruh terhadap proses pembelajaran terkhusus dalam meningkatkan motivasi dan mengasah prestasi kognitif siswa, keberadaannya secara langsung dapat memberikan kontribusi besar untuk keberhasilan proses belajar (Arsyad, 2011). Abad ke-21 ini, proses pembelajaran semakin kreatif, inovatif, dan produktif. Media tersebut memberikan banyak manfaat bagi seluruh masyarakat pendidikan yang memberikan pemahaman bahwa betapa menarik, seru, dan betapa mudahnya seseorang bisa melakukan belajar. Sehingga peneliti berpikir bahwa hal ini dapat membuat peserta didik ketagihan untuk melakukan belajar dengan media-media yang ada.

Media menjadi suatu perantara seseorang mendapatkan suatu informasi. Informasi dari zaman ke zaman bisa tersampaikan karena suatu media. Sebagaimana di dalam Al-Quran Surat An-Naml: 28-30

إِذْ هَبَّ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقَاهُ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّى عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ 28
قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوا إِيَّايَ أَلْقَى إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ 29 إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ
الرَّحِيمِ 30

Artinya:

28. “Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan”; 29. Dia (Balqis) berkata, "Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia”; 30. Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, "Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang”.

Ayat di atas menjelaskan tentang penggunaan suatu media. Tepatnya diimplementasikan oleh Nabi Sulaiman dan Ratu Bilqis. Dalam potongan kisahnya terjadi teknologi yang canggih pada masa itu terutama dari segi teknologi komunikasi. Burung Hud-hud menjadi perantara menyampaikan pesan dari Nabi

Sulaiman pada ratu Bilqis dalam bentuk surat dan nyatanya informasi tersebut tersampaikan dengan baik. Dari kisah tersebut sebagai bukti bahwa media sudah ada pada zaman dahulu dan media menjadi suatu hal yang sangat penting untuk menyampaikan suatu informasi. Seiring berkembangnya zaman, mediaupun semakin berkembang dengan memanfaatkan teknologi yang canggih seperti saat ini.

Tepat di hari Senin, 11 Januari 2021 pandemi corona semakin merajalela (Maulaa, 2021). Wabah covid19 yang sering disebut dengan virus corona, menjadikan proses pembelajaran yang semula diadakan dengan sistem tatap muka, sekarang dialihkan menjadi sistem pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh bukanlah menjadi hal yang pertama kali dilakukan, karena bagi beberapa instansi bahkan beberapa Negara, karena pembelajaran jarak jauh ini sudah mereka lakukan sejak lama.

Sistem pembelajaran jarak jauh membutuhkan sebuah media yang dapat menjembatani komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Pada zaman ini banyak sekali media *e-learning* yang berkembang dan dapat digunakan untuk belajar terutama digunakan saat belajar di rumah, seperti edmodo, ruang guru, edubox online, moodle, rumah belajar, youtube, zenius, kahoot, dan lain-lain. Namun, peneliti mengambil media *e-learning google classroom* yang dikombinasi dengan media *quizizz* pada proses pembelajaran PAI di SDN 189 Neglasari. Media *e-learning google classroom* digunakan untuk proses pembelajaran dan *quizizz* digunakan untuk evaluasi pembelajaran. Kedua media tersebut memiliki tampilan, program, dan fungsi yang berbeda, sehingga peneliti mengkombinasikan keduanya, dengan harapan bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung dalam mengatasi masalah pendidikan pada kondisi saat ini, dimana adanya jarak antara pendidik dan peserta didik. Media tersebut dapat dijadikan untuk mengkonkretkan sesuatu yang abstrak, mengadakan sesuatu yang tidak terjangkau, sehingga bisa menambah motivasi belajar peserta didik (Budiman, 2016).

Motivasi merupakan suatu hal penting dan menjadi salah satu aspek dinamis dalam pendidikan. Belajar merupakan kegiatan aktif secara sadar dan sengaja yang dilakukan oleh dua subjek pembelajaran dalam mencapai suatu tujuan pendidikan.

