

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman serba digital dunia pendidikan diuntut semakin melek teknologi. Hadirnya teknologi menjadi hal penting saat ini, sehingga manusia seolah olah tidak bisa menjalankan fungsinya tanpa adanya handphone dan perangkat computer canggih lainnya seperti notebook, android, smartphone.¹ Terlebih lagi di era sekarang ini yang biasa disebut dengan era globalisasi banyak sekali kemajuan teknologi yang sangat pesat bahkan persaingan antar individu semakin menunjukkan eksistansinya, bukan hanya individu namun dunia luar seperti lingkungan masyarakat juga sangat berpengaruh terhadap konsistensi diri yang akan berpengaruh terhadap perkembangan manusia di era sekarang ini. Nah, pasti hal tersebut akan membawa dampak yang begitu signifikan, dampak yang akan terjadi bukan hanya dampak positif saja namun juga terdapat dampak yang negatif.

Memasuki era digital seperti sekarang perubahan dalam sistem pendidikan menjadi tuntutan suatu bangsa untuk memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia harus siap menghadapi segala situasi dan kondisi dalam menghadapi perkembangan zaman, yang secara tidak langsung muncul seiring dengan perkembangan zaman, maka konsep pendidikan pun akan perlahan mengalami perubahan. Setiap perubahan konsep pendidikan akan berpengaruh terhadap cara dan sistem penyampaian pembelajaran terutama pendidikan di sekolah yang termuat dalam Undang- undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989

¹ Asha Pertiwi Duryati Duryati, "Hubungan Dukungan Sosial Orangtua dengan Konsep Diri pada Narapidana," *Jurnal Riset Psikologi* 1, no. 1 (2019) <http://dx.doi.org/10.24036/jrp.v2019i1.6345>.

tentang Sistem Pendidikan Nasional, teknologi pembelajaran (*instructional technology*) tumbuh kembang dari praktik dan gerakan komunikasi audiovisual, yang pada mulanya ini dilihat sebagai suatu teknologi pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan peralatan, media, dan sarana untuk mencapai ujian pendidikan dan pengajaran dengan alat bantu (media) audiovisual.

Kemudahan mengakses informasi begitu mudah dan cepat melalui (internet) guru diuntut untuk selalu berinovasi dalam kegiatan pembelajaran, Guru perlu memberikan kesempatan pada para siswa untuk melakukan eksplorasi diantaranya dengan memanfaatkan teknologi on-line. Selain dapat meningkatkan dinamika proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi dapat melatih siswa untuk belajar bagaimana belajar (*learn how to learn*). Implementasi teknologi informasi akhirnya diharapkan dapat menginspirasi siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat (*life long learning*), sosok pribadi yang mampu berkembang di tengah perkembangan informasi yang pesat. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan, yang secara umum disebut sebagai e-learning. Diyakini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Di sisi lain, perkembangan teknologi tersebut juga memperlihatkan hal menarik. Pertama adalah keterbukaan dan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Bentuk-bentuk komunikasi berbasis internet seperti blog, forum diskusi (*bulletin board*), *social networking*, *instant messaging* dan e-mail telah menjadi media/alat komunikasi sehari-hari yang lazim. Hal kedua adalah semakin murahnya biaya teknologi informasi dan komunikasi sehingga teknologi informasi menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

Salah satu alternatif yang diajukan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan implementasi *blended learning* dengan media pembelajaran video dan *google form*. Hal tersebut berdasarkan pada observasi awal yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan salah satu guru PAI terkait pelaksanaan pembelajaran pada waktu covid-19 kemarin. *Blended learning* adalah pembelajaran yang memadukan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi dengan pembelajaran berbasis kelas/tatap muka. Alternatif tersebut memiliki beberapa keunggulan antara lain, pendekatan belajar yang beragam, lebih mudah dalam mengakses pengetahuan, terjadi interaksi sosial, bersifat pribadi, menghemat biaya, dan memudahkan dalam revisi. Dapat juga menjadi peluang yang menggeser paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang berpusat pada pengajar, menuju paradigma baru yang berpusat pada siswa. Memungkinkan berpeluang meningkatkan interaksi antara siswa dengan pengajar, siswa dengan siswa, siswa/pengajar dengan konten, siswa/pengajar dengan sumber belajar lainnya, serta berpeluang terjadi konvergensi antar berbagai metode, media sumber belajar, serta lingkungan belajar lain yang relevan. Manfaatnya antara lain proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka saja, tetapi ada penambahan waktu pembelajaran dengan memanfaatkan media online, mempermudah dan mempercepat proses komunikasi antara guru dan siswa (mitra belajar), serta membantu proses percepatan pengajaran.

