

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pengertian pendidikan yaitu sebuah aktivitas pembudayaan manusia agar dapat hidup sesuai dengan standar kehidupan kelompok. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pengertian pendidikan adalah kegiatan secara berkala buat terwujudnya keadaan kegiatan belajar mengajar kepada siswa supaya dapat menyebarkan kemampuan diri supaya berkembangnya kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual, mengendalikan kemampuan emosi dalam kepribadian diri, kesempurnaan perkembangan akal budi, perilaku akhlak terpuji, serta kecakapan agar dapat menyelesaikan tugas yang dibebankan dalam masyarakat.¹

Saat ini kedudukan pendidikan agama secara hukum semakin kuat, hal ini terjadi semenjak disahkan Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 dan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, serta PP Nomor 55 Tahun 2007. Pendidikan agama memiliki arah dan posisi dalam Kurikulum 2013 semakin kukuh dan kuat. Pada Kurikulum 2013 ini pendidikan agama diharapkan dapat membentuk sikap beragama yang baik yang disebutkan dengan perkataan iman dan takwa serta berakhlak mulia. Pengelompokan pendidikan yang dapat membentuk sikap peserta didik, yang akan membangun kesadaran ketuhanan dan kesadaran akhlaknya telah disebutkan dalam Kurikulum 2013 mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti. Membangun keahlian spiritual dan keahlian sosial

¹ Amos Neolaka dan Grace Amialia A. Neolaka, *Landasan Pendidikan: Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*, (Depok: Kencana, 2017), 2-3.

peserta didik, yang dapat diartikan membangun hubungannya dengan Allah dan membangun hubungannya dengan sesama manusia dan alam semesta.²

Pada kurun waktu globalisasi yang terus maju, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuju ke dalam era kecanggihan. Pada abad ke 21 ini, Indonesia telah memasuki keutamaan perkembangan iptek yang lebih modern dalam masa revolusi industri 4.0. Apalagi ditambah dengan adanya salah satu kemudahan yaitu terdapat internet yang memudahkan semua kehidupan manusia. Internet saat ini berkembang tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Ditambah lagi dalam kehidupan masyarakat saat ini internet menjadi suatu hal yang penting atau vital.

Kini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang menjadi lebih canggih juga berdampak kepada dunia pendidikan. Di era 4.0 perkembangan yang sedang di fokuskan oleh pemerintah salah satunya ialah peningkatan potensi manusia yang dikembangkan, cara yang ditempuh salah satunya yaitu mutu pendidikan di Indonesia harus dikembangkan.³ Manusia saat ini berlomba-lomba untuk memajukan pendidikan dengan cara menciptakan teknologi modern yang dapat menunjang proses pembelajaran. Diharapkan dengan teknologi modern saat ini bidang pendidikan dapat lebih maju, kreatif, dan terdapat inovasi maupun variasi baru dalam pembelajaran.

Definisi dari media pembelajaran merupakan sebuah benda untuk menunjang adanya pembelajaran yang diunakan oleh pendidik. Kegunaan media dalam pembelajaran yaitu agar dapat menunjang keberhasilan atas proses

² Haidar Putra Daulay, *Pemberdayaan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Jakarta: Kencana, 2016), 8-9.

³ Dharma Kesuma, *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 6.

pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital disebut dengan istilah *e-learning*. Istilah *e-learning* lebih sempurna diperuntukkan kegiatan yang menciptakan sebuah perubahan pada kegiatan pengajaran dalam sebuah sekolah maupun kampus yang penggunaannya dengan bantuan teknologi internet untuk mengubah ke dalam bentuk digital.⁴ Dalam proses belajar mengajar yang menggunakan teknologi *e-learning* misalnya yaitu penggunaan kuis online memakai aplikasi salah satunya yaitu memakai aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* sendiri yaitu salah satu game pembelajaran digunakan pendidik sebagai sarana dalam pembelajaran. Penggunaan *Quizizz* sendiri seperti bermain game yang isinya berupa pertanyaan-pertanyaan yang menyangkut materi mata pelajaran yang diajarkan. *Quizizz* ini dapat digunakan guru untuk mengevaluasi peserta didik untuk mengetahui capaian kephahaman siswa perihal pelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Kemajuan teknologi modern masa kini mewajibkan siswa supaya dapat berperan langsung dalam pembelajaran yang memanfaatkan internet. Fasilitas internet bukan hanya dapat digunakan untuk mencari informasi, namun juga dapat digunakan dalam pembelajaran online. Semenjak akhir tahun 2019 dunia telah dihebohkan dengan adanya wabah virus corona. Sedangkan pada bulan Maret 2020 virus corona atau yang dikenal dengan sebutan covid-19 telah masuk ke wilayah Indonesia. Untuk dapat mencegah penyebaran covid-19 ini pemerintah membuat kebijakan bahwa pembelajaran tatap muka dirubah dengan pelajaran *online* atau yang dikenal dengan belajar dari rumah.

⁴ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (Jakarta (UPI): Grasindo, 2007), 503.

Pembelajaran *online* dapat meningkatkan mutu, efektivitas pembelajaran yang dilakukan di rumah. Selain itu pembelajaran *online* dapat menjadi kesempatan belajar lebih fleksibel dan membantu peserta didik belajar secara mandiri. Pembelajaran yang dilakukan secara *online* ini tidak mengharuskan guru dan peserta didik bertemu dikelas atau bertemu secara tatap muka. Peserta didik dapat belajar dengan menggunakan gadget, komputer, atau laptop masing-masing yang disambungkan dengan internet.

Salah satu madrasah yang melakukan pembelajaran *online* pada saat pandemi ini adalah MA Abdulloh Bangsongan. Pembelajaran online di MA Abdulloh dilakukan melalui media sosial *WhatsApp group* masing-masing kelas. Pelaksanaan pembelajaran *online* dilakukan dengan menggunakan video-video menarik tentang materi yang disampaikan untuk siswa menjadikan pelajaran terasa menyenangkan. Melalui pembelajaran *online* peserta didik tidak lagi mendengarkan penjelasan materi yang terkesan membosankan.

Namun berdasarkan observasi awal yang dilakukan, siswa MA Abdulloh kelas X banyak yang merasa bosan dan kurang minat dalam mempelajari Akidah Akhlak. Hal itu terjadi karena pembelajaran *online* yang dilakukan kurang dapat memperhatikan masing-masing siswa. Selain itu waktu yang digunakan untuk pembelajaran online sangat singkat dan kurang efektif. Selain itu dalam memberikan tugas guru hanya menggunakan LKS dan tidak memiliki variasi lain seperti menggunakan *Quizizz*, dan siswa kurang disiplin saat mengumpulkan tugas.

Pelajaran *online* saat ini merupakan alternatif yang ditempuh oleh guru sebagai interaksi penyampaian materi kepada siswa. Fakta penggunaan

pembelajaran online yang tidak tepat sering ditemukan. Peserta didik suka mengabaikan pembelajaran, jarang hadir, serta bosan atau tidak memiliki minat yang tinggi dalam belajar. Tidak hanya itu, guru pun dalam pembelajaran terkesan monoton dan tidak memiliki variasi dalam penyampaian materi. Padahal, guru memiliki peran penting untuk siswa guna meningkatkan minat ketika belajar. Penting sekali untuk meningkatkan minat belajar siswa agar terdapat adanya peningkatan dalam prestasi belajar siswa. Penggunaan *Quizizz* dapat dilakukan sebagai upaya untuk peningkatan minat siswa dalam belajar. Ketika pelajaran *online* dengan *Quizizz* peran pendidik serta siswa diperlukan supaya kegiatan belajar dapat berhasil serta berjalan menarik dan akhirnya minat siswa dalam belajar mengalami peningkatan.