Motivasi belajar merupakan suatu dukungan untuk melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran jarak jauh yang telah dilalui peserta didik SDN 189 Neglasari selama satu tahun ini terjadi penurunan motivasi belajar, dibuktikan dengan pengerjaan tugas PAI oleh orangtua, selain itu orangtua izin mengumpulkan tugas disore hari karena anaknya sedang menangis, dan kurangnya respon dari anak-anak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SDN 189 Neglasari bahwa media ketika belajar dari rumah yang digunakan pendidik sebelumnya adalah hanya grup whatsapp, belum mengoptimalkan media lainnya karena satu dan lain hal. Sehingga peserta didik mengalami kejenuhan belajar yang dibuktikan menurunnya motivasi dan prestasi belajar. Hal ini menjadi bahan perhatian, terutama oleh peneliti sebagai guru PAI di sekolah tersebut. Media dan metode yang digunakan pada kegiatan pembelajaran jarak jauh dengan pembelajaran tatap muka sangatlah berbeda. Cara pendidik menyampaikan materi dan cara peserta didik menerima materipun pasti berbeda. Namun, yang diinginkan para pendidik meskipun tidak adanya tatap muka, para peserta didik tetap memiliki motivasi dan prestasi yang meningkat dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang disampaikan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang pemanfaatan *e-learning* dan *quiz* online, pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi dan prestasi kognitif siswa pada pelajaran PAI di SDN 189 Neglasari.

B. Rumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimana realitas pemanfaatan *e-learning* dan *quiz* online pada pelajaran PAI di SDN 189 Neglasari?
2. Bagaimana realitas pemanfaatan *e-learning* dan *quiz* online terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran PAI di SDN 189 Neglasari?
3. Bagaimana realitas pemanfaatan *e-learning* dan *quiz* online terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran PAI di SDN 189 Neglasari?
4. Bagaimana pengaruh pemanfaatan *e-learning* dan *quiz* online terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa pada pelajaran PAI di SDN 189 Neglasari?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Realitas pemanfaatan *e-learning* dan *quiz* online pada pelajaran PAI di SDN 189 Neglasari
2. Realitas pemanfaatan *e-learning* dan *quiz* online terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran PAI di SDN 189 Neglasari
3. Realitas pemanfaatan *e-learning* dan *quiz* online terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran PAI di SDN 189 Neglasari
4. Pengaruh pemanfaatan *e-learning* dan *quiz* online terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa pada pelajaran PAI di SDN 189 Neglasari

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis
Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah dapat menambah keilmuan dalam bidang pendidikan dan keagamaan dalam melakukan proses pembelajaran.
2. Manfaat secara praktis
Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:
 - a. Peserta didik
Dengan adanya pemanfaatan *e-learning* dan *quiz* online, hasil penelitian ini diharapkan peserta didik merasa semangat dalam melaksanakan belajar, terutama dalam mempelajari materi PAI.
 - b. Pendidik
Pemanfaatan *e-learning* dan *quiz* online bisa digunakan oleh para pendidik sebagai solusi permasalahan dalam memperbaiki cara belajar siswa dalam proses pembelajaran sebagai landasan pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi kognitif siswa.
 - c. Lembaga Pendidikan
Hasil penelitian ini diharapkan agar sekolah dapat mempertahankan dan meningkatkan pemanfaatan *e-learning* dan *quiz* online serta memperkuat komunikasi dengan siswa dan orangtua.

d. Orangtua

Harapan dari hasil penelitian yang telah dilakukan ini dapat berguna atau bermanfaat dalam memberikan kemudahan bagi para orangtua dalam membimbing anak-anaknya ketika melaksanakan proses pembelajaran.

e. Peneliti

Harapannya dapat memberikan bekal untuk peneliti dan bisa menambah kajian pengembangan keilmuan yang mendalam di masa yang akan datang.

