

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia pendidikan pada abad 21 kini ditandai dengan pemanfaatan sarana pendidikan berbasis teknologi yang merambah ke segala bidang kehidupan. Abad ke-21 merupakan abad pengetahuan, abad dimana informasi dan media tersebar luas dan teknologi semakin canggih. Hal ini akan membuka peluang terhadap pendidikan yang berkualitas, baik pada tataran manusia maupun teknologi (Setiawan 2019:224). Pendidikan pada abad ke-21 mengalami berbagai perubahan dan tantangan global. Hal ini membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah, kreativitas, literasi digital, dan pemikiran kritis yang diperlukan untuk sukses dalam ekonomi dan Masyarakat yang semakin kompleks. Selain itu, Pendidikan modern memiliki peran dalam mempersiapkan generasi masa depan untuk berkontribusi pada inovasi dan Pembangunan berkelanjutan.

Sejak berkembangnya teknologi dan komunikasi, pengertian tentang kekuatan otak, kecerdasan, dan kreativitas berkembang pesat. Pendekatan pembelajaran konvensional di sekolah saat ini dianggap kurang berhasil. Kemajuan ini berdampak pada penguatan, yang berupaya memperbaiki kekurangan saat ini yang ada di lembaga pendidikan tradisional. Dalam sistem konvensional, guru berperan sebagai informan tunggal, kelas ditangani secara statis, dan alat utama yang digunakan dalam proses transfer pengetahuan adalah papan tulis (Nuryana 2019:78). Proses pembelajaran yang terjadi di kelas x-4 SMA N 1 Banguntapan, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagian besar masih menggunakan cara mengajar yang konvensional. Fakta lain yang

peneliti temukan dalam kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan pada tanggal 28 Juli – 26 September 2023, dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan terhadap proses pembelajaran menemukan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam guru cenderung memberikan tugas yang berulang dan itu dirasa membuat siswa menjadi jenuh saat pembelajaran. Fakta lain yang peneliti dapatkan adalah guru sebenarnya sudah menggunakan salah satu media pembelajaran yakni *google classroom* akan tetapi media pembelajaran ini hanya digunakan untuk keperluan penugasan saja.

Meskipun menjadi strategi utama dalam sistem pendidikan, pembelajaran konvensional mendapat kecaman. Kurangnya koneksi antar siswa-ke-siswa, pembatasan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas, serta penekanan yang lebih besar pada pengetahuan daripada pemahaman mendalam adalah beberapa keluhan dari pembelajaran konvensional. Pembelajaran berbasis proyek, kolaboratif, atau berbasis teknologi, misalnya, telah mulai digunakan sebagai alternatif metode pengajaran tradisional untuk meningkatkan standar pengajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah.

Motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam tercapainya tujuan pendidikan di sekolah. Hal ini dikarenakan mendorong siswa dalam melaksanakan pembelajarannya, keberhasilan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor eksternal meliputi fasilitas pembelajaran, strategi pengajaran, dan media yang digunakan. Dengan demikian, siswa dapat meningkatkan kemauan belajarnya sehingga dapat meraih keberhasilan dalam pembelajaran, karena pembelajaran dianggap benar-benar efektif apabila terdapat interaksi yang aktif dan efektif antara pendidik dan siswa serta tercapainya tujuan yang diharapkan dalam waktu yang telah ditentukan.

Pemilihan media pada saat mengajar mata pelajaran bidang Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat penting karena membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu pembelajaran dengan aplikasi media pembelajaran interaktif tidak monoton, namun lebih menyenangkan karena siswa dapat bermain dan belajar sekaligus. Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajar. Salah satunya adalah media pembelajaran dengan aplikasi Quizizz yang menyediakan data dan statistik prestasi siswa.

Adapun alasan peneliti memilih aplikasi quizizz yakni karena aplikasi *quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. Aplikasi media pembelajaran Quizizz merupakan media pembelajaran yang menarik, ditandai dengan sifat interaktif siswa dalam permainan, menimbulkan motivasi belajar berupa tantangan menjawab pertanyaan dan merangsang rasa ingin tahu siswa sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar. Untuk menilai pembelajaran selanjutnya.

