

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Klaus Schwab revolusi industri 4.0 merupakan era teknologi baru yang terjadi sekitar tahun 2010, dikatakan demikian bahwa dalam era ini, perkembangan terjadi karena adanya revolusi digital dan penggabungan berbagai teknologi. Salah satu ciri utama dari revolusi ini adalah penyebaran internet yang semakin luas, serta integrasi teknologi digital dengan sistem jaringan dan otomatisasi. Selain itu, revolusi ini juga ditandai dengan perpindahan dari tenaga manusia ke tenaga mesin, yang telah berkembang hingga saat ini di mana kekuatan kognitif mampu menciptakan produksi dalam jumlah besar dengan cepat.¹

Sebagaimana yang dikemukakan oleh D. Abdul dalam penelitiannya pada tahun 2020, digitalisasi dapat dijelaskan sebagai sebuah proses otomatisasi dalam pengoperasian yang melibatkan penggunaan perangkat komputer yang saling terhubung melalui jaringan untuk memungkinkan informasi menjadi lebih mudah diakses dan dimengerti.²

Tidak dapat disangkal bahwa banyak aktivitas manusia telah bergeser dari cara konvensional ke cara digital. Interaksi antara individu dan teknologi semakin

¹ Nursri Hayati, "Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menyikapi Era Revolusi Industri 4.0 Pada Matakuliah Pembelajaran Aqidah Akhlak Di Iain Padangsidempuan," *Darul 'Ilmi Vol. 10 No. 01 Juni 2022* 10, no. 01 (2022): 1–13. Diakses 12 September 2023

² Ibid. Hal 2

meningkat. Transformasi dari pola manual ke dunia digital telah mencakup berbagai aspek kehidupan, termasuk ekonomi, sosial, politik, budaya, dan tentu saja pendidikan.³

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi mempengaruhi kehidupan manusia yang awalnya menggunakan tenaga manusia lalu bergeser menjadi tenaga mesin yang semuanya bersifat otomatis. Perubahan ini menuntut individu sebagai sumber daya untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam teknologi, sehingga mereka dapat beradaptasi dengan perubahan zaman ini.

Secara tidak langsung perubahan ini juga mempengaruhi aspek dalam pendidikan. Menurut Ahmad Falah aspek dalam pendidikan yaitu aspek tujuan, aspek pendidik, peserta didik, metode dan media pembelajaran, sarana-prasarana dan evaluasi pembelajaran.⁴ Di zaman ini, tuntutan akan kemajuan termasuk siswa dan pendidik, tetapi juga mencakup orang tua. Ragam perangkat teknologi telah diperkenalkan untuk memberikan kemudahan dalam kegiatan sehari-hari dan perkembangan pesat media informasi termasuk teknologi pembelajaran. Oleh

³ Ibid. Hal 3

⁴ Ahmad Falah, "Studi Analisis Aspek-Aspek Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 01 Karangmalang Gebog Kudus," *Elementary* 3 (2015): 171–195. Diakses 13 September 2023

karena itu, sudah waktunya kita mengoptimalkan perkembangan teknologi pembelajaran ini sebagaimana disarankan oleh Subandowo.⁵

Hal senada diungkapkan Syamsuar dan Reflianto yang dikutip oleh Yus Mochammad Cholidy, disebutkan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis digital adalah salah satu cara untuk meningkatkan mutu akademik.⁶ Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat dianggap sebagai respons terhadap perkembangan era revolusi industri 4.0. Menurut pandangan yang disampaikan oleh Kemp dan Dayton, sebagaimana dikutip oleh M. Ulhusna dalam penelitiannya, terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari pemanfaatan media pembelajaran ini. Salah satunya adalah pencapaian keseragaman dalam materi pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, penerapan media pembelajaran digital juga mampu menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, serta mendorong komunikasi yang aktif dalam pembelajaran, yang pada akhirnya menghasilkan penghematan waktu dan energi.⁷

Menurut Nasution Pengembangan teknologi pembelajaran semakin berkembang seiring berjalannya waktu dan menghasilkan beragam jenis multimedia yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Seperti yang di katakan oleh Diana & Rofiki, pembelajaran efektif dapat

⁵ W Ananda et al., "Pembelajaran Berbasis Online Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengembangan Profesi Guru Di UIN Raden Fatah Palembang," *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan ...* 21, no. 1 (2022): 69–79.