E. Kerangka Pemikiran

Suatu proses pembelajaran diperlukan media yang menjadi penghantar tercapainya suatu tujuan. Tentunya media yang digunakan adalah media yang dapat menciptakan proses pembelajaran secara efektif. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua media yang berbasis elektronik untuk satu mata pelajaran, sehingga keduanya bisa saling melengkapi dan menguatkan dari satu media dengan media lainnya agar dapat mencapai suatu keberhasilan dalam belajar.

E-learning kependekan dari *electronic learning* yang memiliki arti pembelajaran elektronik. *E-learning* ini dapat diterapkan sebagai perwujudan dari perkembangan teknologi informasi yang dimanfaatkan di satuan pendidikan dan memiliki kelebihan bisa diakses dimana-mana. Gilbert & Jones dalam (Ali, 2019), menyampaikan definisi secara umum mengenai e-learning yaitu pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam mengirimkan informasi, termasuk video atau materi pembelajaran, serta pengiriman tugas yang harus dikerjakan melalui media elektronik seperti internet, *computer-based training* (CBT), *audio/video tape*, *interactive TV*, *satellite broadcast*, dan *CD-ROM*. The ILRT of Bristol University dalam (Ali, 2019) mendefinisikan *e-learning* sebagai aktivitas yang dapat diakses dari jarak dekat ataupun jauh terutama dalam pembelajaran melalui elektronik, manfaatnya bisa untuk memotivasi, mendukung, mengirim, dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran, dan penilaian secara digital. Dari penjelasan sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa *e-learning* merupakan media yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui suatu media elektronik.

Berbedanya kemampuan peserta didik satu dengan peserta didik lainnya termasuk kemampuan dalam menggunakan teknologi yang telah berkembang saat ini. Ketika pendidik akan memanfaatkan *e-learning*, maka pemahaman peserta didik mengenai *e-learning* sangatlah penting, mulai dari cara penggunaannya, tujuannya, dan harapannya dalam mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan elektronik ini. *E-learning* tidak bisa terakses jika tidak ada kuota, jaringannya kurang memadai, dan kurangnya pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi. Kemampuan, sarana, dan prasarana tersebut diperlukan untuk mengakses materi, melakukan diskusi dan tanya jawab online, dan untuk melihat perkembangan prestasi kognitif siswa.

Terdapat berbagai macam dimensi yang berkaitan dengan penerapan *e-learning* diantaranya adalah dimensi organisasi, dimensi infrastruktur, dimensi sumber dana, dan dimensi sumber daya (Tri Darmayanti, 2007). Dimensi yang telah disebutkan sebelumnya menjadi dimensi-dimensi yang perlu dipersiapkan dan dirancang dengan baik sehingga *e-learning* bisa memfasilitasi proses belajar mengajar secara maksimal. Proses *e-learning* dengan pembelajaran tatap muka akan memiliki perbedaan yang signifikan terutama di jenjang sekolah dasar, sehingga perlu diperhatikan mengenai rancangan baru yang berkaitan dengan pendekatan dan strategi pembelajaran yang akan berimbas pada kebiasaan pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan *e-learning*.

E-Learning dalam penelitian ini memanfaatkan Google Classroom sebagai media pembelajarannya dan Quizizz sebagai media evaluasinya. Adapun Google Classroom merupakan platform atau aplikasi yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan adanya internet, di dalamnya terdapat fitur yang dapat memfasilitasi pembelajaran serta terdapat informasi yang telah dibuat oleh pendidik secara online (Shobirin, 2019). Aplikasi ini dikembangkan oleh google dan dirilis perdana pada tanggal 12 Agustus 2014. Semua orang dapat mengakses google classroom dengan cara login menggunakan akun gmail masing-masing. Setelah login akan muncul pilihan, apakah akan membuat kelas atau join ke kelas. Untuk pendidik, klik yang membuat kelas. Pendidik tidak perlu khawatir terhadap keamanan kelas yang telah dibuatnya, karena nanti akan muncul kode yang berbeda

setiap kelas dan tidak sembarang orang bisa masuk kelas yang telah dibuatnya. Hanya siswa yang diberi kode kelas yang bisa mengakses kelas gurunya.

