

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan dalam tantangan era modern ini menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan.¹ Teknologi adalah kebutuhan dasar yang sangat penting di masa sekarang karena manusia sangat bertumpu terhadap teknologi yang semakin berkembang.² Pendidikan harus terus mengikuti kemajuan teknologi dan memanfaatkannya dengan sebaik-baiknya, diharapkan dengan adanya teknologi ini akan membantu siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, memperluas informasi, dan membuat proses belajar menjadi lebih interaktif.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan sisi positif dalam proses pembelajaran, menciptakan situasi yang serius yang dilakukan dengan santai. Membuat suasana kelas menyenangkan serta menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga materi pembelajaran mudah tersampaikan dan dipahami oleh siswa. Sebagaimana dikatakan oleh Hamalik yang dikutip oleh Hafifah dan Hartatik, penerapan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar dapat meningkatkan kemauan minat dan motivasi belajar. Apabila media diringkas dengan menarik, dapat mengembangkan dan menarik perhatian dari dalam diri siswa untuk semangat belajar. Guru harus mampu menarik perhatian siswa dan dapat menjadi motivasi bagi para siswanya apapun pelajaran yang diberikannya.³

Quizizz merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran, dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik. Quizizz menjadikan suatu kegiatan pembelajaran

¹ Ahmad Pihar, 'Modernisasi Pendidikan Agama Islam Di Era Society 5.0', *Book Chapter of Proceedings Journey-Liaison Academia and Society*, 1.1 (2022), pp. 1–12.

² Niar Agustian and Unik Hanifah Salsabila, 'Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran', *Islamika*, 3.1 (2021), pp. 123–33.

³ Nur Afifah and Sri Hartatik, 'Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya', *MUST: Journal of Mathematics, Science and Technology*, 4.2 (2019), pp. 209–16.

yang berfokus pada siswa sehingga siswa terlihat aktif pada saat proses pembelajaran. Menurut Rayandra, Quizziz adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur yang menarik. Quizziz merupakan sebuah *webtool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dikelas. Quizziz adalah suatu media pembelajaran yang berguna menarik perhatian siswa dalam sebuah materi yang telah di ajarkan oleh guru.⁴

Salah satu fitur dari aplikasi *Quizziz* adalah *Paper Mode*. *Quizziz Paper Mode* adalah kuis interaktif yang dapat dilakukan secara Offline menggunakan lembar kertas yang bergambar *QR Code (Q-Cards)*.⁵ Menurut Pratiwi dan Indana, QR Code dalam pendidikan digunakan agar media pembelajaran yang telah dibuat dapat digunakan secara praktis dan efisien. *Quizziz* dengan fitur *Paper Mode* menggunakan QR Code pada lembar kertas yang bisa digunakan pada pembelajaran Offline hal ini untuk memfasilitasi guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran tatap muka yang inovatif berbasis kuis interaktif dan efisien.⁶

Disamping pengertian media sebagaimana disebutkan diatas, media pembelajaran mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, jika media disiapkan dengan cara yang kreatif, maka dapat mengembangkan dan menarik perhatian siswa untuk belajar.⁷

Motivasi diartikan sebagai daya pendorong setiap individu untuk mengumpulkan kemampuan yang dimiliki berupa keahlian, tenaga dan waktunya dalam sebuah pencapaian tujuan yang diinginkan.⁸ Oleh karena itu, motivasi merupakan sebuah penggerak, dorongan, kekuatan, sesuatu yang kompleks dan

⁴ Rayandra Asyhar, 'Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran' (Gaung Persada Press, 2018). hal. 85

⁵ Zuhdi Rini and U Zuhdi, 'Pengaruh Media Quizziz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik' (JPGSD, 2023).

⁶ Maulidatul Kurnia Pratiwi and Sifak Indana, 'Pengembangan E-Modul Berbasis QR-Code Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan', *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11.2 (2022), pp. 457–68.

