

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena peradaban umat manusia tidak terlepas dari peran pendidikan. Sebagai suatu sistem pendidikan terus mengalami perkembangan sejalan dengan kebutuhan dan kemajuan di bidang IPTEK². Pentingnya meningkatkan hasil belajar siswa, yang merupakan salah satu indikator utama keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar yang baik menunjukkan sejauh mana siswa dapat menguasai materi yang diajarkan dan mencapainya dengan cara yang optimal. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang maksimal, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah tingkat minat belajar yang dimiliki oleh siswa itu sendiri. Minat belajar yang rendah dapat menghambat motivasi siswa untuk belajar dengan serius dan mengurangi kualitas hasil belajarnya.

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai siswa berkat adanya usaha yang dinyatakan dalam bentuk pengetahuan, penguasaan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan, sehingga diperoleh perubahan tingkah laku pada setiap individu berupa kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran³. Hasil belajar atau kemampuan yang dimiliki siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor internal yang berasal dari diri siswa seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, kesiapan, dan kesehatan. Minat belajar merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan proses pendidikan, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Namun, kenyataannya, minat belajar siswa terhadap PAI seringkali masih rendah. Selain itu, faktor eksternal yang berasal

² Sofia, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Alfabet, 2012), hal. 277

³ Dumat dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006) hal. 3

dari peranan guru dalam mengelola pembelajaran seperti penerapan model, metode, strategi, media yang menekankan pada pembelajaran siswa yang aktif sehingga mampu mengorganisasikan dan menggali potensi-potensi yang ada pada diri siswa⁴.

Hasil observasi yang dilaksanakan peneliti di SMAN 3 Kediri menjalankan pelaksanaan pembelajaran tatap muka 100%. Perencanaan pembelajaran yang diterapkan oleh guru SMAN 3 Kediri khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama islam sebagian besar menggunakan metode ceramah. Selama proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran ataupun kalau ada masih bersifat konvensional yang monoton sehingga terlihat tidak menarik yang pada akhirnya peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik. Siswa juga diberi kesempatan untuk membawa *handphone* ke sekolah yang berpotensi untuk siswa memainkannya saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa bersikap pasif dan tidak konsentrasi yang berakibat keberhasilan kegiatan belajar mengajar mungkin tidak akan tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa di kelas. Pembelajaran abad 21 tidak terlepas dari ketentuan pembelajaran berbasis teknologi, informasi dan komunikasi. Pembelajaran abad 21 dapat dikatakan sebagai proses adaptasi teknologi bagi siswa maupun guru. Sejalan dengan pendapat Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Nadiem Makarim saat memberikan sambutan dalam sesi diskusi panel III *How Covid-19 Pandemic Shapes the Future of Innovation and Technology*, yaitu mengutamakan pentingnya mengadaptasi teknologi ke dunia pendidikan di masa modern ini. Tentunya pembelajaran abad 21 merupakan upaya untuk menjaga dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Mengintegrasikan teknologi informasi dalam dunia pendidikan akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini telah menyebabkan terjadinya

⁴ Slamet. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. Tayubi, Y. R. (2018). Identifikasi Miskonsepsi Pada Konsep-Konsep Fisika Menggunakan Cri. (Jurnal Mimbar Pendidikan Upi, 2020), 24(3): 50-58.

perubahan pola pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, teknologi dan media.

Media sendiri menjadi kajian menarik dan diminati oleh para ilmuwan karena kemajuan teknologi informasi. Media mengacu pada apa yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Adanya media akan memudahkan seseorang untuk melangsungkan komunikasi. Sedangkan pembelajaran adalah proses yang dilakukan untuk mendukung serta membantu siswa belajar dengan baik. Selain itu pembelajaran juga dilakukan agar siswa bisa mengerti isi pelajaran sehingga tujuan yang ditentukan tercapai. Peran media pembelajaran sebagai suatu objek atau benda yang dimanfaatkan guru selama proses pembelajaran⁵. Media pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan daya serap belajar dan daya ingat siswa. Saat ini media pembelajaran terus mengalami perkembangan yang lebih beragam. Sehingga dalam penggunaannya, media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan satuan pendidikan saat ini. Salah satu contohnya yaitu media pembelajaran digital yang sudah banyak digunakan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran interaktif. Kesesuaian pemilihan media tersebut, dapat menjadikan ketertarikan siswa meningkat dan berdampak baik terhadap keberhasilan yang dicapai siswa.