Google classroom ini dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan terkhusus oleh para pendidik untuk mengatasi suatu kesulitan dalam melakukan komunikasi dan memberikan informasi karena adanya jarak antara dua subject pendidikan. Google classroom menjadi salah satu jalan keluar untuk melancarkan proses pembelajaran. Google classroom ini termasuk ramah lingkungan, karena di dalamnya terdapat fitur untuk berdiskusi dan mengetik tugas secara online tanpa menggunakan kertas. Google Classroom terintegrasi / memiliki keterkaitan dengan platform google yang lain seperti google drive, gmail, google dokumen, google formulir, google slide, dan sebagainya. Hal ini memudahkan para pendidik untuk menciptakan kelas yang berbeda-beda dan menarik. Dipertegas kembali oleh Herman dalam (Shobirin, 2019) menjelaskan bahwa aplikasi google classroom ini dapat digunakan oleh siapapun mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, baik dari lembaga pendidikan ataupun bukan, dengan catatan memiliki *Google Apps for Education*, gmail, dokumen, dan drive.

Dalam penggunaan suatu media, pastinya akan terdapat keunggulan dan kelemahan. Adapun keunggulan dari media pembelajaran Google Classroom diantaranya ramah lingkungan karena dalam proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik bisa langsung berkomunikasi dan berinteraksi memberikan informasi dengan mengetikkan di kolom diskusi/ komentar yang tertera di dalam fiturnya, sehingga tidak memerlukan kertas dalam pengerjaan tugasnya. Teknik penggunaan dari google classroom ini cukup *simple* dan mudah untuk diakses, aplikasinya dapat dibuka melalui komputer atau laptop serta bisa diakses juga melalui handphone yang berbasis Android. Di dalam platform classroom terdapat fitur *schedule* atau penjadwalan serta ada fitur batas waktu tugas yang keduanya dapat ditentukan oleh pendidik sehingga pendidik bisa mengirimkan tugas sebelum waktunya tiba. Di dalamnya terdapat kolom komentar yang dapat digunakan untuk tanya jawab atau diskusi. Selain itu, Google Classroom memiliki suatu yang spesial dibandingkan layanan-layanan lainnya, yaitu meskipun diakses menggunakan internet, namun google classroom ini benar-benar tidak ada iklan, sehingga tampilannya murni

hanya materi atau tugas yang diberikan guru, sehingga dipastikan aman. Media pembelajaran google classroom pun terintegrasi dengan google drive, sehingga data pendidik dan peserta didik dapat terdokumentasikan.

Sedangkan kelemahan dari *Google classroom* diantaranya tidak memiliki fitur tatap muka, sehingga tidak bisa berinteraksi secara intens. Tidak ada fitur yang dibangun khusus untuk mendeteksi peserta didik yang benar-benar mengikuti pembelajaran. Fitur di dalam google classroom kurang menarik sehingga peserta didik lebih memilih untuk membuka sosial media dibandingkan google classroom.

Tidak kalah menariknya dari Google Classroom, peneliti pun menggunakan Quizizz dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Quizizz adalah suatu media pembelajaran yang menarik, di dalamnya terdapat program quiz yang dikemas dengan cara yang tidak membosankan. Di dalamnya terdapat musik yang digabungkan dengan quiz menjadikan quizizz dipilih oleh para pendidik dalam memberikan evaluasi. Ketika pendidik akan menggunakannya, pendidik bisa langsung log-in dan memasukkan soalnya ke dalam quizizz. Jika sudah selesai, dan menginginkan siswa untuk mengerjakannya, maka berikan kode masuknya untuk mulai join dan mengerjakan tugasnya. Dalam quizizz pun sudah tersedia format penilaiannya dan bisa diatur, sehingga pendidik tidak perlu memeriksanya lagi.

