

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berkembangnya teknologi dan informasi memberikan dampak terhadap perkembangan teknologi digital, penggunaan teknologi digital saat ini memiliki peran penting dalam berbagai bidang salah satunya di bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan penggunaan teknologi digital dimanfaatkan secara efektif oleh guru selaku pendidik dalam pencarian informasi dan kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi digital dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk menunjang kreativitas, keaktifan dan keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas.

Pemilihan media yang akan digunakan dalam suatu proses pembelajaran membutuhkan perencanaan yang baik. Media yang digunakan dalam pembelajaran banyak jenisnya akan tetapi tidak semua media pembelajaran digunakan secara bersamaan dalam suatu kegiatan pembelajaran, perlu dilakukan pemilihan media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

“Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran yaitu 1) ketepatan media dengan tujuan pengajaran; 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; 3) kemudahan memperoleh media; 4) keterampilan guru dalam menggunakannya; 5) tersedia waktu untuk menggunakannya; dan 6) sesuai dengan taraf berpikir anak (Chotib, 2018).”

Penggunaan media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran merupakan alat untuk mendukung metode pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pemilihan metode dan media yang tepat akan berdampak terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Menurut Maryam, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan internal untuk mencapai tujuan. Dorongan dan upaya ini muncul karena kebutuhan untuk meraih prestasi dalam hidup. Akibatnya, individu memiliki

usaha, keinginan, dan dorongan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu media pembelajaran digital yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah quizizz (Rofiq, 2022). Quizizz merupakan platform pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dengan cara membuat kuis interaktif yang didesain untuk menarik perhatian dan motivasi peserta didik.

Berdasarkan beberapa penelitian, penggunaan game dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan pemahaman siswa. Game board quizizz memungkinkan siswa belajar sambil bermain, menguji pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran dengan cara menyenangkan, tidak membosankan, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan kemampuan dalam berpikir kritis (Triastuti, Akbar, and Irawan 2017). Fitur seperti skor, peringkat, dan waktu yang tersedia pada setiap soal juga memberikan tantangan yang membuat siswa lebih termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Pengukuran hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari ketercapaian tujuan pembelajaran pada materi yang telah disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran yang selanjutnya disebut dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Guru dapat membandingkan hasil perolehan nilai peserta didik dengan KKTP yang telah ditetapkan sekolah, hasil belajar peserta didik dapat dikategorikan baik apabila telah mencapai nilai diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sedangkan peserta didik dapat dikategorikan kurang apabila mencapai nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Alasan peneliti melakukan penelitian di kelas X SMA negeri 1 Situbondo berdasarkan pada hasil observasi melalui wawancara antara peneliti dengan guru mata pelajaran PAI bahwa pembelajaran PAI pada rumpun Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) khususnya pada materi Metode Dakwah Wali Songo sangat membosankan dan kurang menarik perhatian peserta didik akibatnya nilai hasil belajar peserta didik pada materi Metode Dakwah Wali Songo dalam kategori rendah hal tersebut dapat dilihat dari hasil perolehan

nilai sumatif peserta didik pada materi Metode Dakwah Wali Songo, untuk mengatasi pembelajaran yang membosankan dan kurang menarik perhatian siswa guru mata pelajaran mencari solusi yang tepat dan sesuai dengan karakter peserta didik.

Berdasarkan realita yang terjadi saat ini yaitu kemudahan dalam mengakses internet dan banyaknya siswa SMA Negeri 1 Situbondo yang aktif dalam menggunakan dan memanfaatkan smart phone (HP) untuk pencarian informasi dalam segala hal memberikan peluang bagi guru mata pelajaran PAI untuk memanfaatkan media digital tersebut dalam kegiatan belajarnya. Pembelajaran Game Based Learning dan media game board quizizz menjadi salah satu solusi yang inovatif untuk mengatasi kebosanan saat pembelajaran yang akhirnya berdampak terhadap hasil belajar siswa dan minat siswa untuk mempelajari suatu materi dalam pembelajaran PAI khususnya pada metode dakwah wali songo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan media game board quizizz efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Situbondo?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media game board quizizz untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Situbondo.

D. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian akan lebih bermakna apabila memberikan manfaat bagi ilmu pengetahuan maupun masyarakat pada umumnya. Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pengetahuan dalam bidang pendidikan, terutama dalam pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran.
- b. Menambah wawasan bagi para praktisi ilmu pendidikan bahwa pemnfaatan dan pengembangan media pembelajaran bagi peserta didik sangatlah penting dalam proses pemnelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya sehingga pembelajaran lebih efektif dan dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa terkait penggunaan media pembelajaran berbasis game board dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas.
- b. Bagi guru diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan inovasi baru kepada para pendidik bahwa media pembelajaran yang kreatif itu penting untuk diterapkan kepada para siswa, contohnya penggunaan media pembelajaran berbasis game board dan memberikan pengetahuan bahwa penggunaan media yang bervariasi berperan penting terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- c. Bagi sekolah untuk memberikan informasi dan wawasan baru serta dapat memberi masukan kepada lembaga institusi tersebut terkait pentingnya keefektifitas penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

E. Batasan Istilah

Batasan istilah pada penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Situbondo” sebagai berikut:

1. Efektivitas Pembelajaran

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia kata efektivitas berasal dari kata dasar “efektif” yang artinya ada efeknya dan dapat membawa keberhasilan. Sedangkan, secara istilah efektivitas merupakan suatu hasil tercapainya tujuan yang telah di usahakan.

Efektivitas Pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, respon peserta didik terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep peserta didik serta hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Efektifitas pembelajaran dalam penelitian ini dapat diukur dengan membandingkan nilai pretes sebelum peserta didik diberikan perlakuan dan nilai posttes setelah peserta didik diberikan perlakuan baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol.

2. Media Pembelajaran

Media dalam bahasa adalah pengantar atau perantara. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik secara langsung maupun tidak langsung.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran game board quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis web yang dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran berbasis digital. Quizizz mudah diakses dan digunakan oleh siapa saja baik guru ataupun peserta didik. Sebagai guru quizizz bisa dimanfaatkan sebagai alat penilaian yang didesain dengan menarik dan mempermudah guru untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam waktu singkat serta mempermudah sesegera mungkin untuk menganalisa proses pembelajaran yang telah berlangsung.

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) ialah pendidikan yang bertujuan untuk memberikan bimbingan dan asuhan kepada anak didik agar memahami, meyakini dan mengamalkan ajaran Islam. Capaian pembelajaran mata pelajaran PAI pada kurikulum merdeka terdiri dari lima elemen yaitu alquran hadist, aqidah, akhlak, fiqih, dan sejarah peradaban Islam. Penelitian ini membatasi capain pembelajaran pada elemen sejarah peradaban Islam. Dalam elemen sejarah peradaban Islam diharapkan peserta didik mampu menganalisis sejarah dan peran tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia, dapat membuat bagan timeline sejarah tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia dan memaparkannya; meyakini bahwa perkembangan peradaban di Indonesia adalah sunatullah dan metode dakwah yang santun, moderat, bi al-hikmah wa al-mau'izat al-hasanah adalah perintah Allah Swt.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar secara umum adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sebagai dampak dari proses pembelajaran yang dilakukan.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi terhadap suatu materi yang diajarkan. Hasil belajar yang diperoleh siswa dalam kegiatan belajarnya dapat diukur melalui tes yang diberikan setelah kegiatan belajar berlangsung. Hasil belajar yang diperoleh siswa selanjutnya akan dibandingkan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan di SMA Negeri 1 Situbondo dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1.1 Predikat Nilai

Nilai	Predikat
91 - 100	A
83 - 90	B
79 - 82	C

F. Asumsi Dasar Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan. Berdasarkan dari definisi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media game board quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Situbondo.

