

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang relevan sesuai dengan substansi yang diteliti. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian oleh Hadi Gunawan dan Baiq Sarlita, tahun 2023. Temuan penelitian ini membahas tentang Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMKN 1 Lingsar yang menunjukkan bahwa media pembelajaran game board secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penelitian oleh Evita Rakhmayanti dan FX. Mas Subagio, tahun 2019. Temuan penelitian ini untuk menguji Efektivitas Penggunaan Media Monopoli Tematik Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV di SD Negeri Sumpat Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli tematik berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV.
3. Penelitian oleh Muh. Syahrul Hamka dkk, pada tahun 2023. Temuan penelitian ini bertujuan untuk menguji Efektivitas Games Power Point Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas III Di SD 294 Lempa Kabupaten Wajo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media games power point secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbandingan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu diperlukan untuk memperlihatkan kebaruan (*novelty*) dari penelitian. Kebaruan penelitian sendiri penting agar penelitian yang dilakukan memang memberikan kontribusi atau temuan baru yang bermanfaat untuk pengembangan ilmu. Adapun perbandingan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu tersebut, yakni

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Riset	Penelitian Terdahulu	Penelitian Terbaru
1	<p>Penelitian berjudul ‘Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa’ oleh Hadi Gunawan Sakti dan Baiq Sarlita Kartiani. Temuan penelitian ini membahas tentang Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMKN 1 Lingsar yang menunjukkan bahwa media pembelajaran game board secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa.</p> <p>Menurut risetnya Hadi dan Baiq, media game board dapat memberi banyak manfaat seperti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris.</p>	<p>Penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan sekarang memiliki persamaan yakni sama-sama membahas mengenai efektifitas dari penggunaan game board sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian tersebut juga menggunakan metode penelitian yang sama yaitu pendekatan kuantitatif. Akan tetapi, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Perbedaannya sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini menggunakan subjek atau sasaran penelitian yang berbeda. Penelitian oleh Hadi Gunawan Sakti dan Baiq Sarlita Kartiani menggunakan subjek penelitian berupa keseluruhan siswa kelas X di SMKN 1 Lingsar, sementara penelitian ini menggunakan Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Situbondo. 2. Penelitian terbaru ini juga hanya melihat efektifitas penggunaan game board sebagai media pembelajarandalam meningkatkan hasil belajar khusus pada mata pelajaran PAI, berbeda dengan

Riset	Penelitian Terdahulu	Penelitian Terbaru
		<p>penelitian terdahulu yaitu melihat efektifitasnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Adapun manfaat yang diperoleh dalam pembelajaran bahasa Inggris juga berbeda dengan manfaat yang diperoleh dalam pembelajaran PAI. Manfaat belajar bahasa Inggris yaitu paham akan bahasa-bahasa asing, mampu berkomunikasi dengan orang luar negeri, dapat berbicara langsung antar teman maupun guru dengan menggunakan bahasa inggris. Sedangkan manfaat belajar PAI ialah siswa akan memahami dasar-dasar agama dan mampu meningkatkan keimanan serta ketakwaan kepada Allah SWT.</p> <p>3. Perbedaan lain adalah bentuk penyusunan penelitian di mana dalam hal ini hasil penelitian disusun dalam bentuk skripsi, sementara penelitian terdahulu disusun dalam bentuk artikel jurnal.</p>
2	<p>Penelitian oleh Evita Rakhmayanti dan FX. Mas Subagio, tahun 2019. Temuan penelitian ini untuk menguji Efektivitas Penggunaan Media Monopoli Tematik Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV di SD Negeri Sumpat Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli tematik berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV.</p>	<p>Penelitian terdahulu yang membahas topik yang sama dilakukan oleh Evita Rakhmayanti dan FX. Mas Subagio. Penelitian tersebut disusun dalam bentuk artikel jurnal dengan judul ‘Efektivitas Penggunaan Media Monopoli Tematik Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Di SD Negeri Sumpat Sidoarjo’’. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini karena juga membahas mengenai</p>