⁷ Afifah and Hartatik.

⁸ Zoltán Dörnyei and Ema Ushioda, *Teaching and Researching Motivation* (Routledge, 2021).

sebagai kebutuhan seseorang untuk melakukan tindakan atau perlakuan dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Segala hal yang berkaitan dengan motivasi tidak lepas dari niat untuk melakukan sebuah kegiatan atau tindakan, di mana memiliki niatan untuk bertindak sesuai keinginannya kearah yang bermanfaat dalam mencapai sebuah tujuan diharapkan.

Motivasi memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran siswa yang bertujuan untuk mencapai keberhasilan karena pada dasarnya siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena mereka tertarik. Motivasi belajar berasal dari dukungan *internal* dan *eksternal* individu itu sendiri. Motivasi yang diberikan kepada siswa selama proses pembelajaran dapat mengubah kepribadian mereka.⁹ Motivasi belajar tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan muncul akibat dari partisipasi, pengalaman dan kebiasaan waktu belajar. Motivasi belajar akan selalu berkaitan dengan kebutuhan dan keinginan.

Berdasarkan temuan dari observasi awal oleh peneliti di MTS Salafiyah Kota Cirebon pada tanggal 06 september 2024 di kelas VIII, kegiatan dalam proses pembelajaran masih menggunakan media *whiteboard*. Hal ini ditandai dengan siswa yang tidak semangat dan tidak antusias untuk mengikuti pembelajaran, keterlibatan siswa kurang optimal dan pembelajaran berjalan monoton, sehingga dampaknya motivasi belajar siswa menurun, sehingga pada proses belajar mengajar siswa terkesan kurang termotivasi. Hal ini disebabkan karena fakta di lapangan siswa sangat sulit belajar mandiri, sumber informasi atau materi pelajaran hanya bersumber dari guru dan buku sebagai pelengkap saja dalam proses pembelajaran, sehingga siswa memiliki motivasi belajar yang rendah karena siswa terbiasa dengan proses pembelajaran yang cenderung mendengarkan materi yang disampaikan guru tanpa memberikan umpan balik, jarang merespon pertanyaan yang diberikan, dan tidak ada inisiatif untuk menanyakan materi yang kurang paham. Selain itu, terdapat masalah kemampuan siswa pada pembelajaran fikih. Terbukti dari temuan observasi pada saat belajar mengajar berlangsung, banyak peserta didik yang lemah dalam belajar dengan menggunakan

⁹ M P Dr. Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Bumi Aksara, 2023) <<https://books.google.co.id/books?id=1OqoEAAAQBAJ>>.

media *Whiteboard*, yakni sekedar mendengarkan penjelasan guru didepan kelas. Hal ini membuat peserta didik kurang berkembang dalam belajar, serta siswa sering bercanda dengan teman nya dan kurang serius mendengarkan materi yang sedang di jelaskan oleh guru karena siswa bosan dengan media pembelajaran yang tidak efektif, sehingga perlu menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

Penelitian media quizizz pernah dilakukan oleh Ahmad Fuad Adzis, Siti Maryam Munjiat dan Neily El Izzah,¹⁰ Fitri Yuliani,¹¹ Natalia Br Damanik dan Sri Mariya,¹² Fathimah Fithriyaani,¹³ Deddy Yusuf Yudhyarta dan Syarifudin¹⁴ Mokhammad Naufal Rafif Anjab.¹⁵ Sehingga peneliti melakukan penelitian lanjutan yang belum dilakukan oleh penelitian sebelumnya yaitu yang berfokus pada Motivasi Belajar dan populasinya berfokus pada siswa Madrasah Tsanawiyah (MTS).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat dikemukakan, antara lain:

1. Guru masih terlihat menggunakan media *Whiteboard* dalam pembelajaran.
2. Siswa belum termotivasi dengan pembelajaran yang kurang menarik.
3. Siswa sering bercanda dengan teman nya dan kurang serius mendengarkan materi yang sedang di jelaskan oleh guru karena siswa bosan dengan media yang tidak efektif.