Dampak baik media pembelajaran quizizz dapat kita rasakan antara lain interaktif dan menarik, meningkatkan reterensi informasi (daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan), serta meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan bersaing dalam pembelajaran. Selain dampak baik media pembelajaran *quizizz* juga memiliki dampak buruk (negatif) yakni siswa menjadi terlalu fokus pada persaingan daripada pemahaman materi, tidak semua siswa memiliki akses internet yang stabil, sehingga beberapa siswa mungkin terpinggirkan dalam penggunaan media pembelajaran online, siswa menjadi ketergantungan terhadap teknologi karena terlalu banyak penggunaan media pembelajaran online. Di sinilah pentingnya peran pendidik dalam menggunakan media pembelajaran,

termasuk quizizz dengan bijak dan sebaiknya digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan bukan satu-satunya metode. Dampaknya juga dapat bervariasi tergantung pada bagaimana guru dan siswa menggunakannya.

Penerapan media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah langkah penting dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran ini. Media pembelajaran dapat memberikan sejumlah manfaat yang signifikan serta dapat membantu guru untuk menjelaskan konsep-konsep agama Islam dengan lebih efektif, membuat pembelajaran lebih menarik, dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi PAI. Oleh karena itu penelitian ini perlu untuk dilakukan guna mencapai pembelajaran PAI yang berkemajuan dan sejalan dengan perkembangan zaman.

Teknologi memiliki fungsi dan manfaat yang signifikan bagi dunia pendidikan, salah satunya adalah pembelajaran pendidikan Islam. Lebih jauh lagi, pemanfaatan teknologi ini membutuhkan pemahaman akan perlunya pelestarian nilai-nilai agama Islam, dengan tujuan harmonisasi penggunaan inovasi teknologi dengan syariat agama Islam (Salsabila dkk. 2022:7). Pada era pandemic Covid-19 lalu terjadi banyak perubahan di segala bidang, termasuk dalam dunia Pendidikan. Peserta didik dan pendidik tidak bisa menjadi satu di dalam ruangan yang mana mengharuskan peserta didik dan pendidik harus menggunakan teknologi yang ada.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh: Balqista Yolanda Azizah, Iwan Hermawan, dan Nur Aini Farida (Azizah, Hermawan, dan Farida 2023), Unik Hanifah Salsabila, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, dan Salsabila Difany (Salsabila dkk. 2020), Veny Dwi Churniawati (Churniawati 2022), Alifah Nurul Irfani, Ika Ratih Sulistiani, dan Arief Ardiansyah (Irfani, Sulistiani,

dan Ardiansyah 2021), Adelia Fadillah Purwianto dan Eni Fariyatul Fahyuni (Adelia dan Eni 2021) bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, hal ini juga berlaku pada uji hipotesis yang diajukan oleh peneliti. Dari beberapa penelitian terdahulu di atas memiliki beberapa perbedaan pula dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti salah satunya yaitu situasi dan kondisi pada masa pandemi dan milik peneliti tidak, di sini kita dapat melihat setelah pandemi berlalu pun apakah motivasi belajar siswa akan tetap sama atau mungkin mengalami penurunan atau justru mengalami kenaikan. Hal ini lah yang nantinya akan menjadi acuan bagi para pendidik untuk menerapkan system pembelajaran manakah yang cocok agar siswa selalu termotivasi dalam pembelajaran.