Riset	Penelitian Terdahulu	Penelitian Terbaru
	<p>Menurut risetnya Evita dan Subagio, penggunaan media monopoli tematik pada jenjang sekolah dasar memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa di ranah kognitif, yang didukung dengan siswa mampu memahami dan melaksanakan segala kegiatan yang dilaksanakan, mulai dari belajar, berpikir, mengingat, bekerja, dan berkomunikasi dengan baik.</p>	<p>efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan subjek penelitian yang berbeda, subjek penelitian tersebut adalah Siswa Kelas IV di SD Negeri Sumpat Sidoarjo, sementara penelitian ini menggunakan Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Situbondo. 2. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasy experiment, sementara penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian komparatif. 3. Penelitian oleh Evita dan Subagio menggunakan media pembelajaran berupa monopoli tematik pada pembelajaran di jenjang sekolah dasar yang dapat memberi pengaruh terhadap aktivitas dan hasil kognitif siswanya, berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan media pembelajaran berupa game board yang dapat mengatasi kebosanan belajar pendidikan agama Islam siswa kelas 10 SMAN 1 Situbondo.
3	<p>Penelitian oleh Muh. Syahrul Hamka dkk, pada tahun 2023. Temuan penelitian ini bertujuan untuk menguji Efektivitas Games Power Point Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas III Di SD 294 Lempa Kabupaten Wajo. Hasil</p>	<p>Penelitian terdahulu lainnya dilakukan oleh Muh. Syahrul Hamka dkk. dalam penelitian berjudul “Efektivitas Games Power Point dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini dengan membahas</p>

Riset	Penelitian Terdahulu	Penelitian Terbaru
	<p>penelitian menunjukkan bahwa media games power point secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa.</p> <p>Menurut risetnya Muh. Syahrul, dalam meningkatkan hasil belajar PAI di sekolah dasar, dibutuhkan media yang unik dan menarik, salah satu contohnya yaitu penggunaan media power point, dalam hal ini memberi manfaat baik bagi guru maupun siswanya. Manfaatnya seperti memudahkan guru dalam mempersiapkan proses belajar mengajar. Bagi siswa dapat memudahkan siswa memahami dengan cepat terkait materi yang dijelaskan oleh guru dalam bentuk power point. Sehingga dengan penggunaan media tersebut dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswanya.</p>	<p>isu yang sama yaitu efektifitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama Islam. Akan tetapi, memiliki perbedaan yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian tersebut berupa Games Power Point yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena terdapat manfaat seperti memudahkan guru dalam mempersiapkan proses belajar mengajar dan memudahkan siswa memahami dengan cepat terkait materi yang dijelaskan oleh guru dalam bentuk power point. Sementara dalam penelitian ini menggunakan media game board yang dapat mengatasi kebosanan para siswa saat belajar PAI baik dalam kelas maupun di luar kelas, pelajaran pendidikan agama Islam harus diberi media maupun metode yang semenarik mungkin untuk para siswa, agar pembelajaran terkesan menyenangkan dan siswa antusias untuk terus belajar, sehingga dapat memberi dampak yang positif terhadap hasil belajarnya. 2. Perbedaan lain juga terlihat dari pemilihan subjek penelitian, dalam penelitian tersebut menggunakan siswa kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 294 Lempa, sementara pada penelitian ini menggunakan Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Situbondo.

Berdasarkan paparan mengenai persamaan dan perbedaan tersebut, maka dapat diketahui bahwa belum ada penelitian yang meneliti mengenai efektifitas penggunaan media pembelajaran berupa game board quizizz untuk meningkatkan hasil belajar, khusus dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam dengan subyek penelitian siswa Kelas X SMA Negeri 1 Situbondo. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu sehingga perlu untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

B. Kerangka Teoritis Masalah Penelitian

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru ke siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran. Menurut (Amin & Soedewi, 2019), media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar dan menjadi suatu bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar di sekolah.

Media pembelajaran dapat juga diartikan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. *Pertama*, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. *Kedua*, sebagai sumber belajar. *Ketiga*, sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. *Keempat*, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. *Kelima*, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.

Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an dan Hadis, dapat dipandang dan diklasifikasikan menjadi media audio, visual dan audio visual. Media pembelajaran bermanfaat sebagai alat bantu atau sarana yang dijadikan sebagai perantara atau piranti komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa ilmu pengetahuan dari berbagai sumber ke penerima pesan atau informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Landasan penggunaan media dalam pembelajaran harus dapat dilaksanakan dengan penuh bijaksana dan hikmah, agar pendidik dan peserta didik dapat menjalin komunikasi yang baik, sehingga tercipta suasana edukatif yang kondusif. Landasan penggunaan media dapat berupa landasan filosofis, psikologis, teknologis dan empirik. Adapun media dalam pembelajaran dan pendidikan mempunyai persamaan dan perbedaan, persamaannya dilihat pada aspek material, dan bedanya dilihat pada aspek immaterial.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana agar peserta didik lebih dimudahkan dalam memahami materi yang disampaikan oleh seorang pendidik (Agustiningsih et al., 2022). Berdasarkan pendapat tersebut media pembelajaran memiliki fungsi yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa dengan cara menyederhanakan konsep-konsep yang abstrak menjadi sederhana sehingga mampu merangsang siswa untuk berpikir secara kritis dalam menganalisa suatu informasi yang disampaikan guru.

Menurut Kemp & Dayton dalam bukunya *Planning and Producing Instructional Media*, fungsi dari media pembelajaran yaitu:

- a. Memotivasi minat atau tindakan
- b. Menyajikan informasi
- c. Memberi intruksi

Fungsi motivasi dari media pembelajaran dapat direalisasikan dalam bentuk drama ataupun hiburan, fungsi media pembelajaran sebagai penyaji informasi dapat direalisasikan dalam bentuk menyajikan suatu informasi kepada sekelompok siswa dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan untuk tujuan intruksi, media tersebut harus melibatkan siswa dalam bentuk aktivitas sehingga pembelajaran dapat terjadi, pemenuhan media untuk tujuan instruksi materi pembelajaran harus dirancang lebih sistematis dan psikologis dengan memperhatikan prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar sesuai dengan kebutuhan individu siswa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar. Adapun manfaat media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Interaktif

Media Pembelajaran memungkinkan pengguna untuk meningkatkan interaksi antara peserta didik dengan pendidik karena pendidik tidak hanya kesatu arah saja.

b. Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Menarik

Media Pembelajaran memungkinkan pengguna untuk membangkitkan ketertarikan peserta didik apabila diimbangi dengan pendidik yang sesuai memilih media dengan materi yang di pelajari.

c. Meningkatkan Kualitas Belajar

Proses Pembelajaran jauh lebih aktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik

d. Waktu yang Lebih Efisien

Melalui media pembelajaran penyampaian pesan atau materi terhadap peserta didik jauh lebih efisien pendidik tidak terlalu terfokus pada penyampaian secara verbal yang banyak memakan waktu.

e. Pengalaman belajar

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya

3. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan media yang memuat informasi atau pesan intruksional. Media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi, penggunaan teknologi yang sesuai dapat berperan dalam meningkatkan proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

- a. Media cetak, adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis melalui percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi tekas, grafik, foto dan reproduksi.
- b. Teknologi audio visual, adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual.
- c. Teknologi berbasis komputer, adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.
- d. Teknologi gabungan, adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi dengan yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Menurut taksonomi Rudy Bretz bahwa ciri media terbagi menjadi tiga tipe pokok yaitu suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis (line graphic), dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording) sehingga terdapat 8 klasifikasi media yaitu:

1. Media audio visual gerak
2. Media audio visual diam
3. Media audio semi gerak
4. Media visual gerak
5. Media visual diam
6. Media semi-gerak
7. Media audio
8. Media cetak

Menurut taksonomi Leshin, media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Media berbasis manusia, yaitu guru, instruktur, tutor, main pesan, kegiatan kelompok dll
2. Media berbasis cetakan, yaitu buku, peuntun, buku kerja dan lembaran lepas.
3. Media berbasis visul, yaitu gambar, grafis, peta dan poster
4. Media berbasis audio visual, yaitu video, film, slide bersama tape dan televisi
5. Media berbasis komputer, yaitu pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dibedakan menjadi media pembelajaran visual, audio, audio-visual, dan komputer.

