

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fondasi terpenting dalam kehidupan salah satunya yaitu pendidikan. Pendidikan membantu setiap orang meningkatkan sumber daya manusia dengan mengembangkan potensi dirinya menjadi lebih baik, dari aspek kecerdasan, pengetahuan, dan kepribadian seseorang. Dalam UU No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa sistem Pendidikan Nasional ialah upaya yang disadari serta sistematis agar mewujudkan lingkungan dimana siswa dapat mengembangkan potensi moralitas manusia secara aktif, efektif, dan kreatif.¹ Oleh karena itu, Setiap orang berhak untuk terlibat dalam pendidikan sehingga setiap individu memperoleh pengetahuan yang lebih baik dan mencapai kemajuan dalam kualitas pendidikan di masa depan. Guru dan siswa dalam menjalankan kegiatan pembelajaran adalah kunci utama kualitas pendidikan, keduanya merupakan pelaku utama dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Komunikasi yang baik antar pendidik dan peserta didik yang aktif akan membangun lingkungan belajar yang produktif, sehingga secara langsung meningkatkan mutu pendidikan. Tujuan utama pada proses pembelajaran yaitu agar siswa lebih aktif dalam setiap aktivitas belajar. Jika ada interaksi ketika

¹ Acep Mulyadi, "Implementasi Media Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI," *Al-Mau'izhoh* 6, no. 1 (2024): 645.

proses belajar yang baik antar guru maupun siswa maka, keaktifan ini dapat dicapai.

Salah satu indikator utama keberhasilan pembelajaran adalah tingkat keaktifan. Selama proses pembelajaran, Aktif adalah kegiatan umpan balik dimana siswa berpartisipasi secara aktif dalam bertanya kepada guru, memberikan jawaban, dan memberikan tanggapan untuk memecahkan masalah. Menurut Sardiman dalam Wahyu, Keaktifan ialah suatu aktivitas yang mencakup aspek fisik maupun mental secara menyatu dan tidak dapat terpisahkan.² Untuk mencapai keberhasilan dalam belajar hendaknya dilakukan kegiatan aktivitas fisik maupun psikis, yang termasuk kegiatan visual, lisan (oral), mendengarkan, mental, dan emosional, indikator ini dapat menjadi acuan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.³ Dalam hal ini mengharuskan guru membuat suasana kelas lebih menarik dan menyenangkan, Alternatif solusi untuk membuat pembelajaran berlangsung secara efektif dan aktif yang dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat dimanfaatkan dengan baik.

Dalam pembelajaran, ada banyak jenis media yang boleh digunakan, diantaranya adalah Quizizz, sebagai alat pembelajaran yang digunakan online. Quizizz merupakan bentuk media belajar berbasis game yang mudah di akses dan operasikan oleh guru maupun siswa melalui perangkat internet yang

² Wahyu Indriati, "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Statistika melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Microsoft Excel," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 7, no. 2 (2022): 157.

³ Pristiwanti Desi, "Jurnal Pendidikan dan Konseling," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 1980 (2022): 1349.

terhubung. Dengan menggunakan media Quizizz, guru dapat membuat shideshow yang terdiri dari gambar dan video untuk menyampaikan materi yang terkait mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen. Guru bisa memberi penugasan soal maupun kuis bagi siswa, di dalamnya Quizizz akan menampilkan hasil jawaban yang di kerjakan oleh siswa karena mereka dapat melihatnya secara langsung ketika selesai mengerjakan soal atau kuis, hal ini juga dapat membuat siswa merasa tertantang dan bersaing bersama siswa lainnya karena dapat melihat papan peringkat secara langsung dan membantu mereka memahami kesalahan atau memperkuat pengetahuan yang benar⁴. Media berbasis game dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif karena memicu unsur verbal dan visual. Ini berkaitan dengan teori Sardiman tentang keaktifan belajar psikis maupun fisik, siswa dapat menggunakan Quizizz sebagai elemen gamifikasi yang meningkatkan fokus maupun keterlibatan serta sumber belajar mereka untuk mencari informasi tentang pembelajaran mereka dan membantu mereka mengerjakan tugas dan kuis dengan lebih baik.

