

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Penggunaan media pembelajaran perlu sangat diperhatikan oleh pendidik atau guru, karena media pembelajaran berperan untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Winkel media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional.¹ 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.²

Penggunaan berbagai media digital dalam pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan memungkinkan untuk siswa lebih interaktif. Aplikasi *quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang digunakan sebagai media evaluasi dalam pembelajaran. Penggunaan aplikasi *quizizz* telah menjadi salah satu inovasi yang menarik perhatian banyak pendidik. *Quizizz* merupakan aplikasi permainan edukasi yang sifatnya naratif, fleksibel dan sebagai media penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Quizizz adalah platform pendidikan berbasis permainan yang memungkinkan siswa mengikuti kuis interaktif secara online. *Quizizz*

¹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (surabaya: Bintang Sutabaya, 2016).

² Muhammad Hasan, Dkk. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group. 2021

dapat memungkinkan siswa untuk lebih aktif di dalam kelas pada saat pembelajaran karna dengan penggunaan *quizizz* siswa akan bersaing dengan siswa lainnya dan memotivasi dalam mengerjakan kuis sehingga mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi. Permainan *quizizz* dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal ini diperkuat oleh penelitian “Efektivitas Penggunaan *quizizz* sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik”.³ Berdasarkan penelitian Yonly dan Ade *quizizz* menunjukkan bahwa setelah penggunaan media pembelajaran *quizizz* minat belajar siswa dapat dikategorikan tinggi. Penelitian Yonly dan Ade dapat disimpulkan penggunaan media *quizizz* dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas X SMA Kristen Tunas Gloria. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. yang menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.⁴

Dapat disimpulkan dari beberapa definisi di atas bahwa media *quizizz* adalah sebuah aplikasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis permainan kuis yang mudah digunakan oleh pendidik dan siswa. Dengan demikian siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi ini dimaksudkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Quizizz* memudahkan guru membuat pertanyaan dan mengelola evaluasi dengan cara yang menyenangkan, memungkinkan siswa belajar sambil bermain.

Motivasi belajar merupakan konsep krusial dalam dunia

³ Yonly Adrianus Benufinita and Ade Ria Pratami Malaikosa, “Efektivitas Penggunaan *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 7, no. 1 (2024): 147, <https://doi.org/https://doi.org/10.37792/jukanti.v7i1.1268>.

⁴ Unik Hanifah Salsabil et al., “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4, no. 2 (2020): 165–66.

pendidikan yang memengaruhi bagaimana siswa terlibat dalam proses belajar dan mencapai hasil akademis. Motivasi belajar tidak hanya sekadar dorongan untuk belajar, tetapi mencakup berbagai faktor yang mendorong seseorang untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar dan berusaha mencapai tujuan akademis.⁵ Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor dari munculnya motivasi belajar siswa. Aplikasi *quizizz* adalah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media penilaian yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan kemampuan mereka secara objektif dan terukur.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar di berbagai mata pelajaran. Namun, masih terdapat celah penelitian terkait penerapan aplikasi ini khususnya dalam mata pelajaran PAI dan BP di SMP Negeri 8 Kota Cirebon. Penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada mata pelajaran lain seperti matematika dan *sains*, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana aplikasi *quizizz* dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pendidikan agama islam dan budi pekerti.

Dari hasil observasi awal di SMP Negeri 8 Kota Cirebon, peneliti telah menemukan beberapa permasalahan yang membuat pembelajaran kurang efektif di antaranya yaitu kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran, tidak bertanya kepada guru, tidak fokus pada saat pembelajaran sehingga tidak bisa menjawab ketika guru bertanya, serta pembelajaran dominan pada guru dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Hal ini menunjukkan kurangnya motivasi belajar siswa. Permasalahan lainnya yang ditemukan oleh peneliti adalah kurangnya pemanfaatan dan penggunaan media dalam pembelajaran terutama media berbasis teknologi.

⁵ Elisa Maharani, Sumanti, and Hariki Fitrah, *MOTIVASI BELAJAR DALAM PENDIDIKAN Konsep, Teori, Dan Faktor Yang Memengaruhi*. (Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2024).

Maka dari itu peneliti mencoba untuk meneliti penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa. Sebagai upaya untuk menelaah lebih lanjut peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 8 Kota Cirebon”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada penjabaran yang telah diuraikan dalam latar belakang penelitian, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
- b. Kurangnya pemanfaatan media digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- c. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- d. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- e. Belum digunakannya media aplikasi *quizizz* dalam penilaian pembelajaran oleh guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diungkapkan di atas, maka pembahasan ini berfokus pada satu titik permasalahan yaitu: Efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* dalam meningkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 8 Kota Cirebon?