Indikator *e-learning* menurut Kumar yang dikutip oleh (Karwati, 2014), yaitu: 1. Materi belajar dan soal evaluasi, materi belajar yang dimaksud bisa berupa video pembelajaran, powerpoint, atau modul berupa *softfile* yang dikirim ke google classroom sehingga siswa bisa memilih dalam penyampaian materi belajar, melihat suatu bisa diakses langsung oleh siswa untuk menambah wawasan. Materi tersebut disertai dengan soal evaluasi yang dikirim ke aplikasi quizizz yang menarik dan mudah diakses siswa, hasil evaluasi pun dapat ditampilkan, dan sebagai tolok ukur pembelajaran ke depannya; 2. Komunitas/ grup, siswa mendapatkan fasilitas media untuk membangun komunikasi sehingga adanya interaksi positif yang dapat saling memotivasi dan saling berbagi informasi untuk menambah wawasan satu sama lain; 3. Guru online, proses pembelajaran dilakukan secara online atau jarak jauh, sehingga guru tidak lagi berada di kelas, melainkan berada di jejaring komunikasi digital. Guru memberikan arahan, bimbingan, dan memberikan materi

pembelajaran kepada siswa melalui media online. Guru bekerjasama dengan orangtua untuk mengembangkan potensi dan bakat siswa; 4. Kesempatan bekerjasama, pembelajaran yang dilakukan di rumah tidak mengurangi semangat siswa dalam melakukan proses pembelajaran dengan aktif. Dengan demikian, guru menyediakan atau memfasilitasi media yang mendukung terhadap kegiatan belajar mengajar terutama untuk saling bekerjasama dan berkolaborasi tanpa adanya kendala jarak. Media pembelajaran tersebut diantaranya adalah media google classroom dan quizizz; 5. Multimedia, pembelajaran yang dilakukan dengan berjarak memerlukan media teknologi, baik berupa audio atau video dalam penyampaian materi sehingga bisa memotivasi dalam belajar.

Lingkungan di luar sekolah memiliki pengaruh yang sangat cepat pada penggunaan teknologi jika dibandingkan dengan lingkungan sekolah. Masyarakat terutama para siswa sudah tidak asing lagi dengan adanya gadgets atau perangkat elektronik, bahkan sudah menguasai dalam penggunaannya terutama dalam berkomunikasi dan mencari suatu informasi. Sehingga pendidikanpun dapat memanfaatkan gadget untuk proses pembelajaran. *E-learning* memberikan suasana baru dalam pembelajaran, sehingga peneliti yakin penggunaan media *e-learning* ini bisa berpengaruh pada motivasi dan prestasi kognitif siswa.

Motivasi di dalam KBBI adalah suatu dukungan yang timbul pada diri seseorang baik secara sadar ataupun tidak sadar untuk melakukan suatu kegiatan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sehingga memiliki semangat dalam melakukannya. Menurut Slavin dalam (Ibrahim, 2014), motivasi terbagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Adapun motivasi intrinsik berupa kesiapan mental. Sedangkan motivasi ekstrinsik berupa penghargaan, perangsangan nilai, dan lain lain. Motivasi siswa sangatlah penting untuk keberhasilan siswa. Motivasi bersifat pribadi dan berasal dari individu masing-masing. Namun, ada faktor dari luar yang dapat mempengaruhi adanya motivasi. Cara meningkatkan motivasi intrinsik yaitu dengan mengetahui bakat, membangkitkan minat, membangun rasa ingin tahu, menggunakan strategi dan mode presentasi yang menyenangkan, dan membantu siswa dalam menentukan tujuannya.