Berdasarkan pengamatan peneliti melaksanakan PPL di SMKS Lakipadada, pada kelas XI Keperawatan berjumlah 9 Siswa. Ditemukan 7 dari 9 (77,77%) siswa yang tidak memenuhi kriteria melalui Indikator aktivitas visual, lisan, mendengarkan, mental, maupun emosional, 5 dari 9 siswa yang mengobrol saat pembelajaran berlangsung sehingga tidak memperhatikan pembelajaran, 7

⁴ Siti Masnu dan Nagita Histimuna Aisyah, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah" 13, no. 001 (2024): 602.

dari 9 siswa yang tidak merespon saat diberikan pertanyaan sekaitan dengan materi maupun mengajukan pertanyaan, dan ketidakberanian dalam mengungkapkan pendapat atau mempresentasikan tanggapan mereka di depan kelas, dan adanya faktor eksternal dan internal yang mempengaruhi sehingga dengan melihat adanya yang terjadi ketika pembelajaran dapat dikatakan partisipasi siswa rendah.

Keaktifan dalam proses pembelajaran ini penting karena terdapat interaksi yang saling memengaruhi baik pendidik maupun peserta didik sehingga pada proses pembelajaran dapat membangun pengetahuan siswa.⁵ Siswa akan kesulitan memahami materi pelajaran dan kurangnya minat belajar jika proses pembelajaran tidak berjalan dengan aktif.

Berdasarkan permasalahan dan solusi yang di tawarkan peneliti, maka penelitian ini diberi judul "Penerapan Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas XI Keperawatan SMKS Lakipadada".

B. Rumusan Masalah

Dari Latar belakang masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini adalah bagaimana Penerapan Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas XI Keperawatan SMKS Lakipadada?

⁵ I Sihalo, Azainil, dan Asyil, "Pengaruh Keaktifan dan Minat Belajar Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Mulawarman* 1 (2021): 33.

C. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan penelitian ini ialah untuk meningkatkan Keaktifan siswa melalui penerapan media Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas XI Keperawatan di SMKS Lakipadada.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat teoritis dan praktis yang diharapkan peneliti adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangsih pada pengembangan Pendidikan Agama Kristen terutama pada mata pelajaran Teknologi dan Media Pembelajaran PAK.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan agar penelitian berkontribusi bagi pemanfaatan media pembelajaran, terutama Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Penerapan Media Quizizz dalam pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Diharapkan agar siswa bisa lebih terlibat dalam proses pembelajaran

c. Bagi Sekolah

Diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi sekolah yang bersangkutan terkait keaktifan siswa dengan penerapan media Quizizz.

E. Sistematika Penulisan

Sebagai acuan berpikir dalam menyusun karya tulis ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN memuat terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA adalah sebuah karya ilmiah yang mengulas teori yang terdiri dari pengertian media pembelajaran, definisi Quizizz, manfaat, kelebihan dan kekurangan, langkah-langkah penggunaan Quizizz, pengertian keaktifan belajar siswa, aspek-aspek yang mempengaruhi, indikator keaktifan belajar, hubungan antara Quizizz dan keaktifan belajar, Konsep Pendidikan Agama Kristen (PAK), tujuannya, dan kerangka berpikir, studi terdahulu, dan hipotesis tindakan.

BAB III METODE PENELITIAN mencakup setting penelitian, rancangan tindakan penelitian, indikator capaian, instrument yang digunakan, metode pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV Pembahasan Hasil Penelitian yang terdiri dari Penjelasan Pra-Siklus, Analisis Data, dan Pembahasan Siklus.

Bab V Penutup terdiri dari Kesimpulan dan saran