

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk menjadikan manusia yang cerdas, berakhlak mulia, terampil dan memiliki kepedulian sosial berdasarkan Undang-undang No.20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Amran yahya, 2020)

Pendidikan memiliki tujuan penting dalam upaya mewujudkan tugas dan fungsi manusia sebagai hamba Allah dan khalifah Allah di bumi. Pun dengan pendidikan agama islam yang secara umum bertujuan untuk mempersiapkan generasi yang taat kepada Allah serta menjadi manusia yang memiliki sifat-sifat mulia yang diberikan oleh Allah kepada manusia (karman, 2018). Tujuan Pendidikan Agama Islam selaras dengan Peraturan Pemerintah Nomor 55 tahun 2007 pasal 31 ayat (3) yang menyatakan bahwa “Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang” (Indonesia, 2007). Pada intinya tujuan Pendidikan Agama Islam mencakup pada penanaman serta pembentukan insan kamil yang merealisasikan nilai-nilai keislaman yang tercermin dalam pikiran, perkataan, perbuatan, pergaulan, dan lain-lain. Oleh karenanya kerangka tujuan pendidikan islam selaras dengan tujuan hidup manusia muslim. Allah SWT berfirman dalam Q.s Al-Dzariyyat/51:56 menjelaskan:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya: “Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka mengabdikan kepada-Ku”.

Pencapaian tujuan Pendidikan Agama Islam dipengaruhi oleh aktivitas belajar siswa dalam mencari ilmu yang dilaksanakan selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan di setiap bagian dalam sebuah proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. Aktivitas belajar akan berorientasi pada hasil belajar kognitif. Hal-hal yang bisa menunjang hasil belajar kognitif dalam kegiatan belajar diantaranya adalah penyediaan materi pembelajaran yang disajikan melalui media berbasis elektronik yang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan siswa. Media tersebut di desain untuk lebih berorientasi pada aktivitas belajar siswa agar memperoleh hasil belajar kognitif berupa pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Proses pembelajaran pada bulan maret 2020 mengalami perubahan akibat adanya wabah pandemi covid 19. Perubahan tersebut berkaitan dengan sistem pembelajaran yang semula tatap muka dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh (daring). Kebijakan belajar online mengacu pada Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus, Mendikbud menghimbau agar semua lembaga pendidikan tidak melakukan proses belajar mengajar secara langsung atau tatap muka, melainkan harus dilakukan secara tidak langsung atau jarak jauh (kemdikbud, 2020). Dalam mengimplementasikan pembelajaran jarak jauh pendidik tetap berupaya untuk memberikan *transfer of knowledge* dan *transfer of value* agar tujuan pendidikan tetap tercapai secara utuh. Pada dasarnya setiap pembelajaran yang diberikan akan berpengaruh pada pembentukan karakter, mental bahkan prestasi peserta didik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui praktik pengalaman lapangan pada bulan Oktober - akhir November 2020 terkait aktivitas belajar siswa selama masa pandemi. Diperoleh permasalahan bahwa siswa ketika pelajaran Akidah Akhlak selama masa pandemi yang dilaksanakan secara online dan offline (luring) masih belum optimal. Selama kurun waktu 1 semester kebelakang sekitar 65% peserta didik yang mengerjakan serta mengumpulkan tugas-tugas Akidah Akhlak materi menghindari perilaku menyimpang dalam pergaulan remaja yang telah diberikan, sedangkan 35%

lainnya tidak mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan dengan berbagai alasan yang mereka lontarkan. Hal ini menjadi indikasi permasalahan dalam aktivitas belajar siswa baik dari media, model pembelajaran dan faktor penunjang lainnya. Selain itu bahan yang digunakan kurang variatif serta kurangnya semangat siswa dalam mengikuti aktivitas belajar Akidah Akhlak materi menghindari perilaku menyimpang dalam pergaulan remaja membuat hasil belajar mereka mengalami penurunan, seperti adanya nilai harian yang tidak terisi. Sejatinya materi ini sangat riskan dan penting untuk dipelajari karena banyak mengandung nilai-nilai moral yang berguna untuk kehidupan sehari-hari.

Guru Akidah Akhlak telah berinovasi dengan melakukan pengalihan aktivitas belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi melalui media aplikasi quizizz. Media ini telah membantu proses pembelajaran Akidah Akhlak termasuk dalam materi menghindari perilaku menyimpang dalam pergaulan remaja. Aktivitas belajar siswa dalam aplikasi quizizz berupa pengerjaan latihan interaktif soal-soal pilihan ganda yang digunakan secara online, konsep aktivitas belajar melalui aplikasi quizizz mencakup *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, mental activities, emotional activities*. Menurut pengakuan guru Akidah Akhlak aktivitas belajar melalui media quizizz telah meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Selain itu, media aplikasi quizizz ini memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk bersaing dalam meningkatkan hasil belajarnya. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya antusias serta respon yang baik dari siswa dalam mengikuti pelajaran Akidah Akhlak materi menghindari perilaku menyimpang dalam pergaulan remaja menggunakan aplikasi quizizz.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka perlu dilakukan tindakan penelitian untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara aktivitas belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis *e-learning* berupa aplikasi kuis interaktif Quizizz dengan hasil belajar kognitif siswa, oleh karenanya peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Aktivitas Belajar Siswa Melalui Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Hubungannya Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pelajaran Akidah Akhlak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, adapun rumusan masalahnya diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas IX melalui aplikasi quizizz dalam pelajaran Akidah Akhlak secara daring selama pandemi di MTsN 11 Cirebon?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa kelas IX pada pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 11 Cirebon?
3. Bagaimana hubungan aktivitas belajar siswa melalui aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring selama pandemi dengan hasil belajar kognitif siswa kelas IX pada pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 11 Cirebon?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini didasarkan pada rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Aktivitas belajar siswa kelas IX melalui aplikasi Quizizz pada pembelajaran Akidah Akhlak secara daring selama pandemi di MTsN 11 Cirebon
2. Hasil belajar kognitif siswa kelas IX pada pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 11 Cirebon.
3. Hubungan aktivitas belajar siswa melalui aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring selama pandemi dengan hasil belajar kognitif siswa kelas IX pada pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 11 Cirebon.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan kajian tindak lanjut bagi pembuat, pelaksana dan pemerhati kebijakan terutama dalam

mengembangkan hasil belajar kognitif siswa khususnya pada pelajaran Akidah Akhlak.

- b. Menambah, memperkaya serta memperkuat khazanah keilmuan khususnya pada pelajaran Akidah Akhlak.
- c. Memberikan rekomendasi serta referensi kepada para peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian sejenis lebih luas, intensif dan memudahkan..

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik penelitian ini diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran daring secara aktif, kreatif dan menyenangkan.
- b. Bagi Pendidik penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan terkait upaya-upaya yang bisa dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran Akidah Akhlak secara daring di sekolah di masa pandemi.
- c. Bagi Lembaga penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah solusi bagi sekolah yang mengalami kesulitan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa serta sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam penyusunan media dan strategi dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pelajaran, pengetahuan serta pengalaman bagi peneliti untuk terus mengembangkan penelitian-penelitian lainnya.

E. Kerangka Berpikir

Aktivitas belajar merupakan kegiatan siswa dalam mengikuti proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang diinginkan. Aktivitas belajar pada prinsipnya adalah untuk mengubah tingkah laku. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas (Sadirman, 2011). Aktivitas belajar adalah proses belajar mulai dari kegiatan fisik maupun kegiatan psikis. Pendidikan modern lebih menitik beratkan pada siswa untuk belajar dan mengalami sendiri. Dengan mengalami sendiri diharapkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, pemahaman, ketarampilan serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai. Sistem pembelajaran seperti ini berorientasi pada pendayagunaan asas keaktifan

(aktivitas) dalam proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Hamalik, 2008).

Indikator aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh melalui media aplikasi quizizz diklasifikasikan ke dalam 6 kelompok yaitu: 1). *Visual Activities*, 2). *Oral Activities*, 3). *Listening Activities*, 4). *Writing Activities* 5). *Mental Activities*, 6). *Emotional Activities*. (Hamalik O. , 2008)

Berkaitan dengan teori di atas, untuk menunjang aktivitas belajar agar dapat terlaksana sesuai tujuan dan rencana maka diperlukan sebuah media yang sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas belajar siswa. Media dapat diartikan sebagai kondisi yang diakibatkan oleh manusia, materi atau kejadian yang membuat siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap (Arsyad, 2014). Quizizz adalah salah satu aplikasi digital yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Aplikasi quizizz merupakan aplikasi berbasis game edukatif yang mengintegrasikan aktivitas multi baik di dalam ruang kelas maupun di luar kelas dengan membuat latihan-latihan interaktif yang menyenangkan. Gamifikasi memungkinkan siswa untuk mengubah cara berpikir dengan mengikuti aturan permainan di internet dengan dengan menyelesaikan proses pemecahan masalah (Zichermann, 2011). Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran diintegrasikan dengan materi atau soal-soal latihan Akidah Akhlak diharapkan mampu menjadi solusi untuk menarik aktivitas belajar siswa serta minat belajar siswa sehingga hasil belajar kognitif siswa mengalami kenaikan.

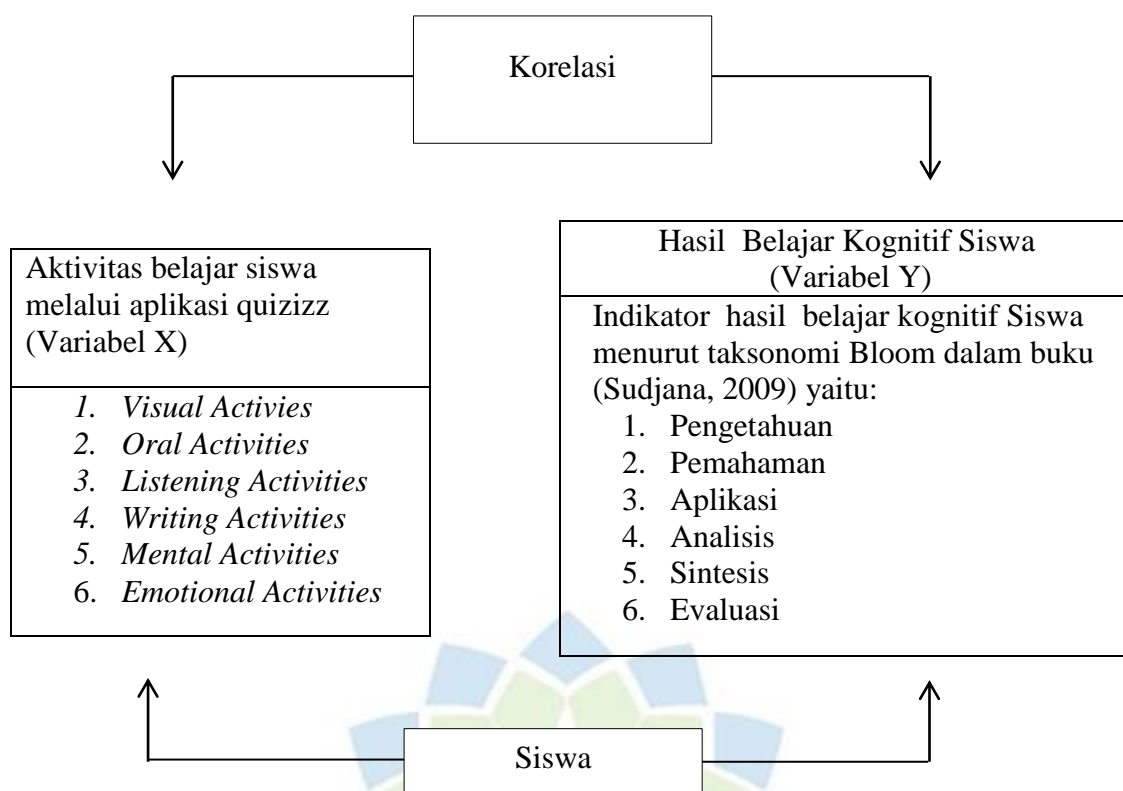
Ketepatan dalam memilih media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk membangkitkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Menurut Gerlach dan Elly media merupakan bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran. Dengan demikian kesesuaian dalam memilih media menjadi dasar agar media memiliki kesesuaian dengan tujuan (*specification of objective*), kesesuaian dengan isi (*specification of content*), strategi pembelajaran (*determination of strategy*), dan waktu yang tersedia (*allocation of time*) (Susilana & Riyana, 2009). Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dinilai tepat dilakukan di masa pandemi covid 19. Aplikasi quizizz memiliki kelebihan

yaitu membantu pelaksanaan aktivitas belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan karena aplikasi ini berbasis game edukatif.

Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang menyangkut aktivitas otak dan kemampuan berpikir siswa pendapat lain mengemukakan bahwa hasil belajar kognitif ialah hasil belajar intelektual yang termasuk dalam klasifikasi hasil belajar Benjamin Bloom (Susilawati, 2012). Hasil belajar kognitif bisa juga diartikan sebagai tes hasil belajar yang diakumulasikan dalam bentuk angka-angka. Nilai yang diperoleh siswa akan dijadikan acuan untuk melihat penguasaan materi pada siswa (Dimiyati, 2015). Menurut taksonomi bloom aspek kognitif yang mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek kognitif yang dominan menjadi penilaian oleh para guru di sekolah, karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami isi materi (Sudjana N. , 2009)

Antara aplikasi quizizz dengan hasil belajar kognitif saling berkaitan karena saat proses pembelajaran siswa akan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menciptakan apa yang guru sampaikan melalui aplikasi quizizz. Hasil belajar tersebut dapat diindikasikan dari perubahan aspek kognitif yang muncul atau dengan kata lain aspek kognitif memiliki peranan dalam pencapaian prestasi siswa. Dalam ranah kognitif akan berkaitan dengan hasil dan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir siswa. Strategi penerapan aspek kognitif dalam aktivitas belajar siswa melalui aplikasi quizizz mencakup pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi.

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, aktivitas belajar siswa melalui aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring selama pandemi dengan hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran Akidah Akhlak. keduanya memiliki hubungan/ atau keterkaitan satu sama lain. Maka kerangka berpikirnya sebagai berikut:



F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara, asumsi, dan pemikiran-pemikiran mengenai suatu permasalahan yang kebenarannya masih lemah dan belum teruji secara empiris. Kebenaran itu akan dikatakan valid dan reabel apabila telah dibuktikan dengan data atau fakta empiris dari hasil penelitian (Priatna, 2020).

Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan hipotesis kerja (H_a). Penelitian yang dilakukan melibatkan dua variabel yaitu variabel X mengenai penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran online dan variabel Y berkenaan dengan hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran Akidah Akhlak.

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat hubungan antara variabel X dan Y. Untuk menguji kebenaran hipotesis di atas, peneliti merumuskan uji hipotesisnya sebagai berikut:

- H_a diterima jika nilai t tabel $<$ t hitung (adanya korelasi yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y).

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti menemukan beberapa penelitian yang sudah dilakukan dengan tema yang sama, yaitu yang berkaitan dengan aktivitas belajar siswa dengan aplikasi quizizz dan hasil belajar kognitif siswa. Diantaranya sebagai berikut:

Pertama, penelitian Yuniarti (1162020237) Uin Sunan Gunung Djati Bandung yang berjudul “Tanggapan siswa kelas X terhadap pembelajaran berbasis web Quizizz pada mata pelajaran PAI materi membiasakan kejujuran dalam kehidupan hubungannya dengan motivasi belajar mereka di SMAN 01 Cibarusah”.

Penelitian di atas menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara tanggapan siswa kelas X SMAN 01 Cibarusah terhadap penggunaan *web quizizz* dalam mata pelajaran PAI dengan motivasi belajar siswa. Tanggapan siswa kelas X SMAN 01 Cibarusah termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai 3,52 sedangkan motivasi belajar siswa pada pelajaran PAI SMAN 01 Cibarusah diperoleh skor 3,31 angka tersebut termasuk dalam kategori cukup. Perlu adanya upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan memberikan dorongan dan perhatian dengan cara yang kreatif. Hasil derajat pengaruh penelitian di atas sebesar 1% sedangkan 99% lainnya dipengaruhi faktor yang lain seperti kondisi siswa, kondisi lingkungan sekolah, upaya guru, serta kekurangan dari *web quizizz*.

Kedua, Penelitian Sri Mulyani (10533111116) Universitas Muhammadiyah Makassar yang berjudul “Peningkatan hasil belajar keterampilan Bahasa Indonesia dengan penerapan aplikasi quizizz siswa kelas VII SMP Negeri 40 Sinjai”.

Penelitian di atas jenisnya adalah penelitian tindakan kelas yang dalam pelaksanaan penelitiannya menggunakan 2 siklus. Pada siklus I umumnya siswa masih kurang termotivasi belajar sehingga kurang fokus pada materi yang diberikan serta respon yang kurang positif terhadap model pembelajaran yang digunakan. Siklus II menerangkan siswa sudah nampak adanya kelompok bersaing dan rasa ingin tahu yang besar terhadap materi. Adanya perubahan aktivitas atau sikap siswa dengan menerapkan pendekatan kontekstual dalam

pembelajaran keterampilan membaca pemahaman yang dapat dilihat dari persentase kehadiran siswa pada siklus I dan II. Peningkatan hasil belajar membaca pemahaman pada siklus I rata-rata sebesar 1,99 dan pada siklus II menjadi 2,4. Dengan demikian menunjukkan bahwa terjadi perubahan peningkatan keterampilan membaca pemahaman. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya perubahan aktivitas atau sikap siswa dengan menerapkan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman yang dapat dilihat dari persentase kehadiran siswa.

Ketiga, penelitian Atika Qutrotun Nada Rohmatin (D91216049) UIN Sunan Ampel Surabaya yang berjudul “Pengaruh game kuis berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Nurul Huda Sidoarjo”.

Penelitian di atas menjelaskan tentang strategi yang digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari pelajaran fiqih. Dengan meningkatkan perkembangan teknologi di era globalisasi, peneliti melakukan inovasi dalam pelajaran fiqih agar lebih menarik yaitu dengan memanfaatkan aplikasi quizzz. Hasil penelitiannya yaitu indikator untuk mengukur penerapan game kuis berbasis android pada siswa kelas VII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Nurul Huda Sedati-Sidoarjo yaitu dengan kemudahan penggunaan, kebergunaan dalam proses pembelajaran, motivasi dalam mengikuti pembelajaran, respon peserta didik, setelah diteliti disimpulkan bahwa variabel diatas termasuk dalam kategori baik dengan presentase sebesar 81,1%. Kedua, hasil belajar siswa mata pelajaran Fiqih kelas VIII. Nilai rata-rata siswa termasuk dalam kategori baik sekali dengan presentase sebesar 84,8%. Ketiga, Pengaruh game kuis berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Nurul Huda Sidoarjo pada taraf uji signifikansi 5% dihasilkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $5,999 > 2,052$ adalah signifikan.

Adapun persamaan skripsi pertama yaitu sama-sama menggunakan aplikasi quizzz sebagai media pembelajaran dalam ruang lingkup pembelajaran PAI serta metode yang dipakai menggunakan metode korelasional. Skripsi kedua memiliki kesamaan yaitu membahas mengenai upaya meningkatkan hasil belajar

siswa melalui media web. Sedangkan skripsi ketiga diambil sebagai rujukan penelitian karena memiliki variabel Y yang sama yaitu terkait hasil belajar siswa. Perbedaan skripsi pertama terletak pada waktu dan tempat penelitian serta pembahasan materi yang berbeda. Skripsi kedua memiliki perbedaan mengenai jenis web yang digunakan. Sedangkan skripsi ketiga memiliki variabel X yang berbeda.

