

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Dunia digemparkan dengan munculnya wabah *Corona Virus Disease 19* (Covid-19) pada awal tahun 2020 yang berdampak pada seluruh aspek kehidupan manusia, terkhusus pada bidang pendidikan. Tepat pada Maret 2020 Indonesia dinyatakan terjangkit wabah Covid-19 yang mengharuskan pelaksanaan kegiatan belajar secara daring di rumah sebagai upaya untuk mengurangi risiko penularan Covid-19 (Yuliani, et al., 2020, hal. 22). Salah satu cara mencegah virus Covid-19 menyebar dengan melakukan *physical distancing* atau jaga jarak sehingga cara institusi pendidikan beroperasi mengalami perubahan dari segi pembelajaran (Lindawati, et al., 2020, hal. 1). Pembelajaran memiliki arti suatu upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk membelajarkan peserta didik yang belajar (Tim Pengembang MKDP , 2012, hal. 128). Pembelajaran di sekolah semakin berkembang dari pembelajaran yang konvensional sampai pembelajaran dengan sistem daring.

Perkembangan teknologi dapat mendorong adanya inovasi dalam bidang pendidikan, sehingga menjadikan lembaga pendidikan dan guru ikut berperan dalam pengembangan pembelajaran (Fathurrohman, 2017, hal. 86). Dalam hal ini, penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai pembelajaran *online* melalui aplikasi *game* bersifat edukatif. Salah satunya pembelajaran berbasis *online* berupa permainan (*games*) yang berupaya untuk memberikan suasana pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan kata lain, upaya untuk memberikan suasana permainan harus terintegrasi dengan tujuan pembelajaran (Darmawan, 2013, hal. 95). Guna meningkatkan motivasi dan minat peserta didik pada saat proses pembelajaran, sebagaimana termaktub dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa:

“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.”

Telah di sadari bahwa sudah saatnya untuk menunjukkan sumber informasi kepada peserta didik dan mentransformasi pesan pembelajaran dengan mendayagunakan kemajuan teknologi pendidikan yang kiranya akan lebih memotivasi peserta didik (Darmawan, 2013, hal. 53). Adapun hal yang mendasari proses pembelajaran pendidikan agama Islam di jelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-‘Ankabût: 2- 3:

أَحْسِبَ النَّاسُ أَنْ يُتْرَكُوا أَنْ يَقُولُوا ءَامَنَّا وَهُمْ لَا يُفْتَنُونَ ﴿٢﴾ وَلَقَدْ  
فَتَنَّا الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ ۗ فَلْيَعْلَمَنَّ اللَّهُ الَّذِينَ صَدَقُوا وَلْيَعْلَمَنَّ الْكٰذِبِينَ



Artinya: “Apakah manusia itu mengira bahwa mereka dibiarkan (saja) mengatakan: “Kami telah beriman”, sedang mereka tidak diuji lagi? (2) Sesungguhnya Kami telah menguji orang-orang yang sebelum mereka, Maka Sesungguhnya Allah mengetahui orang-orang yang benar dan Sesungguhnya Dia mengetahui orang-orang yang dusta. (Qs. Al-‘Ankabût/29: 2-3)<sup>1</sup>.

Berdasarkan ayat tersebut, bila dikaitkan pada pendidikan maka tujuan dilaksanakannya pembelajaran adalah untuk mengetahui sejauh mana dan sedalam apa materi pelajaran telah di kuasai peserta didik sehingga dapat dibedakan antara peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran dan yang belum mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, berkaitan dengan kompetensi guru PAI dalam memanfaatkan teknologi informasi tercakup dalam salah satu prinsip pembelajaran yang terdapat dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 (PERMENDIKBUD, 2016) yang menyatakan bahwa “salah satu prinsip pembelajaran bagi guru adalah pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran”. Berdasarkan peraturan tersebut maka guru di sekolah bisa memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di sekolah pada saat pandemi Covid-19.

Sekolah mulai menerapkan kebijakan belajar di rumah melalui pembelajaran daring sejak Menteri Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada Satuan Pendidikan dan Nomor

<sup>1</sup> Seluruh teks dan terjemahan al-Qur'an dalam skripsi ini dikutip dari terjemah Departemen Agama Republik Indonesia. 2014 Penerbit: CV.al-Qolam Publishing.

Muhammad Dafiul Muslim, 2021

**HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZZ DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG**

36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease (Covid-19)* maka “kegiatan belajar dilakukan secara daring (*online*) dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19” (MENDIKBUD, 2020). Berdasarkan surat edaran tersebut, tentu ada pergeseran cara mengajar pendidik dalam menyampaikan pembelajaran yang seharusnya tatap muka secara langsung berubah melalui pembelajaran daring di rumah yang dapat dibantu oleh multimedia *Learning Management System (LMS)* maupun Gamifikasi. Sebagaimana pembelajaran daring lebih memanfaatkan teknologi internet yang memiliki keuntungan waktu pendistribusian dan pertukaran informasi yang lebih singkat (Yuliani, et al., 2020, hal. 87).

Penelitian ini lebih menyorot pembelajaran daring yang dibantu menggunakan gamifikasi. Gamifikasi (*gamification*) pertama kali dicetus oleh Nick Pelling tahun 2002, di mana gamifikasi digambarkan sebagai proses mengubah antar muka untuk interaksi elektronik (pembelajaran) menjadi lebih menyenangkan dan seperti permainan (Spanellis, Dofler, & MacBryde, 2020, hal. 2).

Gamifikasi digunakan diberbagai aspek, salah satunya aspek pendidikan. Gamifikasi dalam pendidikan dan pembelajaran diartikan sebagai “sekumpulan aktivitas dan proses untuk untuk menyelesaikan masalah pembelajaran dan pendidikan dengan *game mechanics*” (Kim, Song, Lockee, & Burton, 2018, hal. 25). Gamifikasi juga bukan salah satu solusi, akan tetapi gamifikasi akan sangat efektif saat digunakan dalam mendorong peserta didik untuk berkembang melalui isi, motivasi tindakan, memengaruhi perilaku dan mendorong adanya inovasi (Kapp, Blair, & Mesch, 2013, hal. 3). Menurut Mattalaoui, Hanner, dan Zarnekow dalam (Yuliani, et al., 2020, hal. 95), gamifikasi sangat memengaruhi motivasi dan keterlibatan pengguna.

Gamifikasi dapat digunakan dalam pembelajaran daring sinkron atau asinkron. Salah satu pembelajaran daring sinkron adalah menggunakan aplikasi kuis daring yaitu *Quizizz*. Platform ini dikatakan sebagai gamifikasi karena menggunakan *game mechanics* seperti *point*, *leaderboard*, dan *achievement system*. Dimana guru dapat menggunakan kuis daring dalam pembelajaran PAI melalui *video converence* dengan peserta didik lewat aplikasi *quizizz*. Gamifikasi

ditunjukkan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar pengguna pembelajaran daring (Yuliani, et al., 2020, hal. 96).

*Quizizz* adalah aplikasi *online* kuis berupa soal-soal tes yang dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Poin akan diberikan kepada yang menjawab benar dan pemain (peserta didik) yang terlibat dalam permainan tersebut akan tertera namanya dalam daftar pemain (Jati, 2020, hal. 234). Aplikasi *quizizz* akan mempermudah guru dalam pembelajaran. Begitu pun peserta didik akan lebih semangat dan interaktif dalam pembelajaran.

Permasalahan yang muncul adanya sejumlah peserta didik yang kurang semangat pada saat pembelajaran konvensional sedangkan saat pembelajaran daring (menggunakan jaringan internet) peserta didik lebih semangat, beberapa bulan sebelum pandemi. Hal ini berdasarkan pengamatan peneliti selama PPL pada tahun ajaran 2019/2020 dan peneliti telah menerapkan aplikasi *quizizz* pada kegiatan pembelajaran PAI di kelas IX F, G, H, I. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*, akhirnya menuai respon positif dari bapak guru pamong (guru PAI) kelas IX dan peserta didik. Peserta didik terus meminta dan menanyakan kapan belajar di lab komputer bahkan setelah peserta didik mengerjakan Penilaian Tengah Semester (PTS) menggunakan *quizizz* merasa antusias, senang, dan ingin lagi untuk belajar memakai gamifikasi ini. Disamping itu, Bapak guru PAI yang sekaligus menjabat sebagai Wakasek Kurikulum mendukung peneliti untuk mencoba menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pengambilan nilai PTS. Selang beberapa bulan PPL usai, tepat pada tahun ajaran baru 2020/2021 bulan Maret pandemi di Indonesia mengalami peningkatan sehingga diinstruksikan oleh pemerintah untuk melakukan pembelajaran daring. Guru PAI menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai pembelajaran daring sinkron semenjak instruksi dari pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran daring karena pandemi Covid-19.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada Bapak guru PAI pada 22 Desember 2020 yang telah menggunakan *quizizz* selama pembelajaran daring mengatakan bahwa awal mula mengenal *quizizz* saat diberi tahu oleh peneliti saat PPL tahun 2019, yang kemudian diaplikasikan atau diterapkan pada pembelajaran PAI dan guru-guru pelajaran lain direkomendasikan untuk

menggunakan *quizizz* dalam pembelajaran daring dan pengambilan nilai. Dalam *quizizz* terdapat fitur baru untuk pembelajaran yang harus berbayar, bahkan sekolah (SMPN 1 Lembang) membeli 2 akun premium *quizizz* dengan *range* harga Rp.360.000,-. Penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran daring lebih interaktif dari mulai pembukaan sampai penutup pembelajaran, bisa juga memasukan suara kita (guru) dan video pembelajaran yang digunakan sesuai materi, dan menampilkan materi ajarnya. Karena di *quizizz* jauh lebih lengkap dan mudah dalam pembelajaran daring di masa pandemi membuat peserta didik lebih interaktif dan lebih semangat dikarenakan seperti bermain *game* yang mana pada usia remaja SMP lebih menyukai aplikasi yang memiliki gambar, mudah digunakan, nyaman dilihat, banyak warna dan menarik dilihat sehingga tidak membosankan. Selanjutnya dalam pengambilan nilai Harian, PTS, dan PAS yang lengkapi analisis butir soal, akurasinya, dan ketepatan dalam menjawab soal. Bahkan pada saat pengambilan PAS ganjil 2020/2021 hampir 70% guru menggunakan *quizizz* untuk mengerjakan soal. Kaitannya *quizizz* dengan mata pelajaran PAI yaitu sangat memudahkan oleh aplikasi *quizizz* untuk digunakan oleh guru dalam situasi PJJ. Selain itu mudah untuk memasukkan suara ayat suci al-qur'an yang dibacakan guru PAI untuk didengarkan oleh peserta didik (Nawawi, 2020).

Adanya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran daring berupa gamifikasi *quizizz* oleh guru PAI, diharapkan mampu mengatasi pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan dengan pemanfaatan teknologi jaringan dan aplikasi internet (Amaliyah & Lismawati, 2020, hal. 846). Dengan semakin berkembangnya alat teknologi, penggunaan gamifikasi *quizizz* diharapkan memberi dampak positif terhadap peserta didik untuk lebih antusias dan interaktif dalam pembelajaran PAI yang berlangsung selama di rumah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengetahui dan menjelaskan hubungan antara aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar peserta didik saat digunakan dalam pembelajaran daring pada mata PAI oleh guru PAI di Sekolah dan memformatnya dengan judul skripsi “**HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG**”.

Muhammad Dafiul Muslim, 2021

**HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI kelas IX di SMPN 1 Lembang? Rumusan masalah tersebut kemudian dikembangkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimanakah persepsi peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* oleh guru PAI dalam pembelajaran daring pelajaran PAI kelas IX di SMPN 1 Lembang?
- 1.2.2 Bagaimanakah motivasi belajar peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran daring PAI kelas IX di SMPN 1 Lembang?
- 1.2.3 Bagaimanakah hubungan pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran daring PAI kelas IX di SMPN 1 Lembang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara pengalaman peserta didik dalam menggunakan *quizizz* dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring mata pelajaran PAI kelas IX di SMPN 1 Lembang. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk:

- 1.3.1 Untuk mengetahui persepsi peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* oleh guru PAI dalam pembelajaran daring mata pelajaran PAI kelas IX di SMPN 1 Lembang.
- 1.3.2 Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran daring mata pelajaran PAI kelas IX di SMPN 1 Lembang.
- 1.3.3 Untuk mengetahui hubungan pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran daring PAI kelas IX di SMPN 1 Lembang.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian terbagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis, sebagai berikut:

#### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dan dapat menambah daya minat dalam pembelajaran PAI menggunakan aplikasi *Quizizz*.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### 1) Bagi Peserta Didik

Dapat memberi pengalaman yang bermanfaat dan menyenangkan dalam melakukan pembelajaran PAI serta dapat membantu meningkatkan pemahaman terkait teknologi yang bersifat edukatif.

##### 2) Bagi Pendidik

Dapat memberikan sesuatu yang berbeda kepada peserta didik dalam pembelajaran serta membangun komunikasi pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik melalui aplikasi *quizizz*.

##### 3) Bagi Peneliti

Dapat mengembangkan wawasan dan informasi tentang penerapan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran serta dapat menjadi bekal sebagai guru PAI yang kreatif, inovatif dan dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran PAI melalui LMS berupa *quizizz*.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penyusunan skripsi ini terdiri dari:

Bab I pendahuluan, meliputi latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II kajian pustaka meliputi: 1. Konsep hubungan; 2. Pengalaman pengguna (*user experience*); 3. Motivasi belajar; 4. Aplikasi *quizizz*; 5. Pembelajaran Daring; 6. Evaluasi pembelajaran; dan 7. Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah.

Bab III metode penelitian, merupakan bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitian. Terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV temuan dan pembahasan, didalamnya menyampaikan temuan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab dari pertanyaan yang telah peneliti rumuskan.

Bab V kesimpulan, impilkasi dan rekomendasi yang menyajikan rangkuman inti dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal yang penting dan dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian ini