¹⁰ Ahmad Fuad Adzis, Siti Maryam Munjiat, and Neily El Izzah, 'The Influence of Using Quizizz Paper Mode Media on Islamic Religious Education Students Learning Outcomes at SMP', *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam*, 16.01 (2025), pp. 129–40.

¹¹ Fitri Yuliani, 'Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMA Teknologi Pekanbaru' (UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU, 2024).

¹² Natalia Br Damanik and Sri Mariya, 'Efektivitas Penerapan Aplikasi Quizizz Sebagai Kuis Interaktif Pada Pembelajaran Posisi Strategis Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia Di SMAN 2 Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.3 (2023), pp. 22944–51.

¹³ Fathimah Fithriyaani, Deddy Yusuf Yudhyarta, and Syarifudin Syarifudin, 'Pengaruh Pendidikan Karakter Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2.2 (2021), pp. 138–50.

¹⁴ Fithriyaani, Yudhyarta, and Syarifudin.

¹⁵ Oddie Rafif Al Aziz and Rezky Indah Lestari, 'Analisis Potensi Dan Manfaat Pengolahan Tanaman Porang Dalam Menghadapi Krisis Pangan Di Indonesia', *Prosiding Seminar Nasional BSKJI 'Post Pandemic Economy Recovery' Samarinda*, 2022, pp. 1–9.

4. Siswa kurang aktif di kelas ketika guru menjelaskan siswa tidak mau bertanya ketika ada yang tidak paham.
5. Guru belum menggunakan media pembelajaran seperti *quizizz Paper Mode*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah mengantisipasi akan terjadinya kesalahpahaman dalam memahami masalah yang diteliti, maka perlu ditentukan batasan-batasan masalah. Berikut beberapa poin yang ditentukan penulis dalam membatasi masalah:

1. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII B semester genap di MTs Salafiyah Kota Cirebon
2. Penelitian ini diaplikasikan hanya menggunakan 1 kelas yaitu kelas VIII B dengan 27 responden.
3. Pemberian Angket setelah dilakukan *Treatment* menggunakan media *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran fikih untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap motivasi belajar.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas melalui penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pembelajaran menggunakan Media *Quizizz Paper Mode* di kelas VIII pada mata pelajaran Fikih di MTs Salafiyah Kota Cirebon?
2. Bagaimana Motivasi belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Fikih di Mts Salafiyah Kota Cirebon?
3. Seberapa besar Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz Paper Mode* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fikih di Mts Salafiyah Kota Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Pembelajaran menggunakan Media *Quizizz Paper Mode* di kelas VIII pada mata pelajaran Fikih di Mts Salafiyah Kota Cirebon
2. Untuk mengetahui Motivasi belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Fikih di Mts Salafiyah Kota Cirebon

3. Untuk mengetahui adakah Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz Paper Mode* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fikih di Mts Salafiyah Kota Cirebon

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan temuan pada penelitian mengenai media pembelajaran diharapkan dapat memberi manfaat. Kegunaan penelitian dibagi menjadi teoritis dan praktis.

1. Kegunaan Penelitian Secara Teoritis

Dilihat dari segi teori hasil penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *science* yang berkaitan dengan pengaruh aplikasi *Quizizz Paper Mode* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VIII di MTS Salafiyah Kota Cirebon

2. Kegunaan Penelitian Secara Praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian ini bisa dijadikan bahan pertimbangan untuk menerapkan aplikasi *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran Fikih, sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.

b. Untuk Guru

Pendidik menjadi lebih kreatif, pendidik juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan efisien utamanya dalam menjelaskan mengenai pembelajaran Fikih

c. Untuk siswa

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran Fikih, dan menjadi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi dan berhasil lulus dengan baik dengan mendapatkan ilmu yang bermanfaat dan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