4. Game

Games adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membantu atau memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar mudah dicerna oleh peserta didik (Rao, 2014). Syandri (2015) menambahkan bahwa penggunaan media bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan kualitas. Agar penggunaan media berhasil maksimal, Benzies (2015) menjelaskan bahwa pemilihan strategi dan media pembelajaran hendaknya dapat menarik perhatian peserta didik untuk terlibat belajar dalam konteks yang menyenangkan. Willing

(dalam Chitravelu, Sithamparam & Choon, 2005) menegaskan bahwa anak-anak yang bertipe kongkrit (concrete learner) menyenangi strategi pembelajaran yang memanfaatkan games, pictures, films, cassettes, videos, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat di atas games dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, dengan game peserta didik dapat belajar dan bermain dan mampu berinteraksi dengan siswa yang lain ataupun berinteraksi dengan guru sebagai fasilitator. Dengan games, peserta didik dapat belajar dengan optimal secara partisipatif dalam kegiatan-kegiatan individu, berpasangan ataupun dalam kelompok, peserta didik juga aktif dalam menemukan konsep yang dikemas dalam bentuk games. Dalam situasi belajar yang menyenangkan tersebut, anak-anak dapat dioptimalkan dalam mempelajari pengetahuan atau keterampilan baru, sehingga tujuan pembelajaran secara efektif dapat tercapai. Dengan kata lain, games bermanfaat bukan hanya memberikan kesenangan dalam belajar, mempertahankan ketertarikan dalam belajar, namun yang lebih penting adalah games dapat mengembangkan kognitif, psikomotor, afektif, dan sosial peserta didik.

Penelitian ini memanfaatkan game dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, ketertarikan peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran dan keaktifan peserta didik yang akan memberikan dampak terhadap hasil belajarnya dalam bentuk game board.

5. Minat Remaja pada Game

Pada zaman sekarang ini, sudah banyak teknologi yang lebih canggih dari zaman dulu, sehingga para siswa mempunyai banyak tuntutan untuk lebih maju dan berkembang dari generasi sebelumnya. Perubahan harus selalu dilakukan dari masa ke masa untuk mencapai suatu cita-cita bersama. Salah satu perubahan masa dulu dengan sekarang yaitu teknologi permainan yang dilakukan oleh remaja. Zaman sebelum era teknologi masuk, permainan yang dilakukan masih bersifat tradisional seperti permainan egrang dan layang-layang. Setelah teknologi masuk permainan

tersebut berubah dengan menggunakan teknologi digital yang mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. Dimulai dari Nintendo, Playstation, sampai akhirnya permainan saat ini yang dikenal dengan game online.

Menurut pendapat Firdaus (2018) game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat handphone, komputer, ponsel pintar, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna di waktu yang sama. Sehingga dengan itu mayoritas peserta didik di usia remaja sangat menyukai adanya atau hadirnya game online ini di dalam kehidupan sehari-hari.

Minat remaja di Indonesia saat ini dalam bermain game online yaitu sebagai sarana hiburan yang dapat dilakukan secara individual maupun secara tim. Remaja yang berstatus sebagai peserta didik banyak memainkan game online tersebut. Tidak masalah ketika game online yang dimainkan dilakukan secara wajar, tidak terus menerus, dan tidak mengganggu aktivitas belajar remaja baik di sekolah maupun di rumah. Di dalam pembelajaran di sekolah juga kadang membutuhkan alat handphone untuk proses belajar, sehingga pembelajaran saat ini khususnya bagi siswa jenjang SMA tetap memakai bantuan handphone atau yang lainnya sebagai sumber informasi maupun wawasan yang lebih luas.

Semua pembelajaran yang berbasis online pasti terdapat kelebihan dan kekurangan masing-masing, sehingga pada rentang usia remaja harus diawasi dengan sebaik mungkin agar tidak salah dalam pergaulan, lingkungan sekitar maupun salah dalam menggunakan permainan game online di handphone maupun alat yang lainnya. Peran guru dalam hal ini menjadi sangat penting bagi keberlangsungan kehidupan peserta didiknya selama di sekolah. Ada kalanya game online menjadi bermanfaat bagi para elemen sekolah untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, karena pada masa sekarang ini harus menciptakan pembelajaran yang unik, menarik, tidak monoton dan menyenangkan. Oleh karena itu, minat remaja pada game online khususnya bagi kalangan sekolah sangat tinggi, karena

selain sebagai sarana hiburan juga sebagai media yang seru, menyenangkan dan tidak membosankan. Ada banyak macam game yang bisa menjadikan siswa itu tidak merasa bosan dan guru juga bisa menggunakan dengan bergantian, misalnya pada pertemuan minggu pertama menggunakan game board dan pertemuan selanjutnya menggunakan game yang lain dan seterusnya.

