

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan seseorang. Dalam pendidikan tidak hanya menjadi jalan menuju kesuksesan, tetapi juga menjadi kunci untuk memahami dunia dan berkontribusi terhadap masyarakat. Sebagai jendela menuju masa depan, pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk perjalanan hidup seseorang, memungkinkan mereka untuk bermimpi lebih besar dan meraih potensi terbaiknya.

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang akan mendorong kemajuan Negara, karena dengan pendidikan akan melahirkan generasi bangsa yang akan memperbaiki dan meningkatkan pembangunan nasional.¹ Pentingnya pendidikan juga dijelaskan dalam firman Allah SWT pada QS. Al-Baqarah: 151 yaitu sebagai berikut:

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ^١

“Sebagaimana Kami telah mengutus kepada Anda Rasul diantara kamu yang membacakan ayat- ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan mengajarkan kepada Anda Al Kitab dan Al- Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui. ”(QS. Al-Baqarah 2: 151)

Surah Al-Baqarah: 151 tersebut, bahwa dalam islam pentingnya Ilmu Pengetahuan hendaknya umatnya menjadi pandai dan menguasai berbagai ilmu pengetahuan. Dalam pendidikan tentunya tidak terlepas dari pembelajaran sendiri. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dapat terjadi dalam dua lembaga yaitu lembaga formal dan

¹ Tajuddin Noor, "rumusan tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional No 20 Tahun 2003." *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, (Vol. 2, No. 1, Tahun 2019), hlm. 55

non formal wujud dari pembelajaran formal adalah proses pendidikan di sekolah.

Dunia Pendidikan tidak bisa lepas dari berbagai unsur pembelajaran seperti guru, sarana prasarana, kurikulum, metode pembelajaran dan media pembelajaran. Dalam proses penyampaian materi tentunya dibutuhkan media (alat) pembelajaran. Media secara umum dapat dipahami sebagai perantara informasi yang berasal dari sumber informasi yang diterima oleh penerima. Media digunakan hanya sebagai sarana dengan menyajikan dan mendeskripsikan dunia secara tidak langsung. Sedangkan pembelajaran memiliki pengertian yaitu proses komunikasi serta interaksi yang merupakan bentuk upaya pendidikan dengan mengkondisikan proses belajar dalam diri peserta didik.² Sedangkan media pembelajaran memiliki arti yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mendorong pembelajaran yang terarah, memiliki tujuan serta terkendali.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah sering kali masih diwarnai dengan metode konvensional yang kurang inovatif. Guru hanya menjadi pusat informasi, dan siswa menjadi pasif dalam menerima pelajaran. Ketika proses pembelajaran tidak variatif dan tidak interaktif, maka motivasi dan konsentrasi siswa pun akan menurun. Hal ini berdampak pada kualitas pemahaman dan hasil belajar yang rendah.

Perkembangan teknologi menawarkan berbagai media pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satunya adalah media interaktif berbasis web seperti Quiz Educaplay. Platform ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dalam bentuk permainan edukatif seperti memory game, matching pairs, crossword, dan kuis visual, froggy jump, word search puzzle. Melalui bentuk permainan, siswa dapat belajar sambil bermain yang pada akhirnya dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi belajar mereka.

² Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto Atmowardoyo, & H. Nurhikmah, *Belajar dan Pembelajaran* (Gowa: Cahaya Bintang Cemerlang, 2019), hlm. 193-206.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hidayat, penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan karena siswa lebih tertarik dengan format interaktif daripada pembelajaran monoton.³ Dalam konteks ini, konsentrasi siswa yang semula mudah terganggu oleh lingkungan maupun gawai, dapat diarahkan kepada kegiatan pembelajaran yang menyenangkan namun tetap bermakna.

Masih banyak guru yang belum memanfaatkan media berbasis teknologi ini secara optimal, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Di beberapa sekolah, termasuk SMP Negeri 1 Plered Cirebon, proses pembelajaran PAI masih dilakukan dengan metode ceramah dan tanya jawab konvensional, yang mengakibatkan siswa mudah kehilangan fokus. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa banyak siswa kurang antusias mengikuti pelajaran PAI karena media yang digunakan kurang menarik dan tidak bervariasi. Kegiatan belajar pun menjadi pasif dan kurang interaktif.