Penggunaan media video dan *google form* di SMPN 2 NGADILUWIH bermula dari ketika sekolah mulai diliburkan karena wabah covid-19. Pelaksanaan pembelajaran dengan cara memberi informasi kepada siswa melalui via Whatsapp, kemudian meminta siswa mempelajari materi yang ada di buku dengan

memahaminya sendiri dan memberikan tugas tanpa memberi penjelasan, dan ternyata setelah diamati kurang efektif sehingga dapat menurunkan minat belajar siswa.

Video sebagai salah satu kemajuan teknologi telah banyak memberikan pengaruh positif dan kemajuan bagi manusia dan kebudayaannya.² Menurut Agustien, video merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup. Sehingga menurut Sirait, media ini dapat menarik minat, minat yang merupakan timbulnya dari diri sendiri ingin memperhatikan objek tersebut. Kemudian setelah menarik perhatian bisa membuat siswa tertarik secara spontan untuk melihat dan mengamati video pembelajaran tersebut dan munculnya perubahan nilai yang meningkat dari sebelumnya. Peran media video dalam pendidikan sangat membantu pendidik dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Dengan adanya video pembelajaran siswa dapat menyimak materi penjelasan guru dengan mudah, selain itu materi yang tertuang di dalam video dapat dimanfaatkan untuk generasi selanjutnya.

Bukan hanya media video namun media yang berbasis digital salah satunya yaitu media Google Form yang merupakan salah satu fitur dari Google Docs, media Google Form juga memberikan berbagai kemudahan dalam mengakses, Google form dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai media penilaian dan juga sebagai media penyampaian materi dalam berbagai bentuk seperti dokumen, gambar ataupun video. Dengan penilaian guru dapat menggunakan media ini dengan membuat soal dengan bentuk pilihan ganda ataupun dengan uraian.

² Akhmad Busyaeri, “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon,” *Jurnal Ibtida* 3, no. 1 (2016): 117.

Menurut Fansuri Septiawan dalam jurnalnya yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Google Form Dalam Pembelajaran Daring Pada Pelajaran Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor Di SMK Negeri 1 Koba”, penggunaan Google Form yang sangat mudah dibuat dan diaplikasikan kedalam pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi. Kelebihan menggunakan Google Form bisa memasukkan materi berbentuk video pembelajaran dan soal.³

Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Ngadiluwih merupakan sekolah yang memiliki sejumlah prestasi akademik maupun non akademik yang membanggakan. Dengan budaya sekolah setiap hari senin pagi melaksanakan shalat dhuha, serta kegiatan keagamaan yang lainnya.

Berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar siswa yang menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif yaitu:

1. Masih ada siswa yang tidak aktif dalam berlangsungnya pembelajaran.
2. Masih ada siswa yang tidak acuh serta tertarik untuk belajar.
3. Masih ada siswa yang tidak menjawab pertanyaan yang diajukan guru.
4. Masih ada siswa yang tidak mau mengerjakan tugas.
5. Masih ada siswa yang tidak mencatat materi yang dijelaskan oleh guru.
6. Masih ada siswa yang tidak peduli dengan lingkungan belajar.

Berdasarkan gejala-gejala diatas, cara yang tepat untuk melakukan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, penulis tertarik untuk menggunakan

³ Fansuri Setiawan, “Efektivitas Penggunaan Google Form Dalam Pembelajaran Daring Pada Pelajaran Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor Di SMK Negeri 1 Koba’,” *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 7, no. 2 (2020): 134.

suatu media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif.