6. Digital Game Based Learning

Digital Game Based Learning merupakan metode pembelajaran dengan memasukkan konten Pendidikan dalam game. Model pembelajaran berbasis game merupakan metode pembelajaran yang menggunakan dan melibatkan aplikasi permainan yang sudah dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis game memanfaatkan permainan atau aplikasi yang terdapat pada komputer, laptop ataupun ponsel yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi tentang materi yang akan diajarkan oleh guru

7. Aplikasi Quizizz

Quizizz adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat kuis interaktif dan menarik dalam dunia pendidikan (Palupi 2021:4). Pendapat lain menyampaikan quizizz adalah salah satu media yang di dalamnya ada evaluasi pembelajaran yang memiliki banyak fitur, seperti soal pilihan ganda, soal isian, ataupun soal uraian (Pusparani 2020:272).

Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi. Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran dirumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, guru dapat menggunakan, kemudian dapat mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Quizizz dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran bagi siswa SMA karena menawarkan beberapa fitur dan keunggulan yang mendukung pembelajaran didalam kelas diantaranya:

- a. Quizizz menggunakan pendekatan yang interaktif dan berbasis permainan, yang membuat siswa SMA lebih tertarik untuk belajar. Hal tersebut dapat membantu mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran tradisional dan meningkatkan partisipasi aktif.
- b. Berbagai Topik dan Tingkat Kesulitan: Pengajar dapat menyesuaikan kuis untuk topik apa pun, dari yang sederhana hingga kompleks, sesuai dengan tingkat kesulitan materi yang diajarkan di SMA. Ini memudahkan pengajar untuk membuat soal yang relevan dan menantang.
- c. Umpan Balik Instan: Fitur ini memungkinkan siswa SMA mendapatkan umpan balik langsung pada setiap jawaban yang mereka berikan. Umpan balik instan membantu mereka mengetahui area yang perlu diperbaiki tanpa harus menunggu hasil ujian tradisional.
- d. Motivasi dan Kompetisi: Siswa SMA cenderung termotivasi dengan adanya kompetisi. Papan peringkat real-time dan elemen gamifikasi lainnya di Quizizz mendorong siswa untuk lebih berusaha mencapai peringkat tertinggi, membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar.
- e. Fleksibilitas Waktu dan Tempat: Siswa dapat mengakses kuis dari rumah atau kapan saja, memberi mereka fleksibilitas untuk belajar dan mengulang materi pelajaran secara mandiri sesuai kebutuhan, baik melalui mode langsung (real-time) atau mode tugas.
- f. Berfokus pada Pemahaman dan Pengulangan Materi: Dengan berbagai format soal seperti pilihan ganda, isian, dan gambar, siswa bisa mempraktikkan pemahaman mereka tentang materi. Selain itu, pengulangan dengan kuis dapat membantu mereka mempersiapkan ujian secara efektif.
- g. Menyenangkan dan Relaks: Suasana kuis yang menyenangkan membuat siswa SMA merasa lebih relaks dalam belajar, mengurangi tekanan ujian tradisional yang formal dan terkadang membosankan.

- h. Pelaporan Performa: Quizizz menyediakan laporan hasil yang rinci kepada guru, sehingga mereka dapat dengan mudah melihat kemajuan siswa, mendeteksi kesulitan yang dialami, dan memberikan bimbingan tambahan jika diperlukan.
- i. Kombinasi fitur interaktif, fleksibilitas, dan elemen yang menyenangkan menjadikan Quizizz sebagai alat pembelajaran yang cocok untuk siswa SMA, karena membantu mereka belajar dengan cara yang lebih terstruktur namun tetap menghibur.

8. Pembelajaran PAI untuk remaja

Pendidikan Agama Islam terdiri dari dua kata yaitu pendidikan dan agama Islam. 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 yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hakikat pendidikan adalah bagaimana mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki setiap manusia yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan perencanaan yang matang. Ada dua hal yang menjadi titik tekan dari pendidikan, yaitu dilakukan secara sadar dan direncanakan secara matang serta ada proses untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki manusia.

