

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam kemampuan berpikir siswa betul betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan masalah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Penerapan metode PBL terdiri atas lima langkah utama dalam proses pembelajaran yaitu: Orientasi siswa pada masalah, Mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.¹

Salah satu aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas seperti diskusi antar kelompok untuk memecahkan masalah, keterampilan berfikir kritis, keterampilan belajar mandiri memahami masalah, mencari solusi sehingga bertujuan agar semua potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru harus mampu memilih secara tepat model pembelajaran yang relevan dengan tujuan yang akan dicapai dan materi yang dipelajari. guru hanya menjadi fasilitator dalam proses belajar yang dilaksanakan siswa.²

¹Novianti, Ade, Alwen Bentri, and Ahmad Zikri, *Pengaruh penerapan model problem based learning (PBL) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar*, (*Jurnal Basicedu* 4, no. 1 2020), h. 194-202

²Marisyah, Aulia, and Elfia Sukma, *Konsepsi model discovery learning pada pembelajaran*

Guru menggunakan banyak sekali model pembelajaran, salah satunya Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* membantu siswa dalam mengembangkan kecakapan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan. Sedangkan menurut Purnamaningrum *Model Problem Based Learning (PBL)* digunakan dengan menyajikan masalah nyata atau dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat membangun pengetahuan baru dengan mencari solusi untuk menyelesaikan suatu masalah yang disajikan dan mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan lebih aktif.³

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran adalah dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz*.⁴ *Quizizz* mengacu pada prinsip teori multimedia oleh Richard Mayer, yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik dengan kombinasi teks, visual, dan interaktivitas. *Quizizz* merupakan elemen gamifikasi, seperti poin, papan skor, avatar, dan feedback langsung. Elemen ini berdasarkan pada teori *SELF-Determination Theory (SDT)* yang menekankan tiga kebutuhan dasar manusia yaitu kompetensi, autonomi, dan keterhubungan.

Wawancara dengan salah satu guru pendidikan agama islam yang ada di SMPN 61, dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran yang berlangsung seperti siswa kurang berkolaborasi dengan siswa

tematik terpadu di sekolah dasar menurut pandangan para ahli, (Jurnal Pendidikan Tambusai 4. 3 2020), h. 2189-2198.

³Novianti, Ade, Alwen Benti, and Ahmad Zikri, *Pengaruh penerapan model problem based learning (PBL) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar*, (Jurnal Basicedu 4. 1 2020), h. 194-196

⁴Muliya, Muliya. "*Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2*, (ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya 3. 1 2022), h. 65-68.

lainnya, hanya siswa tertentu yang aktif dalam proses pembelajaran, Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat Siswa pasif dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar masih cenderung monoton dan hanya beberapa siswa yang aktif di dalam kelas, kurangnya referensi belajar dan media pembelajaran yang relevan sehingga perlu adanya perbaikan pembelajaran dengan teknologi sumber belajar semakin terbuka dan teknologi ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih visual dan interaktif.

Rachel Citra Dwi Fanni mempunyai inisiatif menggunakan metode pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz* guna untuk proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan sangat kondusif. Pembelajaran yang aktif dan interaktif sangat penting dalam pendidikan modern. Dengan mengintegrasikan platform digital seperti *quizizz*, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.⁵

Kondisi dan permasalahan yang ada di lapangan adalah keterbatasan sumber daya, seperti peralatan, teknologi, dan infrastruktur, kurangnya kemampuan guru, seperti beberapa guru masih belum memiliki kemampuan yang cukup untuk mengimplementasikan model PBL dengan efektif, kurangnya motivasi siswa, seperti siswa tidak memiliki motivasi yang cukup untuk belajar dengan model PBL, karena mereka lebih terbiasa dengan metode pembelajaran tradisional, waktu yang terbatas, guru mungkin tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengembangkan proyek-proyek yang kompleks dan memadai untuk model PBL.

⁵ Rachel Citra Dwi Fanni. Wawancara. Riset. 21 Oktober Tahun 2024

Model pembelajaran PBL di SMP adalah seperti proyek-proyek kecil, contohnya guru dapat memulai dengan proyek-proyek kecil yang dapat diselesaikan dalam waktu singkat, seperti membuat presentasi atau video tentang topik tertentu, selanjutnya kolaborasi, guru dapat meminta siswa untuk bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan proyek-proyek atau tugas yang lebih kompleks, selanjutnya penggunaan teknologi, guru dapat menggunakan teknologi, seperti komputer, tablet, atau smartphone, untuk membantu siswa dalam menyelesaikan proyek-proyek.