G. Kerangka Berpikir

Quizizz adalah aplikasi kuis pendidikan yang berbasis Game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan berlatih di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan.¹⁶ *Paper Mode* merupakan salah satu fitur yang ada pada aplikasi *Quizizz*. *Quizizz Paper Mode* memungkinkan peserta didik dan guru berinteraksi melalui pertanyaan dan jawaban yang ditampilkan pada layar proyektor dengan peserta didik menjawab menggunakan kertas yang bergambar *Q-Cards* khusus.¹⁷ *Paper Mode* praktis dan mudah dilakukan sehingga siswa yang tidak mempunyai *Handphone* di sekolah tetap bisa menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran.

Adapun Langkah-Langkah penggunaan *Quizizz Paper Mode* yaitu :¹⁸

1. Peserta didik akan menerima *Q-Cards* yang berisi pilihan jawaban A, B, C, dan D dari guru.
2. Setelah pertanyaan kuis ditampilkan oleh guru melalui layar *infocus*, peserta didik memilih jawaban yang mereka anggap benar dan menampilkan jawaban tersebut dengan memutar *Q-Cards* sehingga sisi yang mewakili jawaban siswa menghadap ke atas.
3. Guru akan melakukan *scanning QR Code* pada *Q-Cards* yang siswa pegang menggunakan perangkat yang telah disiapkan.
4. Setelah semua pertanyaan selesai dan jawaban dari siswa terkumpul, siswa akan melihat hasil langsung dari kuis yang mereka ikuti.

Motivasi belajar merupakan peranan yang khas sebagai penumbuhan gairah dalam diri setiap individu, serta memunculkan perasaan penggerak semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki semangat dan banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar sehari-

¹⁶ S.P.M.P. Dr. Sri Rahayu, S.K.M.K. Richi Andrianto, and M P Dr. Aziddin Harahap, *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi Dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran* (umsu press, 2024) <https://books.google.co.id/books?id=Aj_8EAAAQBAJ>.

¹⁷ Rizka Fauziah and Muhamad Sofian Hadi, 'Analisis Efektivitas Dan Manfaat *Quizizz Paper Mode* Dalam Pembelajaran Interaktif Di Kelas III SDN Singabaja 02', *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8.3 (2023), pp. 2721–30.

¹⁸ S.P.M.P. Kadek Yudianta and others, *Gemar Membaca Dengan E-Book Dan Quizizz Untuk Meningkatkan Literasi* (Nilacakra, 2024) <<https://books.google.co.id/books?id=X9f9EAAAQBAJ>>.

harinya.¹⁹ Dengan demikian motivasi mempunyai peranan penting dalam aktivitas belajar. Motivasi inilah yang mendorong siswa untuk melakukan suatu kegiatan. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi.²⁰ Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi, motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Menurut Sardiman indikator dari motivasi belajar adalah sebagai berikut :²¹

1. Tekun menghadapi tugas
2. Menunjukkan minat
3. Lebih senang bekerja mandiri
4. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin
5. Dapat mempertahankan pendapatnya
6. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya
7. dan senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Menurut Hamalik yang dikutip Azhar Arsyad, mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan kemauan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan aktivitas belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.²² Pemakaian media pembelajaran pada orientasi pembelajaran sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Maka dari penjelasan tersebut bahwa media *quizizz paper mode* ini sangat berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan kerangka pemikiran yang sudah dijelaskan diatas, memunculkan jika penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* ini diterapkan dengan baik, maka motivasi belajar siswa akan maksimal sehingga model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

¹⁹ Abdul Rahman Shaleh and Muhibb Abdul Wahab, 'Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam', Jakarta: Kencana, 2004.

²⁰ M B Karo, *Motivasi Belajar* (PT Kanisius) .

²¹ Arief M Sardiman, 'Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar', 2019.

²² Azhar Arsyad, 'Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers', 2014.

Tabel 1. 1
Kerangka Berpikir