- b. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 8 Kota Cirebon ?
- c. Bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap Motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 8 Kota Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini, ialah:

- a. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 8 Kota Cirebon
- b. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 8 Kota Cirebon
- c. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap Motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP Negeri 8 Kota Cirebon

F. Manfaat Penelitian

Dengan dituliskannya penelitian ini peneliti mengharapkan ada manfaat yang diperoleh berupa:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam pengembangan sistem media pembelajaran kreatif yang dapat memotivasi siswa dalam belajar khususnya dimata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi tentang konsep jual beli.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pembelajaran yang berbeda sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar

siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

b) Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai penggunaan media aplikasi *quizziz* agar dapat dijadikan alternatif dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

c) Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan wawasan, pengalaman, dan bekal berharga bagi peneliti sebagai calon guru yang *professional*, terutama dalam membuat dan merancang serta mengaplikasikan *quizziz* dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

G. Penelitian Relevan

1. Skripsi atas nama Nur Zamidar, dengan judul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizziz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di Sma Negeri 4 Banda Aceh”.

Dalam penelitian Nur Zamidar variabel X nya adalah media pembelajaran *quizziz* dan variabel Y nya adalah minat belajar siswa. Nur zamidar melakukan penelitian ini pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Penelitian Nur menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan deskriptif. Subjek penelitian adalah 1 guru mata pelajaran ekonomi dan 6 siswa kelas XII IPS-3 yang dipilih secara *systematic random* sampling dengan teknik pengumpulan data adalah menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi serta menganalisis data dengan reduksi data, penyajian data dan penarik kesimpulan. Berdasarkan tujuan peneliti. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizziz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh.

Berdasarkan penelitian relevan di atas terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian ini perbedaannya pada variabel Y yaitu minat belajar sedangkan dalam penelitian ini variabel Y adalah motivasi belajar. Perbedaan lainnya ialah pada subjek penelitian yang digunakan merupakan siswa kelas XII SMA Negeri 4 Banda Aceh sedangkan dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Cirebon. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian Nur Zamidar juga berbeda dengan penelitian ini, pada penelitian Nur Zamidar menggunakan metode kualitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dan perbedaan lainnya adalah pada materi pelajaran, dalam penelitian Nur Zamidar penerapan aplikasi *quizizz* pada materi pelajaran IPS sedangkan dalam penelitian ini penerapan *quizizz* pada materi pelajaran PAI. Persamaan dengan penelitian ini adalah pada variabel x nya yang mana meneliti penggunaan media aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran.

2. Skripsi atas nama Ahmad Muslim Rasyid, dengan judul “Pengaruh penggunaan media aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas x di SMAN 1 Pangkep”

Variabel X pada penelitian Ahmad adalah media aplikasi *Quizizz* dan variabel Y nya adalah minat belajar siswa. Pada penelitian Ahmad subjek penelitiannya adalah siswa kelas X SMAN 1 Pangkep. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian Ahmad adalah *ex-post facto* yang meneliti hubungan sebab akibat yang tidak dimanipulasi atau diberi perlakuan (dirancang atau dilaksanakan) oleh peneliti. Menggunakan metode Deskriptif Analisis melalui penelitian survei (*Survei Research*) dengan teknik korelasional.

Terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian ini, perbedaannya pada variabel Y yaitu minat belajar sedangkan pada penelitian ini variabel Y adalah motivasi belajar. Perbedaan lainnya terdapat pada

subjek penelitiannya yang merupakan siswa kelas XII SMA Negeri 4 Banda Aceh sedangkan dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Cirebon. Persamaan dengan penelitian ini adalah pada variabel X, meneliti dan membahas tentang penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran. Persamaan lainnya pada materi pembelajaran yaitu mata pelajaran Pendidikan agama islam.

3. Penelitian atas nama Unik Hanifah Salsabila dkk “Pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA”

Penelitian Unik dilatarbelakangi dengan adanya Pandemi Covid-19 mengharuskan pemerintah Indonesia mengambil kebijakan sistem belajar di rumah di berbagai tingkat pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan atau *library research*, yaitu membaca, menelaah, dan mengkaji buku-buku maupun tulisan-tulisan yang berkaitan dengan pembahasan. Berdasarkan penelitian hasil yang dapat dicapai dalam aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran, yakni: (1) Perhatian siswa dalam menggunakan *handphone* dalam proses pembelajaran, (2) Pemahaman siswa memahami soal secara mandiri (3) Keaktifan, baik bertanya mengenai materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi. (4) Ketelitian siswa terhadap soal dan manajemen waktu. (5) Ketenangan dalam mengerjakan soal atau kuis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *quizizz* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada metode penelitiannya menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Selain itu terdapat perbedaan pada subjek penelitiannya yaitu siswa SMA sedangkan pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah siswa SMP. Persamaan yang terdapat dalam penelitian Unik Hanifah Salsabila dkk dengan penelitian ini

adalah pada variabel X, meneliti dan membahas penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran.

4. Skripsi atas nama Sukmay Wijayanti, dengan judul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran pai terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas x di SMK negeri 4 malang”.