Berdasarkan wawancara dari guru Pendidikan Agama Islam Ibu Rachel Citra Dwi Fanni, Penggunaan media *quizizz* yang ada di SMPN 61 Bengkulu Utara yang mana media *quizizz* ini memungkinkan guru untuk membuat dan mengelola kuis-kuis yang interaktif dan menyenangkan dengan fitur-fitur seperti timer, skor, dan umpan balik. Selanjutnya adalah penggunaan teknologi *quizizz* dapat digunakan pada perangkat teknologi, seperti komputer, tablet, atau smartphone, untuk membantu siswa dalam belajar dan menyelesaikan kuis-kuis. Dengan menggunakan media *quizizz*, guru dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, serta membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar mereka. Terutama pada mata pelajaran PAI sudah menerapkan media *quizizz* dalam proses belajar mengajar dikelas, sehingga penerapan ini sangat berlangsung dengan efektif sesuai dengan kemampuan siswa.⁶

Berdasarkan masalah yang ditemuinya, maka perlu adanya melakukan

⁶ Rachel Citra Dwi Fanni, Wawancara, Riset, 10 Januari Tahun 2025

penelitian mengenai Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (*Pbl*) Oleh Guru Dengan Berbantuan Media *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Di SMP Negeri 61 Bengkulu Utara

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian sebagai berikut :

1. Terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran yang berlangsung seperti siswa kurang berkolaborasi dengan siswa lainnya, hanya siswa tertentu yang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat siswa pasif dalam pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar masih cenderung monoton.
3. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, tidak semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, hanya beberapa siswa yang aktif di kelas.
4. Di SMPN 61 terdapat kurangnya referensi belajar dan media pembelajaran yang relevan, dengan teknologi sumber belajar semakin terbuka dan teknologi ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih visual dan interaktif.
5. Perlu adanya perubahan dan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang relevan yaitu menggunakan media *quizizz*.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini terbatas pada penerapan model *PBL* yaitu diskusi antar kelompok kecil di kelas.

2. Penelitian akan melakukan studi kasus (*Case Study*) yaitu simulasi masalah untuk dianalisa dan diselesaikan.
3. Penelitian ini terfokus pada Media *Web/ Media Quizizz* dengan materi meyakini hari akhir dan mengakhiri kebiasaan buruk.
4. Penelitian untuk keaktifan belajar ini terfokus pada partisipasi dalam diskusi dan kemampuan bertanya

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Oleh Guru Dengan Berbantuan Media *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Di SMP Negeri 61 Bengkulu Utara?
2. Apa saja faktor penghambat dan pendukung Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Oleh Guru Dengan Berbantuan Media *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Di SMP Negeri 61 Bengkulu Utara?

E. Tujuan Masalah

Setelah diketahui rumusan masalahnya, maka dapat diketahui juga tujuan penelitiannya yaitu:

1. Untuk menganalisis Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Oleh Guru Dengan Berbantuan Media *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Di SMP Negeri 61 Bengkulu Utara?
2. Untuk menganalisis faktor penghambat dan pendukung Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Oleh Guru Dengan Berbantuan

Media *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Di SMP Negeri 61
Bengkulu Utara ?

F. Manfaat Penelitian

Berikut ini pentingnya pengembangan media pada penelitian ini yakni antara lain:

Penelitian pada umumnya mampu memberi banyak manfaat pada seluruh aspek, tidak terkecuali pada aspek pendidikan. Adapun manfaat yang dapat diberikan penelitian tesis ini, yaitu meliputi aspek:

1. Teoritis

Salah satu manfaat yang diperoleh pada penelitian skripsi ini adalah memperluas khazanah atau wawasan keilmuan seputar perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan, seperti Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Oleh Guru Dengan Berbantuan Media *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Di SMP Negeri 61 Bengkulu Utara

2. Praktis

a. Untuk peneliti

Manfaat penelitian kualitatif ini untuk peneliti ialah memotivasi peneliti agar selepas menjadi pendidik, peneliti bisa mengaplikasikan media pembelajaran berbasis teknologi secara maksimal pada bidang pendidikan terutama berkaitan dengan Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Oleh Guru Dengan Berbantuan Media *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Di SMP Negeri 61 Bengkulu Utara

b. Untuk guru

Manfaat yang diperoleh guru dengan adanya penelitian kualitatif ini agar guru termotivasi dan bersemangat menciptakan inovasi baru pada pembelajaran terutama yang berkaitan dengan Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Oleh Guru Dengan Berbantuan Media *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Di SMP Negeri 61 Bengkulu Utara

c. Untuk siswa

Penelitian ini mendorong semangat siswa berkompetisi merebutkan kedudukan yang terbaik. Selain itu siswa juga berpandangan bahwa belajar dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dimaksudkan sebagai suatu cara yang ditempuh untuk menyusun suatu karya tulis, agar memudahkan pembahasan dan uraian yang menyangkut dengan masalah yang akan dibahas. Dalam karya ilmiah ini, penulis menggunakan pedoman buku Panduan Penulisan Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Bab 1 merupakan bab pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II menguraikan kajian teoritis atau pemikiran yang memberikan uraian umum Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Oleh Guru Dengan Berbantuan Media *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama

Di SMP Negeri 61 Bengkulu Utara

Bab III menguraikan tentang metode penelitian meliputi: jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, responden, populasi, sampel, informan penelitian, teknik pengumpulan data, teknik validasi dan reabilitas data dan teknik analisis data.

Bab IV menguraikan tentang hasil penelitian meliputi: menyajikan data penelitian dalam bentuk table, narasi dan menganalisis hasil sesuai dengan metode penelitian, dan di pembahasan mengaitkan hasil peneliian dengan teori penelitian.

Bab V menguraikan kesimpulan temuan utama penelitian secara singkat dan saran memberikan rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut berdasarkan temuan.