Menurut Dimiyati dalam (Ibrahim, 2014), motivasi memiliki tiga komponen utama yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Dengan adanya kebutuhan, seseorang akan tergerak untuk melakukan aktivitas karena merasa tidak seimbang antara apa yang dimiliki dengan yang diharapkan. Sedangkan, dorongan menjadi titik tumpu seseorang untuk memiliki semangat penuh dalam melaksanakan kegiatan. Sedangkan untuk tujuan dijadikan sebagai arah dan patokan yang akan dicapai oleh siswa untuk memenuhi suatu cita-cita dan harapan. Ketiga komponen tersebut akan menjadi satu kesatuan yang didalamnya akan terlihat pada perilaku belajar. Di dalam proses pembelajaran ini terdapat 6 indikator motivasi belajar siswa (Uno, 2004) : 1. Hasrat dan keinginan berhasil; 2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3. Harapan dan cita-cita masa depan; 4. Penghargaan dalam belajar; 5. Kegiatan yang menarik dalam belajar; 6. Lingkungan belajar yang kondusif.

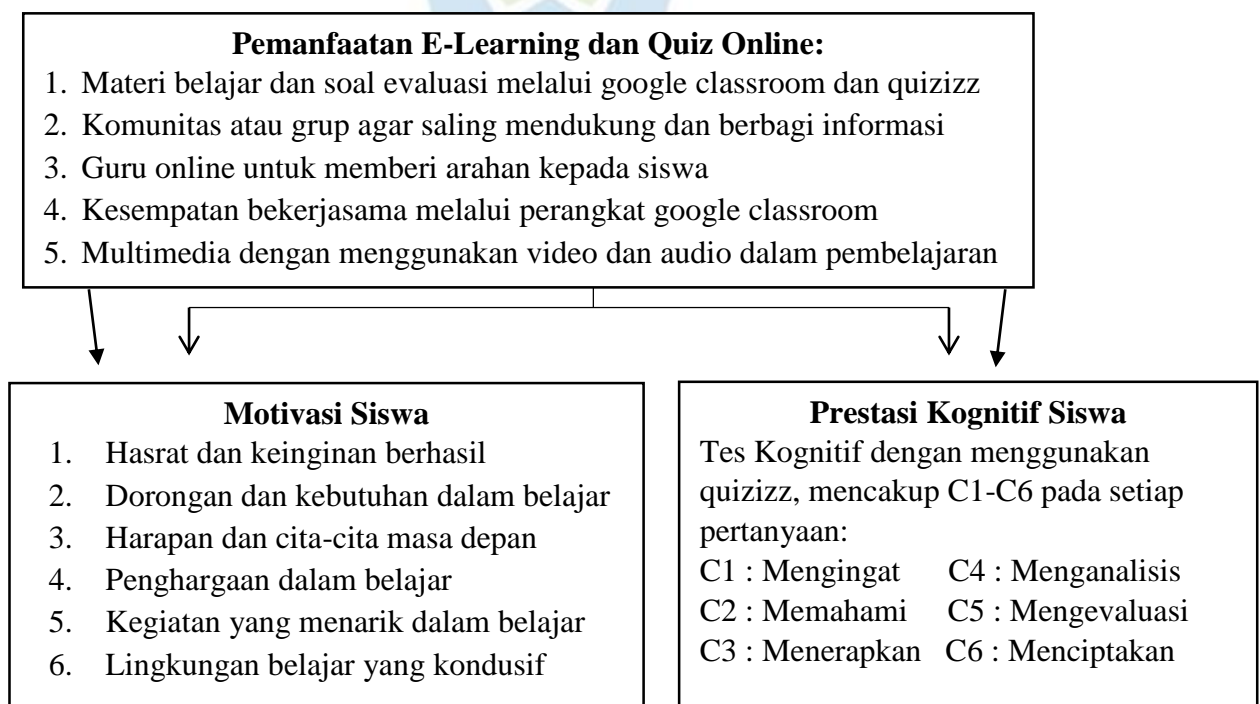
Winkel dalam (Ghullam Hamdu, 2012) mengatakan bahwa prestasi belajar adalah suatu capaian keberhasilan siswa yang dijadikan sebagai bukti dari kemampuan yang telah diraihinya selama proses pembelajaran. Sedangkan menurut *Nasution* dalam (Ghullam Hamdu, 2012) prestasi belajar adalah “kesempurnaan kemampuan yang telah diraih oleh siswa dan sudah memenuhi tiga komponen dalam kesempurnaan tersebut, diantaranya kognitif, afektif, dan psikomotor maksudnya ada kesempurnaan dalam berfikir, merasa dan berbuat.” Sebagaimana yang dijelaskan oleh S. Bloom yaitu *Taxonomy of Education Objectives* yang membagi tujuan pendidikan ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif (segala hal yang berhubungan dengan otak/ pemikiran), ranah afektif (segala hal yang berkaitan dengan sikap/ tingkah laku), dan ranah psikomotor (segala hal yang berhubungan dengan keterampilan/ gerak) (Nurgiantro, 1988).