Pendidikan Agama Islam diartikan sebagai proses mengajarkan agama Islam yang dilakukan dalam lingkungan proses formal dengan melibatkan tiga aspek yaitu, pendidik, peserta didik, dan sumber belajar (Muchith, 2019). Pendidikan Agama Islam dapat dikatakan sebagai usaha yang dilakukan pendidik dan peserta didik untuk memahami agama Islam.

Model Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan Agama Islam merupakan pendekatan yang sangat sesuai dilakukan untuk mengajarkan siswa dalam menerapkan ajaran Islam di kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran Kontekstual ini memungkinkan siswa untuk melihat dan mengalami secara langsung nilai-nilai agama dalam kehidupan peserta

didik, seperti cara beribadah, berakhlak mulia, atau bersosialisasi di masyarakat. Dalam pembelajaran kontekstual, siswa dapat diberikan studi kasus tentang cara wali songo menyampaikan ajaran-ajaran agama Islam. Siswa dapat merenungkan bagaimana prinsip-prinsip dakwah yang dilakukan oleh wali songo, sehingga siswa mampu menerapkan prinsip-prinsip dakwah wali songo saat mereka berinteraksi di masyarakat.

Pendidikan Agama Islam bagi remaja diberikan dalam pendidikan formal sebagai metode untuk pencegahan kenakalan remaja dan mampu memberikan materi yang selalu terhubung dengan kehidupan sosial, karena pendidikan agama Islam membawa nilai positif dalam lingkup sosial dan mampu menumbuhkan karakter budi pekerti dalam diri remaja, melalui bimbingan dan pengajaran PAI. Peran PAI juga dapat sebagai motivator, sebagai figure teladan, sebagai transformator dan sebagai seorang pemimpin.

Pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan tidak hanya dipraktikkan pada mata pelajaran umum saja, akan tetapi dapat juga dipraktikkan dalam pembelajaran PAI, dengan tujuan peserta didik tertarik dan berminat untuk mempelajari. Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah media game board quizizz.

9. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:3). Menurut Nasution (2006:36), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru, tes tersebut dapat berupa ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung, tes akhir semester, dan sebagainya. Hasil belajar merupakan bagian terpenting yang diperoleh dari belajar dengan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Bloom dalam Suprijono (2012:6) Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