Permasalahan lain yang muncul adalah rendahnya konsentrasi belajar siswa saat mengikuti pelajaran. Faktor-faktor seperti penggunaan HP untuk hal non-akademik, bosan terhadap metode guru, serta lingkungan kelas yang tidak kondusif, memperparah keadaan. Hal ini tentu menjadi hambatan dalam pencapaian tujuan pembelajaran, terlebih lagi pada pelajaran PAI yang seharusnya tidak hanya menyampaikan ilmu, tetapi juga menanamkan nilai-nilai spiritual dan moral.

Permasalahan lain yang turut memperburuk konsentrasi siswa dalam pembelajaran PAI adalah kurangnya integrasi teknologi yang seharusnya dapat menjadi solusi modern bagi pembelajaran yang membosankan. Menurut Ningsih, banyak guru belum mampu beradaptasi dengan perkembangan media digital, sehingga pembelajaran menjadi tidak

³ Hidayat, Rahmat. *Efektivitas Media Game Interaktif dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Menengah*, (Jakarta: Prenada Media 2020), hlm. 56

membangkitkan antusiasme siswa.⁴ Hal serupa diungkapkan oleh Syahrir, yang menyatakan bahwa keterbatasan kemampuan guru dalam mendesain media interaktif turut menjadi hambatan utama dalam pembelajaran yang menyenangkan.⁵

Faktor lingkungan fisik seperti kebisingan kelas, tempat duduk yang tidak nyaman, serta ventilasi yang kurang baik juga mempengaruhi konsentrasi siswa secara signifikan.⁶ Ditambah lagi dengan penggunaan gawai tanpa pengawasan, siswa kerap terdistraksi oleh media sosial dan game, sehingga tidak fokus terhadap materi yang diajarkan.⁷ Di era digital saat ini, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik secara visual dan menantang secara intelektual agar dapat mempertahankan atensi mereka selama kegiatan belajar berlangsung.

Menurut Rosidah, kurangnya variasi media menyebabkan pembelajaran bersifat satu arah dan menimbulkan kejenuhan.⁸ Sejalan dengan itu, penelitian oleh Hartati menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih fokus dan aktif saat menggunakan media pembelajaran berbasis permainan karena terdapat elemen interaktif yang mampu memicu rasa ingin tahu dan kompetisi sehat antar siswa.⁹ Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menggerakkan motivasi dan mempertahankan konsentrasi siswa sepanjang pembelajaran.

Sebagaimana dikemukakan oleh Khairinal, konsentrasi merupakan aspek penting dalam proses belajar. Tanpa konsentrasi, siswa tidak dapat

⁴ Ningsih, R. "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, (Vol. 5, No. 2, 2021), hlm. 88.

⁵ Syahrir, M. "Kendala Guru dalam Menggunakan Media Interaktif Berbasis Teknologi", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, (Vol. 4, No. 1, 2021), hlm. 47.

⁶ Suryani, N. "Pengaruh Lingkungan Fisik terhadap Konsentrasi Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, (Vol. 6, No. 3, 2020), hlm. 190.

⁷ Lestari, S. "Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Perhatian Siswa di Kelas", *Jurnal Psikologi Remaja*, (Vol. 3, No. 2, 2021), hlm. 122.

⁸ Rosidah, N. "Minimnya Variasi Media dalam Pembelajaran PAI", *Jurnal Media Pembelajaran Islam*, (Vol. 7, No. 1, 2021), hlm. 75.

⁹ Hartati, L. "Efektivitas Game Edukatif dalam Meningkatkan Fokus Belajar Siswa", *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi*, (Vol. 2, No. 2, 2022), hlm. 104.

memproses informasi secara optimal.¹⁰ Konsentrasi dipengaruhi oleh faktor internal (motivasi, minat) dan eksternal (media pembelajaran, lingkungan, metode guru). Dengan kata lain, jika guru dapat memilih media yang sesuai dan mampu menarik perhatian siswa, maka proses belajar akan menjadi lebih efektif dan bermakna.