Pada aspek prestasi belajar siswa yang digunakan peneliti hanya aspek kognitif saja, karena melihat fitur pengukuran yang digunakan berupa tes online menggunakan quizizz. Aspek kognitif meliputi C1-C6, sehingga siswa dituntut untuk memahami, menganalisis, bahkan sampai pada menciptakan sesuatu dari materi yang telah dipaparkan dan dikirim melalui google classroom. Dengan pemanfaatan *e-learning* dan *quiz* online pada pelajaran PAI, dapat terlihat perkembangan intelektual yang terjadi pada siswa. Penilaian tentang kemajuan dan

perkembangan kemampuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan pelajaran PAI yang telah dipaparkan. Indikator prestasi belajar yang telah direvisi oleh Anderson dan Keithwohl dari Bloom meliputi prestasi siswa pada bidang kognitif dimulai dari C1-C6 yaitu mengingat (*remember*), memahami/ mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*) dan menciptakan (*create*) (Palupi, 2016).

Motivasi dan prestasi belajar siswa bisa mengalami penurunan dan peningkatan. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar yang akan ada imbasnya pada prestasi belajar, salahsatunya adalah faktor dari media pembelajaran. Media dapat menjadi jalan atau jembatan antara guru dan siswa sehingga keduanya dapat berkomunikasi dengan baik. Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa media e-learning, yaitu media *google classroom* dan *quizizz*. Dengan demikian, peneliti akan membuktikan bagaimana pengaruh antara media tersebut dengan peningkatan motivasi dan prestasi belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebuah perkiraan atau dugaan sementara yang dirumuskan peneliti dalam melakukan penelitian atas dasar teori dan fakta ilmiah (Priatna, 2009). Hipotesis terbagi menjadi 2 jenis, yaitu hipotesis alternatif (H_1) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis alternatif menyatakan bahwa adanya pengaruh antar variabel. Sedangkan hipotesis nol menyatakan tidak adanya pengaruh antar variabel (Arikunto S. , 1996).

Sebagaimana rumusan masalah pada penelitian ini, peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara pemanfaatan *e-learning* dan *quiz* online terhadap motivasi dan prestasi kognitif siswa pada pelajaran PAI di SDN 189 Neglasari atau pemanfaatan *e-learning* dan *quiz* online tidak memberikan pengaruh terhadap motivasi dan prestasi kognitif siswa pada pelajaran PAI di SDN 189 Neglasari

H_1 : Terdapat pengaruh antara pemanfaatan *e-learning* dan *quiz* online terhadap motivasi dan prestasi kognitif siswa pada pelajaran PAI di SDN 189 Neglasari atau pemanfaatan *e-learning* dan *quiz* online memberikan pengaruh terhadap motivasi dan prestasi kognitif siswa pada pelajaran PAI di SDN 189 Neglasari