Para pendidik dituntut untuk dapat beradaptasi dengan segala kondisi agar tujuan pendidikan di sekolah tetap tercapai sesuai dengan yang diharapkan, salah satunya yakni beradaptasi dengan media pembelajaran yang ada pada saat ini. Pentingnya seorang guru mampu beradaptasi dengan media pembelajaran yang ada saat ini adalah karena perkembangan teknologi telah mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi dengan informasi. Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran seperti *Quizizz* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki beberapa kepentingan yang signifikan, termasuk : meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong inovasi dalam pembelajaran, peningkatan motivasi belajar siswa, pengembangan strategi pembelajaran yang lebih baik. Dalam semua hal ini, penelitian mengenai media pembelajaran seperti *Quizizz* terhadap motivasi belajar PAI akan memberikan landasan yang kuat untuk pengambilan keputusan pendidikan yang lebih baik dan untuk meningkatkan kualitas pengajaran PAI secara keseluruhan. Hal ini juga akan membantu dalam menjawab pertanyaan tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung pendidikan agama dengan lebih efektif di masa depan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat penggunaan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran PAI di kelas X-4 SMA N 1 Banguntapan?
2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di kelas X-4 SMA N 1 Banguntapan?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas X-4 SMA N 1 Banguntapan pada pembelajaran PAI?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengkaji tingkat peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran PAI kelas X-4 di SMA Negeri 1 Banguntapan.
2. Mengetahui motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI kelas X-4 SMA N 1 Banguntapan.
3. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas X-4 SMA Negeri 1 Banguntapan pada pembelajaran PAI.

D. Manfaat Penelitian

Kegunaan pada penelitian ini sangat penting untuk diteliti dengan harapan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dasar memberi sumbangan pemikiran bagi pengembang keilmuan di bidang teknologi pendidikan dan pendidikan agama Islam.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Membantu dalam pengembangan pelatihan dan pendidikan guru, sehingga mereka dapat lebih baik memahami dan menggunakan media pembelajaran dalam pengajaran mereka. Ini juga dapat memberikan

panduan tentang bagaimana mendukung guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran klasikal.

3. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dapat menambah wawasan serta meningkatkan kreativitas terkait penggunaan media dalam kegiatan belajar-mengajar mata pelajaran pendidikan agama Islam.
- b. Bagi siswa menumbuhkan motivasi belajar pada pembelajaran PAI yang akan ber efek pada hasil belajar siswa.

4. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Memungkinkan pemerintah dan lembaga pendidikan untuk menyediakan materi PAI yang terkini dan relevan, mengingat bahwa isu-isu sosial dan kultural yang berkaitan dengan agama seringkali berkembang dengan cepat. Ini memungkinkan pendidikan PAI untuk lebih sesuai dengan realitas saat ini. Dapat membantu dalam mengatasi banyak isu sosial dan mempromosikan inklusi, toleransi, dan pemahaman antaragama. Ini juga dapat menghasilkan solusi yang lebih efisien dan inovatif dalam menyampaikan pendidikan agama yang berkualitas.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini terdiri dari 5 bab yang penulisannya dilakukan secara sistematis dan pembahasan dari tiap bab nya terdapat keterkaitan dari tiap variabel. Pada lembar awal terdapat sampul, lembar pengesahan

BAB I : Pada bab pendahuluan ini terdapat beberapa sub bab terkait dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II: pada bab ini terdapat tinjauan pustaka, landasan teori, kerangka berfikir, dan hipotesis.

BAB III: pada bab ini terdapat metode penelitian. yang diantaranya: Desain penelitian, populasi dan sampel, Instrumen Penelitian, Prosedur penelitian, dan Analisis data.

BAB IV : pada bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian berbentuk pengolahan data yang dapat berbentuk table atau grafik yang didalamnya terdapat angka statistik, Pembahasan dengan menghubungkan data dengan teori.

BAB V : pada bab ini berisi tentang penutup yaitu kesimpulan, implikasi, rekomendasi dan kata penutup. Kesimpulan menyajikan ringkasan dari penemuan penelitian, Implikasi dan rekomendasi yang ditujukan untuk para pembuat kebijakan, pengguna hasil penelitian, dan peneliti berikutnya yang berminat melakukan penelitian selanjutnya, Kata penutup merupakan ungkapan singkat dan padat bahwa skripsi telah terselesaikan