Melihat berbagai permasalahan tersebut, maka peneliti mengusulkan penggunaan media Quiz Educaplay berbantuan Memory Game sebagai solusi alternatif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Media ini diharapkan mampu membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, memperkuat pemahaman materi, serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PAI bukan hanya sebuah pilihan, tetapi juga kebutuhan, agar pembelajaran tetap relevan dengan perkembangan zaman.

Dengan menggunakan pendekatan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pembelajaran aktif dan pengalaman langsung, Quiz Educaplay sangat sejalan untuk membangun pemahaman siswa secara mandiri. Siswa diajak membangun sendiri pengetahuannya melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Maka dari itu, penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai salah satu upaya dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21, terutama dalam memaksimalkan teknologi untuk peningkatan konsentrasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

¹⁰ Khairinal, K., Syuhada, S. and Alawyah, W.W., “Pengaruh pendapatan orang tua, bimbingan belajar dan tingkat konsentrasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Ferdy Ferry Putra Jambi Tahun Ajaran 2020/2021”. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, (Vol. 2, No. 1, Tahun 2020), hlm. 435-442.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang kurang sehingga akan menimbulkan pembelajaran yang monoton, kurangnya keterlibatan siswa, atau materi yang sulit dipahami.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif yakni hanya terfokus pada modul ajar dan papan tulis, jarang menggunakan alat permainan edukatif tambahan.
3. Konsentrasi siswa ketika di kelas kurang fokus pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Plered Cirebon

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka diberikan Batasan masalah yang akan dibahas agar permasalahan tetap focus pada tujuan sehingga masalah yang di bahas lebih jelas dan terarah yaitu sebagai berikut:

1. Media yang akan digunakan adalah media pembelajaran berbasis website educaplay yaitu memory game
2. Mata Pelajaran yang akan diambil adalah mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
3. Kelas yang diteliti adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Plered Cirebon

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan temuan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran siswa yang menggunakan media quiz educaplay dengan berbantuan memory game di SMP Negeri 1 Plered Cirebon?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran di kelas yang menggunakan media konvensional?

3. Apakah penggunaan media Quiz Educaplay berbantuan memory game lebih berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang menggunakan media konvensional?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan temuan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran siswa yang menggunakan media quiz educaplay dengan berbantuan memory game
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran di kelas yang menggunakan media konvensional
3. Untuk mendeskripsikan penggunaan media Quiz Educaplay berbantuan memory game lebih berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang menggunakan media konvensional

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu Memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi Sekolah

Diharapkan agar bisa memberikan panduan bagi Sekolah dalam mengembangkan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan quiz educaplay, sehingga konsentrasi siswa dapat lebih focus selama proses belajar mengajar.

b. Bagi Guru

Manfaat yang diperoleh agar guru termotivasi dan bersemangat menciptakan inovasi baru pada pembelajaran terutama yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis teknologi Quiz educaplay.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini mendorong semangat siswa berkompetisi merebutkan kedudukan yang terbaik. Selain itu siswa juga berpandangan bahwa belajar dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan melalui media quiz educaplay.

d. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian untuk peneliti ialah memotivasi peneliti agar selepas menjadi pendidik, peneliti bisa mengaplikasikan media pembelajaran berbasis teknologi secara maksimal pada bidang pendidikan terutama berkaitan dengan media pembelajaran berbasis Quiz educaplay.

G. Kerangka Teori

Media pembelajaran menurut Darmawan Kustandi, yang meliputi: media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, hubungan antara metode belajar dan media pembelajaran, nilai atau manfaat metode pendidikan dalam pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pendidikan, berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, usaha inovasi dalam media pendidikan. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam-macam media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat.