Hal ini akan menggugah minat belajar pada siswa. Siswa tidak hanya mengandalkan materi yang diberikan oleh guru, tetapi dapat mencari materi dalam berbagai cara, antara lain, mencari ke perpustakaan, menanyakan kepada teman kelas atau teman saat online, membuka website, mencari materi belajar melalui search engine, portal, maupun blog, atau bisa juga dengan media media lain berupa software pembelajaran dan juga tutorial pembelajaran. Harapan saya pada penelitian ini dapat menjadi solusi atas permasalahan pendidikan sekarang dalam pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan manfaat teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penulis tertarik untuk membahasnya dalam bentuk skripsi yang berjudul: **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video dan Google Form Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Smpn 2 Ngadiluwih”**

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut, maka pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran video terhadap minat belajar PAI bagi siswa kelas VIII di SMPN 2 NGADILUWIH?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media *google form* terhadap minat belajar PAI bagi siswa kelas VIII di SMPN 2 NGADILUWIH?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran video dan *google form* terhadap minat belajar bagi siswa di SMPN 2 NGADILUWIH?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji teori dari Dabbagh & Bannan-Ritlan, “*online learning is an open and distributed learning environment that uses pedagogical tools, enabled by the internet and web-based technologies, to facilitate learning and knowledge building through meaningful action and interaction*” yang berarti bahwa pembelajaran berbasis media internet yaitu pembelajaran yang bersifat terbuka dengan menggunakan alat pedagogis yang diaktifkan dengan menggunakan internet untuk fasilitas belajar dan ilmu pengetahuan.⁴ Sehingga model pembelajaran tersebut merupakan pilihan terbaik untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang lebih besar dalam berinteraksi antar manusia dalam lingkungan belajar yang beragam untuk mendorong minat belajar siswa. Maka tujuan yang menjadi focus penelitian ini adalah :

1. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran video terhadap minat belajar PAI bagi siswa kelas VIII di SMPN 2 NGADILUWIH
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media *google form* terhadap minat belajar PAI bagi siswa kelas VIII di SMPN 2 NGADILUWIH
3. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran video dan *google form* terhadap minat belajar bagi siswa di SMPN 2 NGADILUWIH

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini, diharapkan akan memiliki manfaat sebagai berikut:

⁴ Arriesta Freddy W, dkk, “Therefore, The Use Of Elearning In Education Provides A Better Option To Improve Student Learning Outcome,” *Journal Of Educational Research And Evaluation* 3, no. 2 (2019): 90.

1. Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan membawa manfaat untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang ada kaitannya dengan media pembelajaran video dan *google form* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik selama pembelajaran daring berlangsung.
2. Manfaat praktis dari penelitian ini

Bagi siswa

1. Meningkatkan hasil belajarnya
2. Agar siswa lebih meningkatkan kreativitasnya, dan lebih inovatif dalam proses pembelajaran.
3. Tidak malu saat mengemukakan pendapat meskipun dalam keadaan belajar online.

Bagi guru

1. Sebagai bahan acuan pembelajaran/bahan ajar yang nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Dapat menghidupkan suasana kelas yang menyenangkan, dan tidak membosankan.
3. Dengan menggunakan metode ini siswa lebih mengenal gurunya.
4. Mendapatkan suatu pelajaran ataupun pengalaman dalam pembelajaran yang berbeda-beda.

Bagi sekolah

1. Dapat meningkatkan prestasi belajar pada tingkat sekolah dasar.
2. Menjadi daya tarik bagi calon siswa yang akan daftar pada sekolah.

3. Meningkatkan mutu pendidikan di jenjang pendidikan terutama pendidikan menengah pertama.

E. Batasan Penelitian

Pembatasan masalah perlu dilakukan supaya pusat penelitian ini pada masalah yang hendak diteliti. Pembatasan masalah dengan memilih media video dan google form sebagai terhadap minat belajar siswa, selain penggunaannya yang mudah dan tampilannya menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga dapat mendorong minat belajar. Pembatasan masalah yang akan dikaji yaitu Minat Belajar Siswa Melalui Media Berbasis Aplikasi Belajar Online Video dan Google form pada Materi PAI dan Budi Pekerti Kelas VIII SMPN 2 NGADILUWIH.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap suatu masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya. Secara teknik, hipotesis adalah pernyataan hubungan antara variabel dengan variabel, yang bersifat sementara atau bersifat dugaan, atau yang masih lemah. Dalam hal ini, lemah yang dimaksud yaitu berkaitan dengan benar tidaknya pernyataan yang dibuat dalam hipotesis.⁵ Maka berdasarkan uraian diatas, penulis mengajukan hipotesis:

Ha : Terdapat efek positif media video terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VIII SMPN 2 NGADILUWIH

⁵ Muslich Anshori Sri Iswati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Surabaya: Airlangga University Press, 2017).