⁶ Nursri Hayati, *Op.Cit.*, hal 4

⁷ *Ibid.* Hal 4

mewujudkan model pembelajaran dengan prosedur yang tepat.⁸ Dengan adanya perkembangan teknologi media pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia juga membantu meningkatkan minat belajar siswa, media pembelajaran adalah suatu alat ataupun sebagainya yang dapat digunakan dalam mempermudah pembelajaran, media pembelajaran ataupun media pendidikan tumbuh berkembang seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Menurut Syaiful Bahri, Djamarah, dan Aswin Zain, alat atau media menjadi suatu kebutuhan yang sangat esensial bagi seorang guru. Tanpa adanya dukungan media, guru akan mengalami kesulitan dalam memberikan penjelasan materi secara nyata, sehingga mencapai tujuan pembelajaran akan menjadi suatu hal yang sulit dicapai.⁹

Munculnya metode pembelajaran yang inovasi dan kreatif mampu memberikan kemudahan bagi siswa dan guru. Pengembangan media pembelajaran dengan pemanfaatan perangkat elektronik seperti *gadget* atau laptop dapat dilakukan melalui penggunaan permainan edukatif. Walaupun permainan edukatif telah ada sejak lama, namun belum banyak yang memanfaatkannya dalam konteks pembelajaran. Salah satu contoh dari permainan edukatif yang dapat

⁸ W Ananda et al, Op.Cit., hal 70

⁹ Ahmad Falah, Op.Cit., hal 147

diintegrasikan dalam pembelajaran adalah aplikasi kuis *online* seperti aplikasi *quizizz*.¹⁰

Aplikasi *Quizizz* adalah salah satu bentuk media pembelajaran digital yang bersifat bermain dan dapat digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran, aplikasi ini dapat dijangkau melalui *website* atau dengan aplikasi yang dapat segera dimanfaatkan oleh guru dan siswa.¹¹ Aplikasi *quizizz* merupakan sebuah perangkat lunak berbentuk permainan kuis yang sangat sederhana digunakan. Melalui aplikasi ini, para pelajar dapat merasakan kesenangan saat bermain sambil memperoleh pengetahuan, sehingga mereka dengan cepat melupakan bahwa sedang diujikan. Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Hidayat dan Aslam, *quizizz* adalah media pembelajaran *online* yang praktis dan menarik.¹² Dalam aplikasi ini, terdapat beberapa fitur menarik yang bisa dimanfaatkan, seperti membuat kuis dan membuat presentasi yang bisa dipadukan dengan kuis. Fitur yang tersedia dalam pembuatan kuis mencakup berbagai jenis model soal, termasuk pilihan ganda, esai, dan bahkan survei. Dengan fitur yang beragam guru dapat berkreasi dan berinovasi di dalam pembelajaran. Penggabungan unsur permainan dengan konten pembelajaran, sambil mengintegrasikan fitur-fitur

¹⁰ Saify Imdad, "Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Xi Sekolah Menengah Atas Diponegoro Panti Jember Tahun Pelajaran 2022 / 2023," *skripsi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember* (2023). Diakses 13 September 2023

¹¹ Binti Rofingatun Ningamah, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Mata Pelajaran Pai 'Studi Kasus Smp Negeri 7 Purwokerto,'" *Https://Medium.Com/* (2016): 9. Diakses 13 September 2023

¹² W Ananda et al, *Op.Cit.*, hal 71

khusus pada aplikasi *quizizz*, menjadikan proses belajar lebih menghibur dan menyenangkan.¹³

Penggunaan aplikasi *quizizz* berguna untuk memupuk interaksi antara siswa, karena melalui platform ini, siswa dapat saling berpartisipasi dalam mengerjakan kuis dengan teman-teman mereka. Selain itu, mereka juga bisa dengan mudah melihat peringkat mereka sendiri dan teman-teman dalam hal hasil pekerjaan mereka, yang pada gilirannya dapat memotivasi siswa untuk berusaha lebih keras dalam proses belajar mereka.¹⁴

Peneliti telah menganalisis penelitian terdahulu skripsi karya Binti Rofingatun Ningamah dengan judul “Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Mata Pelajaran PAI”. Terbukti bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* sangat baik untuk media pembelajaran membuat siswa semangat dan merasa senang sampai lupa jika sedang diadakan penilaian, karena tampilan aplikasi *quizizz* yang sangat menarik karena berbentuk *game* edukasi yang interaktif.¹⁵ Maka dari itu menurut peneliti pemanfaatan aplikasi *quizizz* sangat cocok dalam pembelajaran mata pelajaran PAI. Sehingga peneliti ingin mengetahui bagaimana penerapan aplikasi *quizizz* dalam pembelajarannya.