Menurut Fabian Omar Educaplay adalah sebuah media online yang menawarkan sejumlah besar game edukasi interaktif untuk guru dan peserta

didik memperkuat apa yang telah dipelajaraidengan cara menyediakan berbagai macam tools atau perangkat untuk guru atau pengajar untuk membuat game edukasi yang menarik dan tentunya bisa dibuat di educaplay. Educaplay sebagai media pembelajaran tersedia dalam aplikasi mobile seperti android dan app store serta dapat digunakan sebagai situs web melalui computer.¹¹

Langkah-langkah media educaplay yaitu sebagai berikut :

1. Membuat Akun di Educaplay
 - a. Buka situs Educaplay: Kunjungi educaplay.com.
 - b. Daftar atau login: Buat akun baru atau masuk jika sudah memiliki akun.
2. Memulai Aktivitas Baru
 - a. Klik "Buat Aktivitas": Setelah login, cari tombol "Create Activity" atau "Buat Aktivitas".
 - b. Pilih jenis aktivitas: Educaplay menawarkan berbagai pilihan, seperti:
 - Kuis (Quiz)
 - Teka-teki silang (Crossword Puzzle)
 - Pasangan (Matching Game)
 - Labirin kata (Word Search)
 - Video interaktif (Interactive Video)
3. Mengatur Konten Aktivitas
 - a. Isi informasi dasar: Tambahkan judul, deskripsi, dan kategori untuk aktivitas Anda.
 - b. Masukkan konten: Tergantung pada jenis aktivitas, masukkan pertanyaan, jawaban, atau elemen interaktif lainnya. Misalnya, jika membuat kuis, tambahkan pertanyaan beserta pilihan jawabannya.

¹¹ Fabian Omar Batitusta and Vanda Hardinata, "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, (Vol. 7, No. 3, Tahun 2024), hlm. 268

- c. Sesuaikan pengaturan: Anda bisa menyesuaikan tingkat kesulitan, waktu pengerjaan, atau jumlah pertanyaan.
- 4. Pratinjau dan Simpan
 - a. Pratinjau: Sebelum mempublikasikan, tinjau aktivitas untuk memastikan semuanya sudah benar.
 - b. Simpan: Klik "Simpan" atau "Save" setelah selesai.
- 5. Membagikan Aktivitas
 - a. Dapatkan tautan: Setelah disimpan, Anda akan mendapatkan tautan unik untuk aktivitas tersebut.
 - b. Bagikan ke audiens: Anda bisa membagikan tautan ini ke siswa atau audiens melalui email, media sosial, atau platform pembelajaran lainnya.
- 6. Memantau Hasil (Opsional)
 - a. Analisis hasil: Jika Anda menggunakan Educaplay dengan fitur pelacakan (misalnya dalam akun premium), Anda bisa melihat hasil pekerjaan peserta.

Menurut Khairinal Konsentrasi merupakan salah satu aspek yang mendukung siswa untuk mencapai prestasi yang baik dan apabila konsentrasi ini berkurang maka dalam mengikuti pelajaran dikelas maupun belajar secara pribadi akan terganggu.¹² Konsentrasi belajar siswa dibutuhkan pada saat pembelajaran berlangsung dengan tujuan siswa mampu memahami materi yang disampaikan. Fokus belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan otak masing-masing siswa untuk focus pada apa yang sedang dipelajari.

Konsentrasi yang baik ditandai dengan kondisi yang rileks dan pikiran bawa sadar yang terbuka. Beberapa indikator konsentrasi adalah:

- a. Fokus pandangan
- b. Memperhatikan sumber informasi dengan seksama

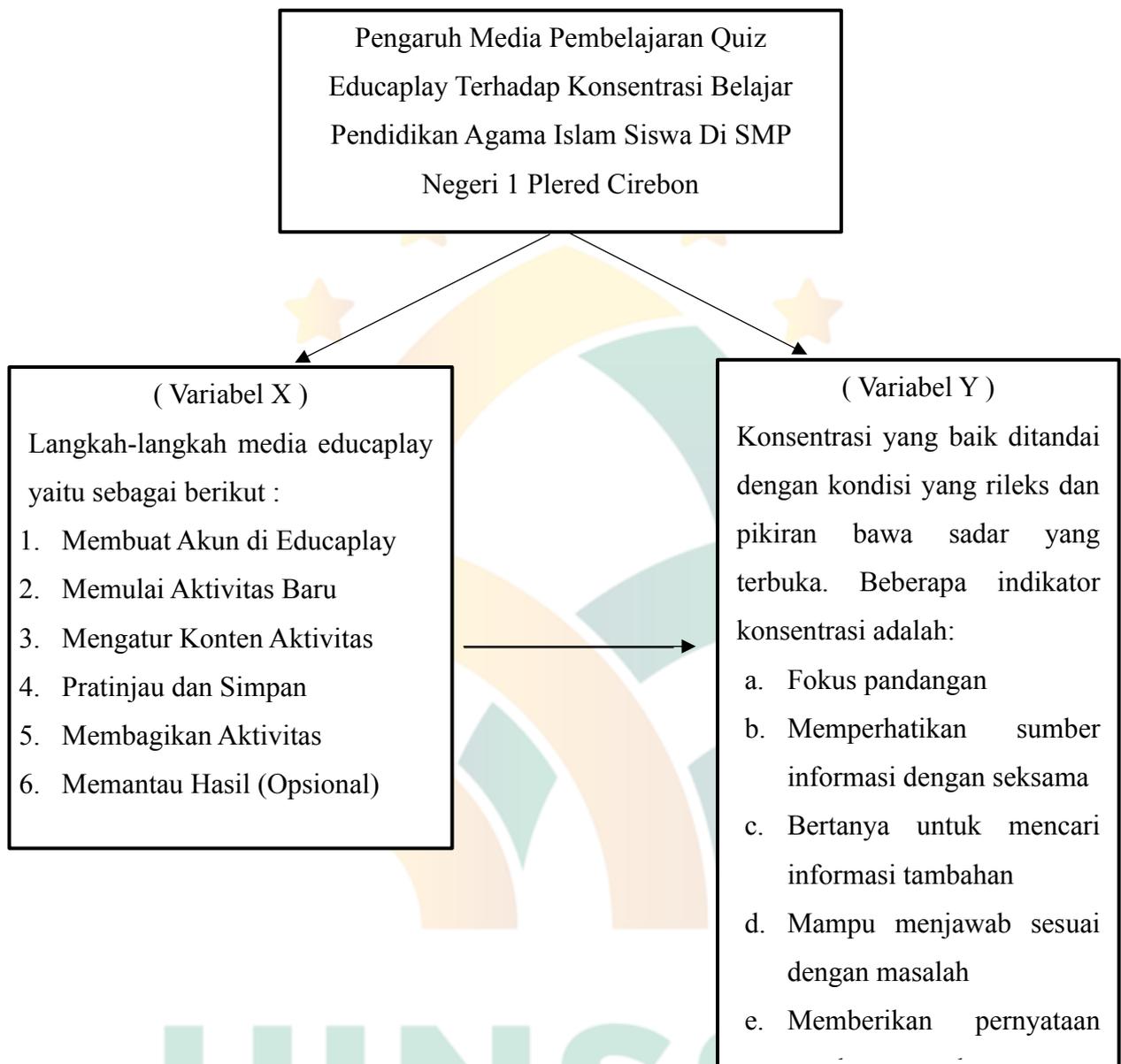
¹² Khairinal, K., Syuhada, S. and Alawyah, W.W., "Pengaruh pendapatan orang tua, bimbingan belajar dan tingkat konsentrasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Ferdy Ferry Putra Jambi Tahun Ajaran 2020/2021, *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, (Vol. 2, No. 1, Tahun 2024), hlm. 435-442.

- c. Bertanya untuk mencari informasi tambahan
- d. Mampu menjawab sesuai dengan masalah
- e. Memberikan pernyataan untuk menguatkan



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir