BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya sadar manusia untuk mengembangkan potensi intelektual, spiritual, sosial dan emosional secara komprehensif guna membentuk karakter dan kompetensi manusia secara utuh.[1] Adapun salah satu tantangan besar dalam mengembangkan potensi tersebut di dunia pendidikan saat ini adalah menghadirkan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

Sejalan dengan konteks nasional yang diperkuat oleh Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dan Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2022 yang menekankan pentingnya penyelenggaraan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, dan memanfaatkan teknologi informasi secara optimal.[2] Hal ini berarti menuntut setiap mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam (PAI), agar mampu beradaptasi dengan inovasi pembelajaran digital. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar masih sering terjebak pada pola konvensional yang monoton.

Hasil observasi awal di beberapa Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah seperti SD Negeri Mawar 7, SD Negeri Seberang Mesjid 1, SD Negeri

[1] Dina Novela et al., "Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar," *Journal of Practice Learning and Educational Development* 4, no. 2 (2024): 100–105, https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283.

[2] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 20/2003 LN (2003), https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003. Diakses 25 Februari 2026.

Seberang Mesjid 5, SD Negeri Pasar Lama 3 dan SD Negeri Gadang 2 serta SD Negeri Melayu 2 Banjarmasin metode ceramah satu arah, hafalan, dan penggunaan buku teks semata masih mendominasi pada proses pembelajaran PAI di dalam kelas, sehingga mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar PAI yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar PAI.[3] Hal ini tercermin dari data nilai ulangan harian PAI di mana rata-rata nilai 69 yang artinya masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70.[4]

Kesenjangan antara idealitas regulasi dengan realitas pedagogis inilah yang akhirnya menciptakan masalah serius pada aspek afektif dan kognitif. Secara analitis, rendahnya keterlibatan siswa dalam aktivitas kelas menjadi pemicu utama merosotnya motivasi belajar.[5] Ketika motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa tidak terstimulasi, maka internalisasi nilai-nilai agama serta pemahaman materi menjadi dangkal, yang pada akhirnya bermuara pada capaian hasil belajar yang tidak optimal. Oleh karena itu, diperlukan transformasi media pembelajaran yang mampu menjembatani gaya belajar generasi alfa yang sangat lekat dengan dunia digital.

Integrasi media pembelajaran interaktif seperti *Wayground* menawarkan solusi strategis untuk mengatasi persoalan tersebut. *Wayground* bukan sekadar alat uji, melainkan platform *game-based learning* yang mengintegrasikan elemen

---

[3] Observasi, KKG PAI Setiap Bulan, (Banjarmasin, 09 Mei 2025).

[4] Wawancara Guru PAI Luqmanul Hakim, SD Negeri Mawar 7, (Banjarmasin, 02 April 2026)

[5] Alya Rahma Syahfitri, Zul Fahri, and Nuri Handayani, "Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterlibatan Siswa dalam Belajar di TPQ Ats-Tsaqofah" 5, no. 2 (2025): 1255–1261.

kompetisi sehat, umpan balik seketika *(real-time feedback*), dan visualisasi yang menarik.[6] Secara teoritis, efektivitas media ini dapat dijelaskan melalui sintesis antara sisi afektif dan kognitif. Dari aspek kognitif, Richard Mayer dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa manusia memproses informasi melalui saluran visual dan juga auditori secara terpisah namun saling melengkapi.[7] Media interaktif mengoptimalkan prinsip multimedia ini sehingga materi PAI tidak lagi membebani memori kerja (*working memory*) siswa Sekolah Dasar, melainkan membantu mereka melakukan seleksi dan organisasi informasi ke dalam memori jangka panjang siswa secara efektif.

Secara simultan, efektivitas kognitif tersebut diperkuat oleh aspek motivasional melalui model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence,* dan *Satisfaction)* dari John Keller.[8] Media interaktif mampu menjaga atensi (*Attention*) melalui elemen gamifikasi karena sifatnya yang begitu responsif, juga dapat membangun kepercayaan diri (*Confidence*) melalui tantangan terukur, relevan dengan kebutuhan siswa (*Relevance*) serta memberikan kepuasan (*Satisfaction*) melalui sistem skor yang instan. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Afifa Dwi Handayani, et. al. bahwa media *Quizizz* (sekarang *Wayground*) memberikan pengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi terhadap mata pelajaran seperti matematika dibandingkan siswa

---

[6] Salami Mahmud et al., "Gamification In Islamic Religious Education: Developing Interactive Learning Media Via *Quizizz* With The Addie," *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 12, no. 1 (June 2025): 171–191.

[7] Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd Ed (Cambridge University Press, 2009), https://shorturl.asia/yVPE7; Stephen D. Sorden, *The Cognitive Theory of Multimedia Learning*, (Northern Arizona University), n.d., 1–31.

[8] A. M. Afjar et al., "Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) Model on Students' Motivation and Learning Outcomes in Learning Physics," *Journal of Physics: Conference Series* 1460, no. 1 (2020): 012–019, https://doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012119.

yang belajar menggunakan metode konvensional.[9] Temuan ini menunjukkan bahwa media *Wayground* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian dari Chen dan Law dalam jurnal Computers in Human Behavior juga menegaskan bahwa elemen gamifikasi dan *scaffolding* dalam pembelajaran digital secara signifikan meningkatkan *self-efficacy* dan mengubah sikap yang tadinya pasif menjadi keterlibatan aktif serta reflektif dibandingkan metode teks statis.[10] Selain itu, ada studi nasional oleh Pratama yang menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* memberikan dampak positif pada retensi memori siswa dalam memahami materi yang bersifat normatif dan prosedural, seperti dalam mata pelajaran PAI.[11]

Landasan penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat ditemukan dalam Al-Qur'an, sebagaimana firman Allah Swt. dalam QS. Al-Baqarah/2: 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ اٰدَمَ الْاَسْمَاۤءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلٰۤىِٕكَةِ فَقَالَ اَنْۢبِـُٔوْنِيْ بِاَسْمَاۤءِ هٰٓؤُلَاۤءِ اِنْ كُنْتُمْ صٰدِقِيْنَ (٣١)

Berdasarkan QS. Al-Baqarah ayat 31, di mana Allah Swt. Menyebutkan kemuliaan Adam atas para malaikat karena Dia telah mengkhususkannya dengan

---

[9] Afifa Dwi Afifa Dwi Handayani et al., "Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa," *Mathematic Education And Aplication Journal (META)* 4, no. 1 (2022): 1–7, https://doi.org/10.35334/meta.v4i1.2651. *Mathematic Education And Aplication* 4, no. 1, (2022): 1-7. http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/meta/article/view/2651.

[10] Ching-Huei Chen and Victor Law, "Scaffolding Individual and Collaborative Game-Based Learning in Learning Performance and Intrinsic Motivation," *Computers in Human Behavior* 55 (2016): 1201–1212, doi: https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.010.

[11] Hari Amantra Pratama, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru" (Skripsi, UIN SUSKA RIAU, 2023).

mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama-nama benda *(al-asmā*) kemudian memperlihatkannya kepada para malaikat.[12] Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya dilakukan melalui penyampaian verbal, tetapi juga melibatkan objek atau sarana yang membantu siswa memahami materi yang diajarkan.[13] Allah menggunakan representasi visual dari nama-nama benda sebagai media pengajaran untuk Nabi Adam, sehingga beliau mampu mengenali dan menyebutkan benda-benda tersebut.

Selain itu, Rasulullah saw. juga sebagai seorang pendidik yang tidak hanya menyampaikan ajaran secara lisan, tetapi juga memanfaatkan berbagai sarana yang dapat membantu memperjelas makna dan memudahkan pemahaman bagi yang mendengar dan melihatnya. Praktik tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran telah dicontohkan sejak masa Rasulullah saw. Adapun salah satu hadis yang menggambarkan penggunaan media visual dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ عَنْ سُفْيَانَ قَالَ حَدَّثَنِي أَبِي عَنْ مُنْذِرٍ عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسَطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسَطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسَطِ وَقَالَ هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمَلُهُ وَهَذِهِ الْخُطَطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا (صحيح البخري ٦٤١٧)[14]

---

[12] Al-Imam Abul Fida Isma'il Ibnu Katsir ad-Dimasyqi, *Tafsir Ibnu Katsir.* Tahq. Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman bin Ishaq Al-Sheiks, Terj. M. Abdul Ghoffar, Abdurrahim Mu'thi, Abu Ihsan Al-Atsari, (Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2004), Jilid I, Hal. 104-105.

[13] Faiz Nazhan et al., "Media Pembelajaran Perspektif Q.S Al-Baqarah Ayat 31 Serta Implikasinya Terhadap Pendidikan," *Jurnal Mu'allim* 7, no. 1 (2025): 73-86, https://doi.org/10.35891/muallim.v7i1.5751.

[14] Abi Abdillah Muhammad bin Ismail Al-Bukhari, *Shohih al-Bukhari,* (Beirut: Daar Ibn Katsir, 2002), hal. 1599.

Imam Ibnu Hajar al-Asqalani dalam *Kitab Fathul Bāri* menjelaskan mengenai hadis diatas bahwa Rasulullah Saw menggambarkan tentang takdir manusia dengan membuat suatu garis. Garis-garis tersebut menggambarkan bahwa manusia memiliki berbagai harapan dan rencana yang ingin dicapai sepanjang hidupnya. Namun, manusia juga memiliki batas waku hidup yang membuat segala cita-cita dan angan-angannya belum sempat terwujud.[15] Hal ini dikarenakan ajal datang lebih cepat daripada harapan yang ingin dicapai oleh manusia itu sendiri.[16]

Selain itu, perjalanan hidup manusia juga dipenuhi berbagai hambatan dan ujian yang dapat muncul sewaktu-waktu. Seseorang mungkin mampu menghindari satu kesulitan, tetapi masih berpotensi menghadapi kesulitan lainnya.[17] Oleh karena itu, hadis ini mengingatkan manusia agar tidak hanya terfokus pada angan-angan yang panjang, melainkan juga mempersiapkan diri dengan sebaik-baiknya untuk menghadapi kehidupan dan kematian yang merupakan ketentuan Allah Swt.

Hadis tersebut juga mengandung nilai edukatif mengenai pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Rasulullah saw. Seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, yakni tidak hanya menyampaikan penjelasan secara verbal, tetapi juga memanfaatkan ilustrasi visual berupa gambar garis untuk memperjelas makna yang disampaikan.[18] Strategi ini menunjukkan bahwa penyajian informasi melalui

---

[15] Ibnu Hajar al-Asqalani, *Fathul Bari: Penjelasan Kitab Shahih Al-Bukhari,* Tahq. Abdul Aziz Abdullah bin Baz, Terj. Amiruddin, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2010), Jilid 31, hal. 27-31.

[16] M. Noor Fuady, *Pendidikan Aqidah Menurut Hadist,* (Disertasi, Pascasarjana UIN Antasari Banjarmasin, 2019), hal. 192.

[17] Abdul Fattah Abu Ghuddah, *40 Metode Pendidikan dan Pengajaran Rasulullah,* (Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2009), hal. 131-132.

[18] M. Ramli, "Media Pembelajaran dalam Perspektif al-Qur'an dan al-Hadist," *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 13, no. 23 (2015): 130–54, https://doi.org/https://doi.org/10.18592/ittihad.v13i23.1737.

media yang sesuai dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan perhatian, serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari.

Mayer menegaskan melalui *Multimedia Principle* bahwa *"People learn more deeply from words and pictures than from words alone"* menurutnya pembelajaran lebih mendalam terjadi ketika teks atau narasi dikombinasikan dengan gambar dibanding hanya menyajikan teks saja.[19] Selanjutnya, Mayer kembali menuliskan dalam *Modality Principle* yang memperkuat pandangan ini dengan menyatakan bahwa *"People learn more deeply from pictures and spoken words than from pictures and printed words",*[20] yang berarti penggunaan media audiovisual lebih efektif dalam memfasilitasi pembelajaran dibanding penggunaan gambar dengan teks tertulis semata.

Oleh karena itu, penggunaan media *Wayground* ini sangat potensial dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena dapat memberikan stimulus positif terhadap motivasi belajar siswa sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam yang akhirnya mereka mampu mendapatkan hasil belajar yang optimal, karena sesuai dengan gaya belajar anak usia dasar dan cara kerja otak manusia dalam memproses informasi.

Meskipun potensi media digital sudah banyak dibahas, terdapat *research gap* yang perlu diisi. Sebagian besar studi terdahulu mengenai media *Wayground*

---

[19] Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd Ed (New York: Cambridge University Press, 2009), https://shorturl.asia/yVPE7, hal. 223-226.

[20] E. Mayer, *Multimedia Learning,* hal. 200-201.

sebagai variabel bebas dan pengaruhnya terhadap motivasi atau hasil belajar hanya diujikan secara parsial (terpisah) menggunakan uji *t-test, Wilcoxon,* atau ANOVA *one-tailed* serta deskriptif bukan secara simultan, sehingga kekosongan ini perlu diisi untuk mengetahui apakah memang media *Wayground* bukan hanya berpengaruh signifikan secara parsial tapi juga secara simultan dengan menggunakan Uji MANOVA *two-tailed* (*Multivariate Analysis of Variance*) terhadap motivasi dan hasil belajar secara bersamaan.

Selain itu, penelitian media *Wayground* di Banjarmasin sangat didominasi pada jenjang SMA/MA dan juga SMP. Penerapan di tingkat Sekolah Dasar masih tergolong minim dan sangat terbatas apalagi jika dikaitkan dengan konteks mata pelajaran PAI di jenjang Sekolah Dasar. Sehingga diperlukan adanya evaluasi komprehensif untuk mengetahui sejauh mana media tersebut benar-benar berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar PAI secara bersamaan (simultan) pada siswa Sekolah Dasar, terutama yang dikaitkan dengan kebijakan digitalisasi terbaru di Kota Banjarmasin.

Penelitian ini mengambil fokus di empat Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah, yaitu SDN Pasar Lama 3, SDN Gadang 2, SDN Gadang 2, dan SDN Seberang Mesjid 1. Pemilihan lokasi ini dilakukan secara sengaja (*Purposive*) berdasarkan beberapa pertimbangan strategis yang homogen.[21] Secara sosiologis, keempat sekolah ini memiliki karakteristik pendidik yang setara karena aktif terlibat dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) yang secara rutin memberikan

[21] Badan Pusat Statistik Kota Banjarmasin, *Kecamatan Banjarmasin Tengah dalam Angka: Banjarmasin Tengah District in Figures 2025*, (Banjarmasin) 15 (2025), https://banjarmasinkota.bps.go.id/id/publication/2025/09/26/f9e21ab789743f2a34735c78/kecamatan-banjarmasin-tengah-dalam-angka-2025.html.

penguatan mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Hal ini penting untuk menjaga kontrol eksperimen sehingga hasil penelitian benar-benar mengukur efektivitas media yang diujikan, bukan karena perbedaan latar belakang kompetensi guru yang terlalu kontras.

Secara teknis, pemilihan sekolah-sekolah tersebut didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana yang sangat memadai, seperti ketersediaan unit LCD, *Smart TV* serta akses perangkat digital lainnya yang merupakan bagian dari program percepatan digitalisasi pendidikan.[22] Dukungan infrastruktur ini memastikan bahwa intervensi berupa penggunaan media *Wayground* tidak akan terhambat oleh kendala fasilitas dasar. Kondisi ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan *treatment* secara eksperimen dan mengamati pengaruh penggunaan media *Wayground* secara terukur dalam konteks nyata pembelajaran PAI di SD.

Lebih jauh lagi, urgensi penelitian di lokasi ini semakin diperkuat oleh momentum kebijakan manajerial di mana K3SD untuk Kecamatan Banjarmasin Tengah sekaligus Kepala Sekolah pada satuan pendidikan tersebut baru saja mengikuti Bimbingan Teknis Penguatan Tim PemanTIK Daerah dalam Pemanfaatan Digitalisasi Pembelajaran Tahun 2026 pada pertengahan Februari lalu pada tanggal 10 sampai dengan tanggal 12 Februari 2026 di BPMP Provinsi Kalimantan Selatan.[23] Adanya keterlibatan pimpinan sekolah dalam agenda tersebut menunjukkan adanya komitmen institusional untuk segera

[22] Observasi Awal, Di Empat Subjek Penelitian di Kecamatan Banjarmasin Tengah, (Banjarmasin, 29 April 2025).

[23] Iskandar Maulana, K3SD Sekaligus Kepala SD Negeri Melayu 2 Banjarmasin, Wawancara (Banjarmasin, 15 Februari 2026).

mengimplementasikan digitalisasi pembelajaran. Sehingga tentunya pembelajaran yang bertransformasi ke arah digital ini bisa dimaksimalkan dan memberikan iklim yang sangat kondusif bagi peneliti untuk melakukan intervensi.

Meskipun telah terdapat sejumlah penelitian terkait media digital dibanyak wilayah di luar Kota Banjarmasin, kajian yang secara khusus menganalisis pengaruh media *Wayground* terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa Sekolah Dasar di tengah kesiapan fasilitas dan kebijakan terbaru di Kecamatan Banjarmasin Tengah relatif terbatas.

Berangkat dari hal tersebut, peneliti meyakini bahwa penggunaan media *Wayground* ini dapat membangkitkan kembali gairah belajar dan meningkatkan capaian kognitif siswa pada mata pelajaran PAI. Peneliti memandang bahwa integrasi media interaktif bukan lagi sekedar pilihan, melainkan kebutuhan mendesak untuk mentransformasi pembelajaran PAI agar lebih bermakna. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji ini lebih mendalam melalui sebuah penelitian quasi eksperimen yang berjudul: **"Pengaruh Media *Wayground* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa secara simultan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kecamatan Banjarmasin Tengah?

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap motivasi belajar secara parsial pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap hasil belajar secara parsial pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penelitian ini akan berfokus pada:

1. Menganalisis pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah secara simultan.
2. Menganalisis pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah secara parsial.
3. Menganalisis pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kecamatan Banjarmasin Tengah secara parsial.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. **Kegunaan Teoritis**
   a. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah dalm bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran pendidikan Agama Islam, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media *Wayground* pada jenjang sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah bukti empiris mengenai hubungan penggunaan media *Wayground* dengan peningkatan motivasi belajar berdasarkan teori ARCS John Keller serta peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan teori CTML Richard E. Mayer.
   b. Memberikan sumbangan ilmiah bagi akademis sehingga dapat digunakan sebagai landasan pengembangan teori dan penelitian selanjutnya mengenai pemanfaatan media digital seperti *Wayground* dalam pembelajaran PAI.
2. **Kegunaan Praktis**
   a. Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan referensi praktis bagi guru Sekolah Dasar dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Wayground* yang terbukti efektif, dan menarik bagi siswa Sekolah Dasar guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas.
   b. Sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan dalam merancang kebijakan atau strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara optimal, guna mendukung peningkatan mutu pendidikan di lingkungan Sekolah Dasar.
   c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna melalui pemanfaatan media *Wayground*. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempermudah pemahaman terhadap materi Pendidikan Agama Islam, sehingga dapat mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

d. Bagi penulis selanjutnya penelitian ini dapat memberikan dasar dan arah bagi penelitian-penelitian yang ingin diteliti lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif, baik dari segi desain, implementasi, maupun dampaknya terhadap aspek lain dalam proses pendidikan.

E. Definisi Operasional

Penulis mendefinisikan beberapa istilah untuk menghindari kerancuan dalam mengartikan judul tesis, maka diperlukan penegasan judul yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh yang peneliti maksudkan disini adalah dampak atau kontribusi yang dihasilkan dari penerapan variabel bebas berupa media *Wayground* terhadap dua variabel dependen yang akan dioperasionalkan melalui perbandingan (komparasi) antara kelompok yang diberikan *treatment* menggunakan media *Wayground* dengan kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran secara konvensional. Adapun indikator adanya pengaruh tersebut meliputi:

a. Diperolehnya nilai signifikansi (*p-value*) <0,05 pada uji multivariat (MANOVA *Two-tail*) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *Wayground* terhadap motivasi dan hasil belajar PAI secara simultan.

b. Diperolehnya nilai signifikansi (*p-value*) <0,05 pada Uji lanjut univariat (*Test of Between-Subjects Effects*) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *Wayground* terhadap motivasi atau hasil belajar PAI secara parsial.

Dari indikator tersebut dapat diketahui bahwa pengukuran pengaruh nantinya dilakukan melalui analisis statistik inferensial menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS. Uji yang digunakan adalah Uji MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*) untuk mengukur pengaruh secara simultan dan Uji Univariat (*Test of Between-Subjects Effects*) lanjutan untuk mengukur pengaruh secara parsial. Dengan demikian, pengaruh tidak akan didasarkan pada *N-Gain, N-Gain* hanya digunakan untuk menggambarkan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar PAI siswa.

2. Media *Wayground* (X)

Pada penelitian ini media yang akan dioperasionalkan ialah media *Wayground* yang akan diberikan sebagai bentuk perlakuan (*treatment*) kepada kelompok eksperimen, yang memungkinkan siswa pada kelompok eksperimen di empat Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan indikator penggunaan *Wayground* meliputi; fitur kuis interaktif, papan peringkat (*leaderboard*), dan respon langsung terhadap materi yang disampaikan peneliti menggunakan infrastruktur sekolah seperti *Smart TV* atau perangkat digital lainnya seperti LCD, laptop, atau semacamnya.

Pengukuran pada variabel bebas ini dilakukan melalui lembar observasi terhadap keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *Wayground* selama proses eksperimen berlangsung.

Skala data variabel bebas ini bersifat nominal, yaitu:

a. 0 = Pembelajaran konvensional

b. 1 = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Wayground* terhadap kelompok eksperimen).

3. Motivasi Belajar (Y_1)

Motivasi belajar disini berposisi sebagai variabel terikat kesatu (*dependent variable*). Variabel ini akan diukur lewat sebaran tes instrumen angket motivasi belajar menggunakan teori ARCS dari John Keller. Angket ini diberikan kepada siswa dalam kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol sebelum (*pretest*) dan setelah perlakuan selesai (*posttest*).

Adapun indikator dari Angket Motivasi Belajar tersebut meliputi:

a. *Attention* (Perhatian) berupa tingkat perhatian siswa seperti rasa ingin tahu, tingkat konsentrasi, dan fokus siswa terhadap materi PAI yang disajikan dalam media *Wayground.*

b. *Relevance* (Relevansi) yaitu persepsi siswa mengenai keterkaitan materi pembelajaran dengan kebutuhan belajar.

c. *Confidence* (Kepercayaan diri) diukur melalui keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam memahami materi pembelajaran dan menjawab kuis PAI dengan benar.

d. *Satisfaction* (Kepuasan) diukur melalui tingkat kepuasan siswa setelah mengikuti pembelajaran seperti perasaan senang, bangga, atau puas.

Instrumen awal terdiri dari 16 butir pernyataan yang mencakup item positif dan negatif. Selanjutnya dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk menyeleksi butir yang layak digunakan. Skala pengukuran yang dipakai adalah Skala Likert

dengan empat pilihan jawaban bukan lima, hal ini dilakukan untuk menghindari kecenderungan jawaban netral pada siswa usia Sekolah Dasar.

Skala Likert dengan pilihan jawaban dapat dilihat pada Tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Skor Likert

Skor Likert	Positif	Negatif
SS (Sangat Setuju)	4	1
S (Setuju)	3	2
TS (Tidak Setuju)	2	3
STS (Sangat Tidak Setuju)	1	4

Skor total angket akan dihitung untuk menentukan tingkat motivasi belajar siswa dengan kategori tinggi, sedang, atau rendah. Semakin tinggi skor diperoleh, menunjukkan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

4. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Y_2)

Hasil belajar PAI disini merujuk pada perubahan kemampuan kognitif siswa terhadap penguasaan materi PAI yang diukur melalui serangkaian instrumen materi PAI tertentu yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajarannya, instrumen ini berupa Tes Objektif (*multiple choice*) yang disebarkan kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebagai bentuk *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) kepada siswa di empat Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah. Indikator instrumen hasil belajar ini akan mengacu pada teori taksonomi Bloom revisi pada ranah kognitif, yaitu:

a. C1 (Mengingat); Kemampuan siswa menyebutkan kembali fakta, istilah, atau konsep dasar dalam materi PAI.

b. C2 (Memahami); Kemampuan siswa menjelaskan kembali konsep atau makna PAI yang sudah dipelajari.
c. C3 (Menerapkan); Kemampuan siswa menggunakan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah dalam situasi tertentu.
d. C4 (Menganalisis); Kemampuan siswa dalam mengurai sesuatu menjadi bagian-bagian dan melihat hubungan antar bagian.

Hasil belajar dioperasionalkan melalui skor yang diperoleh siswa dari jumlah jawaban yang benar kemudian dikonversi ke dalam skala nilai 0-100 (skala interval). Rentang hasil belajar diinterpretasikan berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan mengacu pada standar ketuntasan yang berlaku di sekolah. Namun dalam penelitian ini, fokus analisis bukan pada kategori nilai, melainkan pada perubahan skor hasil belajar dan pengaruh perlakuan yang dianalisis secara simultan menggunakan Uji MANOVA *Two-Tailed* dan secara parsial menggunakan Uji Lanjut Univariat-*Test of Between-Subjects Effects*.

5. Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah

Siswa Sekolah Dasar dalam penelitian ini adalah siswa yang aktif terdaftar pada tahun ajaran 2025/2026 di empat Sekolah Dasar sasaran penelitian di Kecamatan Banjarmasin Tengah, yaitu SD Negeri Pasar Lama 3, SD Negeri Gadang 2, SD Negeri Gadang 2, dan SD Negeri Seberang Masjid 1.

Subjek penelitian ini dioperasionalkan secara spesifik pada Siswa Kelas 5 (Fase C) dengan pertimbangan kemandirian kognitif dan adaptivitas teknologi serta kesesuaian materi PAI. Ditinjau dari segi kemandirian kognitif yang mana siswa pada usia 10-11 tahun tersebut telah memiliki kemampuan literasi dan

numerasi yang stabil untuk mengoperasikan fitur kuis dan membaca intruksi pada media *Wayground* secara mandiri.

Selain itu, kesiapan infrastruktur di Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah seperti *Smart TV* atau LCD atau *Chromebook* menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk pumemastikan bahwa intervensi berupa penggunaan media *Wayground* tidak akan terhambat oleh kendala fasilitas dasar.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah pada penelitian hingga terbukti melalui hasil dari data-data yang terkumpulkan. Sugiyono menjelaskan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap fokus penelitian, yang mana rumusan masalah tersebut disusun dalam bentuk kalimat-kalimat pertanyaan.[24]

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis ambil kesimpulan bahwa hipotesis adalah bentuk pernyataan atau jawaban awal yang kebenarannya belum dapat dipastikan sebelum adanya pembuktian terlebih dahulu dari data-data yang diperoleh dari hasil penelitian. Adapun hipotesis sementara pada penelitian ini, dapat penulis kemukakan sebagai berikut:

1. H_0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah secara simultan.

[24] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 6.

H_a (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah secara simultan.

2. H_0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap motivasi belajar secara parsial pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah.

   H_a (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap motivasi belajar secara parsial pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah.

3. H_0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap hasil belajar secara parsial pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah.

   H_a (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap hasil belajar secara parsial pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah.

G. Penelitian Terdahulu

Di bawah ini penulis rangkumkan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan penelitian ini, di antaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Khairunnisa Hadji Ali tahun 2024 yang berjudul *"Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar dalam Pembelajaran SKI Siswa Kelas 5 MIN 1 MINAHASA"*.[25] Hasil

[25] Khairunnisa Hadji Ali, "Efektifitas Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar dalam Pembelajaran SKI Siswa Kelas 5 MIN 1 MINAHASA", (Tesis, Pascasarjana IAIN Manado, 2024)

penelitian yang didapat ialah bahwa media pembelajaran *Quizizz* efektif terhadap minat belajar siswa kelas 5 MIN 1 Minahasa. Hal ini didasarkan dari hasil uji hipotesis korelasi sederhana dengan nilai signifikasi sebesar 0,001 < 0,05 dengan nilai kepercayaan 95%, maka H_0 ditolak dan Hα diterima. Faktor-faktor yang dapat efektifitas yang mempengaruhi pembelajaran *Quizizz* dapat dilihat dari indikator-indikator efektivitas pembelajaran yang telah dianalisis faktor dengan hasil bahwa dari 10 faktor yang ada terdapat 9 faktor yang efektiv dengan nilai *factor loading* > 0.60.

2. Penelitian oleh Ihwan Fii Wahid tahun 2023 yang berjudul *"Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP 1 Bungku Selatan Kabupaten Morowali"*.[26] Hasil penelitian yang ditemukan Ihwan yaitu bahwa penggunaan multimedia berbasis video memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Setelah pembelajaran menggunakan video, terjadi peningkatan kategori hasil belajar dari sedang menjadi tinggi hingga sangat tinggi, sedangkan pada kelas yang tidak menggunakan video peningkatannya tidak sebesar kelas eksperimen. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 dengan t = 5,874, sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis video efektif meningkatkan hasil belajar PAI dan Budi Pekerti, sekaligus membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta bermakna.

[26] Ihwan Hi Wahid, "Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMPN 1 Bungku Selatan Kabupaten Morowali" (Tesis, Pascasarjana UIN Alauddin Makasar, 2023).

3. Penelitian Musa Musthofa pada tahun 2025 berjudul, *"Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Penguasaan Konsep Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Siswa SMP"*.[27] Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis Quizizz pada materi SPLDV kelas IX yang dikembangkan melalui model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Media ini terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai sumber belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, penggunaan media ini disambut positif oleh peserta didik karena mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan belajar, serta secara signifikan membantu mereka mengatasi kesulitan materi SPLDV, yang dibuktikan dengan tingginya nilai *post-test*.
4. Jurnal Penelitian oleh I'anatul Ashriyah dan Umi Mahmudah pada tahun 2025 berjudul *"Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran Ciri-ciri Makhluk Hidup di Kelas 3 MI Salafiyah 1 Kauman"*.[28] Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dari hasil angket dan wawancara dimana siswa lebih senang dan semangat belajar menggunakan media *Quizizz*. Berdasakan hasil observasi dari aktivitas belajar siswa adanya peningkatan

[27] Musa Musthofa, "Pengembangan Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Penguasaan Konsep Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Siswa SMP", (Tesis, Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang, 2025).