Dalam penelitian Sukmay variabel X nya adalah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *quizizz* dan variabel Y nya adalah minat dan hasil belajar siswa. Subjek pada penelitian Sukmay adalah siswa kelas X SMK Negeri 4 Malang. Metode penelitian yang digunakan oleh Sukmay adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu atau *quasi eskperimental*. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas X dengan jumlah 850 siswa. Teknik analisis data yang digunakan Sukmay adalah *paired sample t test* dengan bantuan SPSS versi 24 *for windows*. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diketahui: 1) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *quizizz* terhadap minat belajar siswa yang dapat dilihat melalui hasil uji hipotesis, yang mana pada uji hipotesis didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,025 \leq 0,05$. 2) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *quizizz* terhadap minat belajar siswa yang dapat dilihat melalui hasil uji hipotesis, yang mana pada uji hipotesis didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,05$.

Terdapat perbedaan dengan penelitian ini yakni pada lokasi penelitian, pada penelitian Sukmay Wijayanti lokasi penelitiannya adalah di SMK Negeri 4 Malang sedangkan lokasi penelitian ini adalah di SMP Negeri 8 Kota Cirebon. Perbedaan lainnya terdapat pada subjek penelitian yang menggunakan siswa kelas X SMK Negeri 8 Malang sedangkan dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII SMP Negeri Kota Cirebon. Perbedaan lainnya terdapat pada Variabel Y dalam penelitian

Sukmay variabel Y nya adalah minat dan hasil belajar sedangkan pada penelitian ini variabel Y nya adalah motivasi belajar. Persamaan dalam penelitian Sukmay Wijayanti dengan penelitian ini adalah pada Variabel X, yaitu membahas dan meneliti penggunaan aplikasi *quizizz*. Persamaan lainnya terdapat pada metode penelitiannya yaitu menggunakan metode kuantitatif.

5. Penelitian atas nama Anissa Fitri Nurjannah, dengan judul “pengaruh penggunaan media berbasis IT *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMK bintang nusantara Rumbia Lampung Tengah”.

Pada penelitian Annisa variabel X nya adalah media *quizizz* dan variabel Y nya adalah hasil belajar. Penelitian ini merupakan penelitian Quasi Eksperimen di mana desain yang digunakan adalah *purposive non-equivalent control grub desain*. penelitian dilakukan di SMK Bintang Nusantara Rumbia Lampung Tengah dengan sampel kelas X AKN 1 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *quizizz* dan X TKJ 1 sebagai kelas *control* yang menggunakan metode yang ada di kelas.

Perbedaan yang terdapat dengan penelitian ini adalah pada lokasi penelitiannya, dalam penelitian Anissa Fitri Nurjannah berlokasi di SMK Bintang Nusantara Rumbia Lampung Tengah sedangkan pada penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 8 Kota Cirebon. Subjek penelitiannya pun berbeda yaitu siswa kelas X AKN 1 dan X TKJ 1 sedangkan pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII B. Dan perbedaan lainnya adalah pada variabel Y yaitu hasil belajar sedangkan pada penelitian ini variabel Y nya adalah motivasi belajar. Persamaannya pada Variabel X, meneliti dan membahas penggunaan aplikasi *quizizz*. Persamaan lainnya pada materi pembelajaran, yaitu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dan persamaan lainnya adalah pada metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif.

H. Kerangka Teori

Media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Salah satu contoh media digital adalah *quizizz*, sebuah platform berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa secara *online*. *quizizz* tidak hanya menyediakan soal-soal yang menarik, tetapi juga memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Motivasi belajar merupakan dorongan *internal* dan *eksternal* dalam diri siswa yang membuat siswa melakukan aktivitas belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong yang membuat siswa merasa terdorong untuk mempelajari materi pelajaran, mengikuti instruksi, dan mengatasi tantangan yang muncul selama proses belajar.

Beberapa indikator motivasi seorang individu yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno yaitu:⁶

1. Adanya Keinginan untuk Berhasil
2. Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar
3. Adanya Penghargaan dalam Belajar
4. Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar
5. Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif
6. Memotivasi Menentukan Ketekunan Belajar

Penggunaan aplikasi *quizizz* dalam konteks pendidikan dapat dilihat sebagai inovasi yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi ini menyediakan platform yang interaktif dan menyenangkan, di mana siswa dapat berpartisipasi dalam kuis secara

⁶ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. PT. Bumi Aksara. (Jakarta: PT. Buni Aksara, 2016), hal.23.

daring, baik secara individu maupun kelompok. Dengan fitur-fitur seperti elemen kompetisi, umpan balik langsung, dan *gamifikasi*, *quizizz* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Hal ini berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa, mengurangi rasa bosan, dan memicu semangat untuk belajar. Oleh karena itu, hubungan antara penggunaan *quizizz* dan motivasi belajar menunjukkan bahwa teknologi dapat berperan sebagai alat yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Tabel.1 1 Bagan Kerangka Teori