Guru dan siswa juga dapat memanfaatkan *handphone* dan internet untuk memaksimalkan proses maupun hasil pembelajaran. Melalui media pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan uraian materi dari guru saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang tepat adalah media Quizizz yang disajikan dalam bentuk pembelajaran berbasis internet. Media pembelajaran berbasis internet dapat

⁵ Citra. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. (*Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 2020), 8(2), 263.

mempermudah dan mempercepat dalam menyampaikan materi dan mengatasi keterbatasan waktu⁶.

Quizizz adalah media untuk membuat materi pembelajaran berbasis kuis yang memungkinkan guru untuk memasukkan kata, kalimat, gambar, audio dan video untuk memudahkan siswa memahami materi. Quizizz dapat memberikan ruang dan waktu yang cukup bagi siswa untuk belajar sehingga bisa mencapai tujuan belajar siswa. Quizizz merupakan suatu perangkat pembelajaran daring yang mudah digunakan dan inovatif. Quizizz memiliki fungsi utama untuk meningkatkan daya ingat siswa. Bahkan juga memungkinkan guru mengevaluasi kemajuan kelas tentang apa yang telah dipelajari siswa dengan bentuk kuis. Quizizz mempengaruhi hasil belajar siswa terkait pemahaman materi yang diajarkan. Banyak sekali variasi suara, gambar, video, warna dan teks membuat materi lebih mudah dipahami siswa. Quizizz memiliki proses untuk menyimpan informasi yang dilihat dari materi melalui kuis interaktif. Sehingga siswa dapat mengingat materi yang sudah diajarkan dan tercipta umpan balik dalam proses pembelajaran⁷.

Tujuan mempelajari materi PAI adalah untuk mengembangkan kualitas berpikir yang bisa mendorong siswa untuk terlibat dalam kehidupan sehari-hari. Melalui penggunaan media pembelajaran Quizizz melalui fitur kuis, guru akan lebih mudah mengetahui apakah siswa memahami konsep materi atau tidak. Media Quizizz juga bisa dipergunakan guna mengevaluasi penguasaan materi siswa dalam mata pelajaran sekaligus memotivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul” **Pengaruh Implementasi Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran PAI Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas 10 SMAN 3 Kediri**”

⁶ Zahwa dan Syafi'i. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi, 2022) vol 19.

⁷ Cristiyanda dan Sylvia. Pengaruh Penggunaan Webquiz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang. (Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran. 2021)

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat penulis identifikasi masalah yang timbul di antaranya:

- a. Kemajuan IPTEK menjadi tantangan besar bagi para guru Indonesia, untuk mengubah cara mendidik serta mengimplementasikan perkembangan teknologi ke dalam proses pembelajarannya.
- b. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal oleh guru PAI,
- c. Penggunaan metode pengajaran yang monoton dan kurang variatif dapat membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik.
- d. Siswa masih pasif saat mengikuti pembelajaran pendidikan agama islam

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, agar permasalahan tidak meluas, maka dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahannya sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media Quizizz
- b. Minat Belajar yang diteliti mengacu pada indikator oleh Slameto.
- c. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar ranah pengetahuan (kognitif) berdasarkan taksonomi bloom revisi.
- d. Materi pelajaran PAI yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Menjalin hidup penuh manfaat dengan menghindari Berfoya – foya, Riya', Sum'ah, Takabur, dan Hasad

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis dapat merumuskan masalah yaitu:

1. Adakah pengaruh implementasi media Quizizz sebagai media pembelajaran PAI terhadap minat belajar siswa kelas 10 di SMAN 3 Kediri?

2. Adakah pengaruh implementasi media Quizizz sebagai media pembelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa kelas 10 di SMAN 3 Kediri?
3. Adakah pengaruh implementasi media Quizizz sebagai media pembelajaran PAI secara simultan terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas 10 di SMAN 3 Kediri?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh implementasi media Quizizz sebagai media pembelajaran PAI terhadap minat belajar siswa kelas 10 di SMAN 3 Kediri.
2. Untuk mengetahui pengaruh implementasi media Quizizz sebagai media pembelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa kelas 10 di SMAN 3 Kediri.
3. Untuk mengetahui pengaruh implementasi media Quizizz sebagai media pembelajaran PAI secara simultan terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas 10 di SMAN 3 Kediri

F. Manfaat Penelitian

Setelah dilaksanakan penelitian ini, maka harapan dari hasil penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para akademisi khususnya mahasiswa yang sedang mendalami pendidikan agama islam tentang pengaruh implementasi media Quizizz sebagai media pembelajaran PAI terhadap minat dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau saran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar PAI siswa pada

implementasi kurikulum merdeka, sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif solusi pembelajaran PAI untuk mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi pada pembelajaran dan kualitas pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti lain

Dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian berikutnya yang berhubungan dengan pengaruh implementasi media Quizizz sebagai media pembelajaran PAI terhadap minat dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik, interaktif, serta belajar dengan gaya yang berbeda agar dapat menambah pemahaman materi dengan penggunaan media Quizizz dalam kegiatan pembelajaran.

G. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

a. Media Pembelajaran Quizizz

Media Pembelajaran Quizizz merupakan media digital untuk membuat materi pembelajaran berbasis kuis yang memungkinkan guru untuk memasukkan kata, kalimat, gambar, audio dan video untuk memudahkan siswa memahami materi.

b. Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai siswa berkat adanya usaha yang dinyatakan dalam bentuk pengetahuan, penguasaan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan, sehingga diperoleh perubahan tingkah laku pada setiap individu berupa kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran⁸.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dapat diartikan sebagai definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi).⁹ Sedangkan “variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.”¹⁰ Variabel juga didefinisikan sebagai konsep yang diberi lebih dari satu nilai atau sebagai ciri atau karakteristik dari individu, objek, peristiwa yang nilainya berubah-ubah sehingga memungkinkan untuk dilakukan pengukuran, baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif.

Secara operasional peneliti akan meneliti tentang pengaruh implementasi media Quizizz sebagai media pembelajaran PAI terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas 10 di SMAN 3 Kediri. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh implementasi media Quizizz sebagai media pembelajaran PAI secara parsial terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas 10 di SMAN 3 Kediri. Variabel yang ada pada penelitian ini adalah variabel bebas yaitu aplikasi Quizizz dan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa.

Media Quizizz adalah media pendidikan berbasis permainan, yang membawa kegiatan multipemain di ruang kelas dan membuat latihan di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan yang dapat diakses melalui

⁸ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006) hal. 3.

⁹ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2013), cet-24, hal. 29

¹⁰ Suharismi Arikunto, *Prosesur Penelitian...*, hal. 161

perangkat seperti komputer, *smartphone*, atau tablet¹¹. Minat belajar adalah perasaan senang, suka dan perhatian terhadap usaha untuk mendapat ilmu pengetahuan. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah mengikuti rangkaian pembelajaran atau pelatihan¹².

H. Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi ini disusun menjadi tiga bagian yaitu: bagian awal, bagian utama dan bagian akhir.

1. Bagian Awal

Terdiri dari Halaman Sampul Depan, Halaman Judul, Halaman Persetujuan, Halaman Pengesahan, Motto, Halaman Persembahan, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar Lampiran, dan Abstrak.

2. Bagian Utama

Bagian ini terdiri dari enam bab yaitu:

- a. BAB I Pendahuluan, Bab ini diuraikan menjadi beberapa sub-bab yang meliputi: latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, mamfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika penulisan skripsi.
- b. BAB II Landasan Teori, Bab ini peneliti membahas kajian teori mengenai media pembelajaran, aplikasi Quizizz, minat belajar, hasil belajar, pengaruh media pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar, pembelajaran PAI, Penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.
- c. BAB III Metodologi Penelitian, Bab ini peneliti memaparkan tentang rancangan penelitian (pendekatan dan jenis penelitian),

¹¹ Zhao. Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom . (*International Journal of Higher Education*, 2019) 8(1), 37-43.

¹² Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010)

waktu dan lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, kisi-kisi instrumen penelitian dan teknik analisis data.

- d. BAB IV Hasil penelitian, Bab ini peneliti memaparkan tentang data dan temuan yang diperoleh dari penelitian (yang berisi deskripsi data dan analisis data) dengan metode dan prosedur yang diuraikan pada bab III.
 - e. BAB V Pembahasan, Bab ini peneliti memaparkan dan menguraikan data penelitian dan hasil analisis data. Di bab ini terdiri dari sub-bab yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu: pengaruh implementasi media Quizizz sebagai media pembelajaran PAI secara parsial maupun simultan terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas 10 di SMAN 3 Kediri.
 - f. BAB VI Penutup. Berisi kesimpulan dan saran. Bab ini peneliti memaparkan kesimpulan dari hasil pembahasan dan memberikan beberapa saran yang sesuai dengan temuan pada penelitian ini bagi kepala sekolah, guru, siswa dan peneliti selanjutnya.
3. Bagian Akhir
- Terdiri dari Daftar Pustaka, Lampiran-lampiran, dan Daftar Riwayat