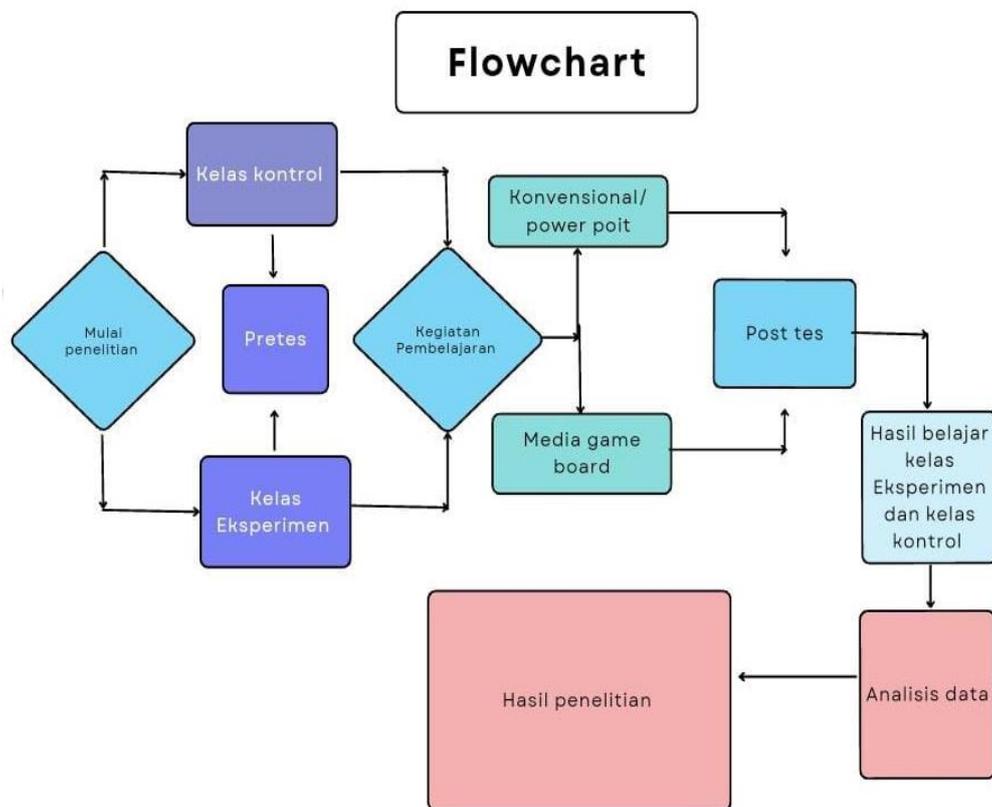
Evaluasi pada ranah kognitif menyangkut proses dalam mengumpulkan informasi mengenai pengetahuan atau kemampuan berpikir yang berupa kombinasi penguasaan pengetahuan siswa (Putri dkk., 2022). Bloom mendefinisikan kognitif sebagai segala kegiatan dan upaya yang menyangkut aktivitas otak, yang semuanya berkaitan dengan kemampuan berpikir. Menurut Bloom Ada enam tingkatan dalam kemampuan berpikir, diantaranya: kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, analisis, sintesis dan juga evaluasi. 1.) Menghafal, yaitu kemampuan peserta didik dalam mengingat kembali pengetahuan yang dimilikinya, seperti menghafal suatu definisi atau istilah. 2.) Memahami, yaitu kemampuan peserta didik dalam memahami suatu pengetahuan yang telah diketahui dan dihafal. 3.) Pengaplikasian, yaitu kemampuan peserta didik dalam menerapkan suatu teori, prinsip atau ide yang telah dipahaminya dalam suatu situasi di kehidupan. 4.) Analisis, merupakan kemampuan peserta didik dalam menganalisis atau merinci dan menguraikan pengetahuan yang dimiliki serta menghubungkan bagian dan faktor-faktornya. 5.) Sintesis, yaitu kemampuan peserta didik dalam memadukan bagian atau unsur-unsur sehingga membentuk pola yang baru dan terstruktur. 6.) Mengevaluasi, yang merupakan kemampuan peserta didik dalam melakukan penilaian atau penghargaan terhadap suatu nilai atau ide. (Zainudin & Ubabuddin, 2023).

Dalam Pendidikan Agama Islam, pengetahuan konseptual siswa merupakan pemahaman yang berhubungan dengan definisi dan konsep materi. Pengetahuan yang bersifat prosedural dapat berupa pemahaman siswa mengenai prosedur atau tata cara melakukan sesuatu. Sedangkan pengetahuan faktual berupa pemahaman terkait fakta kebenaran akan sesuatu. Berdasarkan cakupan kemampuan kognitif, dapat dilakukan penilaian yang meliputi segala aspek. Instrumen penilaian pada ranah kognitif dapat berbentuk tes dan non tes. Bentuk tes dalam evaluasi dapat berupa tes tertulis dan tes lisan. Dari segi jenisnya, tes dibedakan menjadi tes objektif dan tes subjektif atau tes uraian. Tes objektif dapat berupa tes mencocokkan, tes multiple choice atau pilihan ganda, tes benar salah, sedangkan tes subjektif atau uraian dapat berupa tes uraian bebas dan tes uraian terbatas (Sukiman, 2012). Penilaian

yang dilakukan guru harus dapat mencakup seluruh tingkatan kemampuan peserta didik dan juga segi pengetahuan peserta didik sesuai dengan perumusan KD (Kompetensi Dasar) yang mengacu pada indikator pencapaian kompetensi siswa (Aly & Latifatul Inaya, 2019).

C. Kerangka Pikir Peneliti

Alur atau langkah-langkah dalam penelitian ini dapat digambarkan seperti pada gambar diagram berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Peneliti

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian berdasarkan pada rumusan masalah diatas sebagai berikut:

1. Penggunaan media game board quizizz tidak ada pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Situbondo (Ho).
2. Penggunaan media game board quizizz ada pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Situbondo (Ha).