Dalam skripsi ini akan diuraikan tentang permasalahan peningkatan minat belajar dengan menggunakan *Quizizz*. Penelitian ini sangat penting dilakukan dikarenakan agar dapat mengetahui efektivitas dari penggunaan game *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X di MA Abdullah. Hasil dari skripsi penelitian ini dapat digunakan sebagai upaya untuk mengembangkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media menarik terutama pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana minat belajar Akidah Akhlak pada siswa kelas X-IPS 2 dengan menggunakan media konvensional (LKS) ?

2. Bagaimana minat belajar Akidah Akhlak pada siswa kelas X-IPS 1 dengan menggunakan media pembelajaran game *Quizizz* ?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran game *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X pada pelajaran Akidah Akhlak di MA Abdulloh Bangsongan Kediri ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan konteks rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan minat belajar Akidah Akhlak pada kelas X-IPS 2 dengan menggunakan media konvensional (LKS).
2. Untuk menjelaskan minat belajar Akidah Akhlak pada kelas X-IPS 1 dengan menggunakan media pembelajaran game *Quizizz*.
3. Untuk menjelaskan efektivitas penggunaan media pembelajaran game *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X pada pelajaran Akidah Akhlak di MA Abdulloh Bangsongan Kediri.

D. KEGUNAAN PENELITIAN

Kegunaan penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Kegunaan Teoritis

Melalui hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah pengetahuan, yaitu dalam melakukan pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa usia sekolah MA untuk meningkatkan dan mengembangkan minat belajar sehingga hasil belajar mengalami peningkatan secara optimal. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai sumber informasi dan

pengetahuan dalam menjawab masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama untuk meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak pada siswa kelas X MA.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat digunakan sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran.
- 2) Ketepatan dalam menentukan atau memilih media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan dan memanfaatkan segala sumber kreativitas media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih termotivasi dalam belajar.

b. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu sebagai bahan pertimbangan untuk menambah pengetahuan dalam strategi yang berkaitan dengan manfaat media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar.

c. Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian untuk peneliti yaitu diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam meningkatkan kemampuan mengajar, dapat mengelola pembelajaran, dan memberikan ilmu untuk mengetahui cara mengatasi masalah-masalah yang dialami peserta didik sebagai upaya untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya terhadap materi pembelajaran.

E. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis adalah tindakan menyatakan mengenai satu atau lebih yang harus memperlihatkan bukti yang sah dengan melakukan pengujian hipotesis.⁵

Hipotesis dapat diartikan dengan jawaban sementara atas suatu penelitian.

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

H_0 : penggunaan media pembelajaran game *Quizizz* tidak efektif untuk meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X di MA Abdulloh Bangsongan

H_a : penggunaan media pembelajaran game *Quizizz* efektif untuk meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X di MA Abdulloh Bangsongan

F. ASUMSI PENELITIAN

Asumsi penelitian adalah pandangan awal peneliti berupa pokok kesepakatan spekulasi yang keabsahannya dapat disetujui oleh peneliti. Asumsi atau anggapan dasar dari penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran game *Quizizz* efektif untuk meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X di MA Abdulloh Bangsongan Kediri.
2. Media pembelajaran game *Quizizz* tidak efektif untuk meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X di MA Abdulloh Bangsongan Kediri.

G. PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian yang dilakukan oleh Yoselia Alvi Kusuma (2020) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (*Online*)

⁵ Zainatul Mufarrikhoh, *Statistika Pendidikan*, (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2019), 71.

Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020”. Kesimpulan dari skripsi didapatkan hasil yaitu menggunakan media *quizizz* untuk pelajaran daring (online) Fisika yang pelaksanaannya pada akhir pembelajaran dapat berlangsung secara teratur dan juga respon dari siswa mengenai kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif. Selain itu ditinjau dari hasil prestasi belajar sudah berjalan dengan efektif. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil keberhasilan peserta didik pada ulangan dengan presentase sebesar 91,30%.

Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Syaifulloh (2020) yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang”. Kesimpulan dari skripsi didapatkan hasil yaitu pengujian aplikasi *Quizizz* dilakukan dua kali yaitu pengujian kecil dan pengujian lapangan. Saat melaksanakan pengujian kecil mendapatkan hasil skor praktis dengan menggunakan angket yaitu sebesar 93% dan masuk dalam rentang 86%-100% dengan kategori sangat praktis serta dapat digunakan tanpa revisi. Pelaksanaan pengujian lapangan mendapatkan hasil skor sebesar 93,7% dan masuk dalam rentang 86%-100% dengan kategori sangat praktis serta dapat digunakan tanpa revisi.

Penelitian yang dilakukan oleh Retnowati (2017) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Punggur Kabupaten Lampung Tengah”. Kesimpulan dari skripsi didapatkan hasil yaitu berdasarkan hasil penarikan angket tentang motivasi belajar diketahui bahwa 68 responden yang menjadi subyek penelitian 27 responden (40%) memiliki motivasi yang

kurang, 14 responden (20%) memiliki motivasi yang cukup, dan 27 responden (40%) memiliki motivasi yang baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Aluisius Suryo Nugroho (2020) yang berjudul “Implementasi Penggunaan Media Quizizz pada Kegiatan Penutup Pelajaran Pengantar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian di Kelas X AKKL 2 SMA Negeri 1 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2019/2020”. Kesimpulan dari skripsi didapatkan hasil yaitu media quizizz dapat menjadikan siswa memiliki motivasi yang lebih untuk belajar. Quizizz telah memfasilitasi peserta didik untuk mendapatkan penegasan melalui latihan soal pada kegiatan penutup dan meningkatkan daya saing mereka untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

H. DEFINISI OPERASIONAL

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang digunakan untuk penyampaian sebuah materi dengan menggunakan berbagai saluran, mampu mempengaruhi hasil berpikir siswa, keaddan bain siswa, serta keinginan siswa kemudian mampu menciptakan urutan pengajaran sebagai penambah informasi pada pribadi peserta didik dan akhirnya suatu proses belajar mengajar dapat tersampaikan tujuannya dengan jelas.⁶

2. Game *Quizizz*

Wulandari dan Amelda mendefinisikan *Quizizz* adalah aplikasi digital yang penggunaannya untuk mendapatkan hasil pencapaian dan penilaian kesanggupan siswa dalam menguasai materi. Penerapan game *Quizizz* yaitu

⁶ Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 4.

digunakan secara *online* dan dapat menjadikan siswa tertarik dengan materi yang dipelajari.⁷

3. Minat Belajar

Minat adalah kesamaan jiwa yang terukur bersemayam pada kepribadian seseorang dan adanya keterlibatan keadaan batin ketika merasa gembira.⁸ Pada minat belajar yang terdapat pada pribadi seseorang terhadap sesuatu hal itu memiliki beberapa indikator, antara lain yaitu: adanya perasaan senang, perasaan menyukai sesuatu lebih daripada yang lain, terdapat perasaan tertarik terhadap sesuatu, terdapat pemusatan perhatian, terdapat adanya kegiatan juga keikutsertaan pada kegiatan tersebut secara aktif dikarenakan adanya akibat dari luapan perasaan gembira, tertarik dan perhatian..⁹

⁷ Putri Surya Damayanti, *Tetap Kreatif dan Inovatif di Tengah Pandemi Covid-19 (Jilid 2): Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19 untuk Membentuk Generasi Emas*, (Jawa Tengah: Nasya Expanding Management, 2021), 195.

⁸ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), 173.

⁹ Winda Anggriyani Uno, *Pengembangan Teknologi Pendidikan IPA: Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*, (Gorontalo: Cahaya Arsh Publisher & Printing, 2021), 50.