[28] Micke Oktavia, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SMP Negeri 13 Bengkulu Tengah" (Tesis, Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2019). DOI: https://doi.org/10.61132/bima.v3i1.1528.

belajar yaitu sebesar 75% dan dikategorikan sangat baik, sedangkan hasill tes siswa menunjukan dari 36 siswa yang tuntas sebanyak 32 siswa yang menunjukkan bahwa media *Quizizz* memang menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

5. Terakhir, Jurnal Ilmiah dari Reski Purnamasari dan Sumiati tahun 2024 yang berjudul *"Use of Quizizz Learning Media at MAN 1 Banjarmasin"*.[29] Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* di MAN 1 Banjarmasin pada siswa kelas X dan XI IPS di MAN 1 Banjarmasin tahun pelajaran 2022/2023 terhadap 47 siswa sebagai responden diperoleh sebagai berikut: Sangat rendah (0%), rendah (2,13%), sedang (19,15%), tinggi (31,91%) dan sangat tinggi (46,81%). Sehingga berdasarkan hasil tersebut penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada siswa MAN 1 Banjarmasin kelas X dan XI IPS tahun ajaran 2022/2023 berada pada level sangat tinggi (46,81%).

Berdasarkan pemaparan penelitian-penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penelitian masih terbatas pada pengujian pengaruh media *Quizizz* terhadap variabel terikat secara parsial (terpisah), bukan simultan (bersamaan). Desain penelitian yang digunakan lebih banyak *Pre Experimental* dan *True Experimental Design.* Selain itu, ruang lingkup materi didominasi oleh materi sains dan matematika, meskipun juga ada materi SKI yang diteliti oleh Khairunnisa Hadji Ali. Sedangkan penelitian ini memiliki keunikan

[29] Reski Purnamasari and Sumiati Sumiati, "Use of Quizizz Learning Media at MAN 1 Banjarmasin," *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 12, no. 2 (2024): 583, https://doi.org/10.24127/hj.v12i2.9817.

pada beberapa aspek, yaitu: (1) Mengukur dua variabel terikat secara bersamaan (simultan) yaitu motivasi belajar dan hasil belajar menggunakan Uji MANOVA dan secara parsial terhadap masing-masing variabel dengan menggunkan Uji Lanjut Univariat; (2) Menggunakan penelitian quasi eksperimen dengan desain *non-equevalent control group design*; serta (3) Dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar di Kecamatan Banjarmasin Tengah; Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam penggunaan media *Wayground* sebagai model pembelajaran PAI berbasis digital di Sekolah Dasar khususnya di Kecamatan Banjarmasin Tengah.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam tesis ini disusun secara sistematis dalam lima bab, sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, bab ini menguraikan latar belakang penelitian yang menjelaskan konteks dan urgensi dilaksanakannya penelitian. Selanjutnya disajikan definisi operasional untuk menyamakan pemahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian. Bab ini juga memuat rumusan masalah, tujuan penelitian, serta signifikansi penelitian yang menegaskan kontribusi penelitian secara teoretis dan praktis. Selain itu, dipaparkan kajian penelitian terdahulu yang relevan sebagai dasar penguatan posisi penelitian, asumsi-asumsi yang melandasi penelitian, serta sistematika penulisan yang memberikan gambaran alur pembahasan secara keseluruhan.

BAB II Landasan Teori, bab ini menyajikan kajian teoritis yang menjadi dasar konseptual penelitian. Pembahasan meliputi konsep media *Wayground*, Teori

John Keller, Teori Richard Mayer, dan Teori Kognitif Bloom, Motivasi Belajar, serta Hasil Belajar PAI.

BAB III Metode Penelitian, bab ini berisi uraian mengenai metode penelitian yang digunakan, meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, pedoman perlakuan media *Wayground*, teknik pengumpulan data, desain pengukuran, instrumen penelitian, teknik pengujian instrumen, teknik analisis data kuantitatif.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian di lapangan serta pembahasannya. Pembahasan diawali dengan gambaran umum lokasi dan subjek penelitian, dilanjutkan dengan hasil analisis data kuantitatif berupa hasil *pretest* dan *posttest*, serta analisis statistik inferensial berupa Uji MANOVA dan Uji Univariat-*Tests of Between-Subjects Effects*.

BAB V Penutup, memuat simpulan penelitian yang dirumuskan berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian secara keseluruhan. Selain itu, disajikan saran yang ditujukan bagi pengembangan pembelajaran PAI serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.