¹³ Ahmad Arifi Amaliyatul ulya, “Media Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” 6, no. 1 (2021): 81–94. Diakses 13 Septemeber 2023

¹⁴ Binti Rofingatun Ningamah, Op. Ct., hal 3

¹⁵ Ibid

Dalam usaha untuk menunjukkan aspek kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, kebaruan dalam penelitian ini adalah penerapan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran mata pelajaran PAI, subjek penelitiannya juga berbeda yakni kepala sekolah, guru PAI dan Siswa SMP N 2 Kutowinangun kelas VII A, tujuan penelitian, lokasi dan teknik analisis data juga berbeda. Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif studi kasus.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Mata Pelajaran PAI di SMP N 2 kutowinangun.”**

B. Batasan Masalah

Banyak faktor yang bisa mendukung proses pembelajaran, oleh karenanya perlu adanya batasan masalah agar penelitian yang akan dibahas tidak keluar dari pembahasan. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu, biaya, kemampuan dan tenaga penulis. Bersumber pada penjelasan latar belakang dan wawancara kepada wali siswa kelas VII terkait aplikasi *quizizz*, beliau mengatakan Aplikasi *quizizz* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi anak-anak, yang dapat meningkatkan motivasi mereka khususnya dalam pembelajaran agama dengan

dibantu unsur-unsur permainan interaktifnya.¹⁶ Alasan lainya guru PAI di sana menerapkan aplikasi *quizizz* hanya pada kelas A karena kelas lain diampu oleh guru yang berbeda maka peneliti memberi batasan atau fokus penelitian agar permasalahan yang akan dibahas sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Agar penelitian menjadi lebih terfokus dan tujuannya lebih terarah, peneliti telah melakukan pengaturan batasan dalam hal-hal yang terkait dengan topik penelitian. Dalam konteks ini, penelitian akan memusatkan perhatian hanya pada penerapan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran mata pelajaran PAI yang diajarkan di SMP N 2 Kutowinangun pada kelas VII A tahun ajaran 2023/2024.

C. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran mata pelajaran PAI pada kelas VII A di SMP N 2 Kutowinangun?
2. Apa faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran mata pelajaran PAI pada kelas VII A di SMP N 2 Kutowinangun?

¹⁶ Hasil wawancara dengan wali siswa kelas VII di rumah pada tanggal 10 September 2023

D. Penegasan Istilah

Ada beberapa istilah-istilah pokok yang terdapat pada judul ini mengenai penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran mata pelajaran PAI di SMP N 2 Kutowinangun. Penegasan istilah sebagai berikut:

1. Penerapan

Kata penerapan kata dasarnya adalah terap. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti proses, cara, perbuatan, menerapkan pemasangan.¹⁷ Penerapan dapat juga diartikan sebagai pelaksanaan. Sedangkan Riant Nugroho “penerapan pada prinsipnya cara yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan”.¹⁸

2. Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi *quizizz* adalah media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan aplikasi pendidikan yang lain, *quizizz* memiliki karakteristik permainan yang mempunyai *avatar*, tema, *meme* dan musik penghibur saat berlangsungnya pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik dan senang bersifat *fun and game* selain dapat menjadi media pembelajaran bisa digunakan sebagai evaluasi

¹⁷ KBBI online. <https://kbbi.web.id/terap-2>. Diakses 13 September 2023

¹⁸ Ages Miati, “Penerapan Metode Diskusi dan Metode Mind Mapping pada Pembelajaran Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V Di Min 4 Palangka Raya,” *Undergraduate Thesis, IAIN Palangka Raya*. (2019).

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga ruang kelas menjadi lebih interaktif dan santai.¹⁹

3. Pembelajaran Mata Pelajaran PAI

Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengajarkan siswa sehingga mereka dapat mengembangkan perilaku belajar. Secara esensial, pembelajaran melibatkan peran guru dalam membantu siswa menjadi lebih berminat untuk belajar, dengan tujuan meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka dalam konteks pembelajaran mata pelajaran PAI.²⁰

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dirumuskan di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran mata pelajaran PAI pada kelas VII A di SMP N 2 Kutowinangun
2. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat penerapan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran mata pelajaran PAI pada kelas VII A di SMP N 2 Kutowinangun?

¹⁹ Binti Rofingatul Ningamah, Op.Cit., hlm 5

²⁰ Saifi Imdad, Op.Cit., hal 9

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sumbangan pengetahuan dalam dunia pendidikan serta menambah inovasi bagi sekolah lain untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah guru PAI dalam menyampaikan materi melalui sebuah aplikasi *quizizz* sekaligus untuk meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan teknologi.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pembelajaran mata pelajaran PAI sehingga siswa dapat belajar dengan kondisi yang senang dan santai tanpa tertekan.