

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk pengetahuan, kepribadian, dan perilaku seseorang. Melalui proses pembelajaran, individu dapat mengembangkan potensinya secara optimal, sehingga mampu berkontribusi positif dalam masyarakat dan mencapai kesuksesan pribadi. Pendidikan menjadi kunci untuk menciptakan masa depan yang lebih baik dan berkelanjutan.¹ Pasal 31 Undang-Undang Dasar 1945 menyatakan bahwa setiap orang yang menjadi warga negara memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan.² Ini berarti bahwa setiap orang memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan dan kesempatan yang setara. Pemerintah memiliki tanggung jawab untuk menyusun dan mengelola sistem pendidikan nasional yang mempromosikan peningkatan iman, ketakwaan, dan perilaku yang baik untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini sangat penting karena, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pendidikan dianggap sebagai

¹ Sigit Pamungkas, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz," *Majala Lontar : Universitas PGRI Semarang* 32, no. 2 (2020): 57.

² Silviana Devi Lestari dan Binti Maunah, "Dasar-Dasar Yuridis Sistem Pendidikan Nasional", *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar* 9, No. 3 (2022): 198

kebutuhan pokok untuk membangun sebuah negara.³ Dengan demikian, suatu bangsa dapat melahirkan generasi yang cerdas dan cerdas melalui pendidikan. Semua orang dapat mencapai potensinya dan menciptakan SDM yang berkualitas melalui pendidikan.⁴ Hal ini juga yang diharapkan dalam Pendidikan Agama Kristen.

Pendidikan agama Kristen adalah program pendidikan yang didasarkan pada Kitab Suci dan berfokus pada ajaran-ajaran Yesus Kristus. Tujuannya adalah untuk membantu siswa berjumpa dengan Kristus, mengembangkan kasih yang tulus kepada Tuhan, menjalani kehidupan yang taat, dan mampu menerapkan iman mereka dalam situasi dunia nyata.⁵ Proses tersebut membutuhkan serangkaian kegiatan yang disebut belajar.

Belajar merupakan suatu proses yang melibatkan sejumlah tindakan, seperti membaca, menonton, mendengarkan, menirukan, dan lain sebagainya. Belajar juga adalah perubahan berupa teknik kemampuan baru melalui beberapa upaya. Upaya ini dapat dicapai melalui proses yang disebut pendidikan, serta belajar adalah upaya untuk mewujudkan perubahan bertahap dalam tingkah laku, sikap dan tindakan. Dengan demikian, melalui

³ Ibid., 197

⁴ Sigit Pamungkas, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz," *Majala Lontar : Universitas PGRI Semarang* 32, no. 2 (2020): 58.

⁵ Togap Siburian, "Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Melalui Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) Pada Siswa Kelas IV dan V di SD HKBP Maranatha Tahun 2019/2020," *PROVIDENSI: Jurnal Pendidikan dan Teologi* 2, no. 2 (2019): 2.

pembelajaran diharapkan anak dapat mengembangkan kepribadian yang diinginkannya⁶. Salah satu hal penting dalam belajar adalah keaktifan belajar siswa.

Berbagai indikator dapat menjadi standar untuk menilai derajat aktivitas belajar yang dimiliki siswa. Indikator keaktifan belajar terbagi menjadi dua jenis: keaktifan psikis dan keaktifan fisik. Keaktifan psikis meliputi aktivitas indera, emosi, akal, dan ingatan. Sedangkan keaktifan fisik mencakup aktivitas mendengar, membaca, mencatat, dan berdiskusi.⁷

Pada observasi awal di SMPN 1 Tikala di kelas VIII.3, keaktifan siswa dalam kelas masih sangat kurang. Seperti Keaktifan Psikis dan Fisik, yang mana dalam keaktifan psikis penulis mendapati keaktifan indra, emosi, akal dan ingatan ini kurang. Adapun keaktifan fisik penulis mendapati keaktifan mendengar, membaca, mencatat, dan berdiskusi ini kurang, terlihat dari kriteria presentasi keaktifan siswa yang hanya terdapat 3 dari 23 (13,04%) siswa yang masuk dalam kriteria baik, 2 dari 23 (8,7%) siswa yang termasuk kriteria cukup, dan 18 dari 23 (78,26%) siswa yang masuk dalam kriteria kurang. Sehingga pada penelitian ini penerapan Quizizz diharapkan dapat berhasil dan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa jika perolehan data siswa yang memiliki keaktifan belajar minimal 55%. Angka minimal pada

⁶ Feida Noorlaila Isti'adah, *Teori-teori Belajar dalam Pendidikan*, (Tasikmalaya: Edu Publisher: 2020), hal. 11

⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, 2.

indikator capaian ini berdasarkan hasil observasi awal keaktifan belajar siswa. Salah satu upaya dalam menghadirkan pembelajaran yang menarik adalah dengan menerapkan game berbasis edukasi dalam proses pembelajaran. Dari banyaknya game berbasis edukasi yang digunakan, yang menarik bagi penulis adalah *Platform Quizizz*. *Quizizz* adalah sebuah platform pendidikan yang menggunakan konsep permainan untuk menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran, termasuk tes dan soal interaktif yang membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan menarik bagi penggunanya. Ini membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi siswa.⁸ Siswa dapat bersaing satu sama lain dalam game edukasi *Quizizz* karena platform ini memiliki antarmuka pengguna multi-pemain. Hal ini mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam studi mereka dan terdorong untuk mengungguli rekan-rekan mereka dalam hal nilai dan hasil. Karena pembelajaran yang menggunakan permainan dapat merangsang aspek verbal dan visual, maka ini memiliki potensi yang besar sebagai alat pembelajaran yang efektif.⁹ Ini berkaitan dengan teori Slameto mengenai keaktifan belajar psikis. Lebih lanjut dalam keaktifan belajar psikis, dengan memiliki akses ke sumber belajar *Quizizz*, siswa akan dapat lebih fokus selama kelas dan berusaha lebih keras untuk mencari informasi yang berkaitan dengan rencana pembelajaran, yang akan

⁸ Pamungkas, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi *Quizizz*," 64.

⁹ *Ibid.* 64

membantu mereka mengerjakan kuis dengan lebih baik.¹⁰. Hal ini sejalan dengan indikator keaktifan belajar fisik, mencari informasi dengan cara mendengar, membaca, mencatat dan berdiskusi.

Dalam penelitian yang dilakukan di kelas VIII.3 SMPN 1 Tikala pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen, guru diharapkan membuat kondisi pembelajaran yang menarik sehingga siswa terlibat aktif dalam proses belajar-mengajar. Untuk mencapai hal tersebut, penulis memilih pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan platform Quizizz sebagai salah satu metode yang menarik. Penggunaan metode ini di ruang kelas diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran materi yang diajarkan. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Sigit Pamungkas terhadap siswa kelas VI di SDN Gentan 04 Kabupaten Semarang, penggunaan platform Quizizz telah terbukti meningkatkan tingkat keterlibatan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor keterlibatan siswa naik dari 51,36 pada siklus pertama menjadi 93,45 pada siklus kedua.¹¹

¹⁰ Elivin Kezia Purba dan Pitaa Rahmadi, "Upaya Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Media Pembelajaran Quizizz dalam Proses Pembelajaran Daring", *Kairos: Jurnal Ilmiah* Vol. 1, No.2(2021): 151

¹¹ Pamungkas, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz," 68.

Berdasarkan isu yang telah diuraikan, penulis ingin meneliti tentang cara "Quizizz" dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas VIII.3 SMPN 1 Tikala.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana implementasi Quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas VIII.3 SMPN 1 Tikala?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan cara penggunaan Quizizz dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas VIII.3 SMPN 1 Tikala.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi kemajuan ilmu pengetahuan di IAKN Toraja, khususnya dalam perkuliahan Teknologi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberi inspirasi kepada guru PAK di SMPN 1 Tikala agar lebih inovatif dalam menggunakan teknologi yang tersedia untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar.

- b. Menyediakan informasi tambahan kepada penulis tentang bagaimana Quizizz dapat diterapkan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa.
- c. Memperkenalkan konsep pembelajaran teknologi kepada siswa sebagai pengantar awal.

E. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulis dalam menyusun karya tulis ini, maka penulis membaginya dalam beberapa bab, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA Ini adalah sebuah karya ilmiah yang mengulas teori yang terdiri dari definisi-definisi Quizizz, tujuan, manfaat, kelebihan, dan kekurangannya, cara penggunaannya, konsep keaktifan belajar, implementasinya, faktor-faktor yang mempengaruhinya, indikator keaktifan belajar siswa, hubungan antara Quizizz dan keaktifan belajar, konsep PAK (Pengembangan Aplikasi Komputer), tujuannya, serta kerangka berpikir, studi sebelumnya, dan hipotesis tindakan.

BAB III METODE PENELITIAN Membahas mengenai konteks penelitian, desain penelitian tindakan, tujuan pencapaian, alat ukur yang digunakan, metode pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN berisi tentang penjelasan per siklus, teknik analisis data, dan pembahasan siklus.

BAB V KESIMPULAN berisi tentang kesimpulan.