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan judul Pemanfaatan *E-Learning* dan *Quiz* online Pengaruhnya terhadap Motivasi dan Prestasi Kognitif Siswa, diantaranya yaitu:

1. Merry Agustina (2013), dalam jurnal UII yang berjudul “Pemanfaatan e-Learning sebagai Media Pembelajaran”. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif dengan menggunakan kuesioner sebagai instrument penelitian. Hasilnya dapat disimpulkan bahwa kondisi pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran di Universitas Bina Darma berada pada kondisi cukup baik dengan tingkat presentase sebesar 60%.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variable X yang serupa, yaitu pemanfaatan e-learning. Adapun yang

membedakannya yaitu pada variabel Y dan sebagian variabel X-nya. Variabel X pada penelitian terdahulu yaitu pemanfaatan e-learning dan penelitian yang akan dilakukan yaitu pemanfaatan e-learning dan quiz online. Sedangkan variabel Y pada penelitian terdahulu yaitu media pembelajaran dan penelitian yang akan dilakukan yaitu motivasi dan prestasi kognitif siswa pada pelajaran PAI di SDN 189 Neglasari.

2. Eli Susilawati (2018), dalam tesisnya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII MTs Negeri 1 Kabupaten Bandung”. Hasilnya untuk kondisi motivasi di kelas eksperimen meningkat yang awalnya 1,46 menjadi 3,06 dengan interpretasi baik. Begitupun dengan prestasi kelas eksperimen yang meningkat awalnya 1,66 menjadi 3,20 dengan interpretasi baik.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel Y yang serupa, yaitu Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. Adapun yang membedakannya adalah pada variabel X, untuk penelitian terdahulu variabel X nya adalah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan variabel X nya adalah Pengaruh Pembelajaran *E-Learning Classroom* dan *Quizizz*.

3. Hesty Sri Rachmawati (2020), dalam jurnal UST Jogja yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris”. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel X dan Y yang hampir serupa. Dan yang membedakannyapun pada variabel X & Y, untuk penelitian terdahulu variabel X nya hanya penggunaan quizizz saja, sedangkan penelitian yang akan dilakukan terdiri dari pengaruh pembelajaran e-learning classroom dengan quizizz. Untuk variabel Y nya, penelitian sebelumnya hanya mencantumkan kemampuan motivasi saja, sedangkan penelitian yang akan dilakukan terdiri dari motivasi dan prestasi belajar siswa.

4. Zedha Hammi (2017), dalam skripsinya yang berjudul “Implementasi Google Classroom pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus”. Hasil yang diperoleh bahwa penggunaan google classroom kurang efektif ketika di implementasikan pada pelajaran IPA.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada pengimplementasian google classroom pada proses pembelajaran. Adapun perbedaan penelitian yang akan dilakukan, yaitu mengkombinasikan dua aplikasi e-learning dalam proses pembelajaran yang dikaitkan dengan motivasi dan prestasi belajar siswa.

5. Doni Septumarsa Ibrahim (2014), dalam jurnal Prima Edukasia yang berjudul “Pengaruh Penggunaan E-Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta”. Hasil yang diperoleh memberikan simpulan bahwa adanya pengaruh positif pada penggunaan e-learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa di SDN Tahunan Yogyakarta.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel Y yang serupa. Adapun yang membedakannya adalah pada variabel X. *E-learning* tersebut tidak spesifik dalam menentukan medianya, sedangkan penelitian yang akan dilakukan variabel X nya secara spesifik menentukan medianya yaitu Pengaruh Pembelajaran *E-Learning Classroom* dan *Quizizz*.

Dapat disimpulkan penelitian yang akan dilakukan tidak sama dengan penelitian-penelitian sebelumnya atau belum ada penelitian yang benar-benar sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.