Ho : Tidak terdapat efek positif media video terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VIII SMPN 2 NGADILUWIH

Ha : Terdapat efek positif media google form terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VIII SMPN 2 NGADILUWIH

Ho : Tidak terdapat efek positif media google fom terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VIII SMPN 2 NGADILUWIH

Ha : Terdapat efek positif media video dan google form terhadap minat siswa belajar mata pelajaran PAI kelas VIII SMPN 2 NGADILUWIH

Ho : Tidak terdapat efek positif media video dan google form terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VIII SMPN 2 NGADILUWIH

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa oleh Talizaro Tafonao dalam Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol 2, No 2, Juli 2020 tersebut dikatakan bahwa sebagai pengampu mata kuliah media pembelajarandi STT Kadesi Yogyakarta menjadi beban tersendiri, karena mengingat perkembangan teknologi di zaman modern ini begitu besar pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tteknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering menjumpai adanya pemfaatan dari perkembangan Teknologi dalam dunia pendidikan, seperti yang sering dilakukan oleh guru atau dosen yaitu mengkombinasikan alat teknologi dalam peroses pembelajaran. Artinya dalam penggunaan media pembelajaran dan teknologi dapat menolong peserta didik untuk mengerti materi yang disampaikan

oleh guru atau dosen. Jika hal ini diabaikan oleh para pengajar saat ini maka peserta didik akan ketinggal banyak informasi.

Selanjutnya penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Oleh Hamsi Mansur dan Rofiudin dalam Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol 4, No 1, pada tahun 2020. Dalam penelitian tersebut tertulis uji minat belajar mahasiswa ini dilaksanakan di Program Studi Teknologi Pendidikan dengan mahasiswa berjumlah 34 orang. Dilakukan dua kali uji coba, yaitu uji coba sebelum memakai media dan sesudah. Berdasarkan uji minat belajar terhadap seluruh aspek yang dinilai diperoleh hasil angket minat sebelum memakai media sebesar 53,33% dan sesudah memakai media meningkat menjadi 81,78%. Artinya terjadi peningkatan minat belajar mahasiswa setelah menggunakan media.

Kemudian penelitian berikut yang berjudul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis ICT Memanfaatkan Power Point, WA Group, Google Classroom dan Google Form Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Oleh Hafizd Darmawan dkk, dalam Jurnal Pendidikan Matematika Vol 06, No 01, pada bulan Maret 2022 tersebut dikatakan bahwa Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dilihat dari nilai N-gain pada uji coba I sebesar 0,4 meningkat menjadi 0,6 pada uji coba II, artinya berada dalam kategori “sedang”. Sedangkan tanggapan guru terhadap desain pembelajaran berbasis ICT memanfaatkan power point, filmora, whatsapp grup, google classroom, dan google formulir dalam pembelajaran matematika yang telah dikembangkan ialah bagus digunakan pada pembelajaran dalam jaringan,

tetapi terlalu banyak aplikasi sehingga membuat guru sedikit repot atau bekerja ekstra.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ansari Fahmi dan Khadijah Pasaribu dalam Jurnal Pendidikan Vol 6 No 1 pada tahun 2022 yang berjudul Manajemen Pembelajaran Matematika dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMAN 1 Kualuh Selatan mengatakan bahwa siswa-siswi di SMAN 1 Kualuh Selatan memiliki minat belajar matematika yang beragam. Diperlukan perasaan senang, perhatian, dan ketertarikan yang lebih terhadap mata pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peran guru dalam membangkitkan sikap positif dan merancang pembelajaran matematika dibutuhkan agar perlahan-lahan dapat menumbuhkan minat belajar siswa terhadap matematika. Oleh karena itu, dalam hal ini manajemen pembelajaran matematika yang menarik dapat dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Manajemen pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran matematika dapat dilakukan melalui tahap perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Selanjutnya penelitian yang berjudul Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) Melalui Aplikasi Berbasis Android Saat Pandemi Global Oleh Agus Wilson dalam Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan), Vol 5 No 1 pada tahun 2020 mengatakan bahwa sistem pembelajaran secara E-learning harus diimbangi dengan peningkatan kompetensi dosen. Mahasiswa yang dihadapi dosen saat ini adalah mahasiswa generasi milenial yang melek teknologi, oleh karena itu dosen dituntut untuk selalu meningkatkan kompetensi keilmuan serta melakukan inovasi

metode pembelajaran. Sementara itu dari sisi mahasiswa, yang harus dibenahi adalah kesiapan belajar mandiri mahasiswa. Karena dalam pembelajaran daring lebih banyak mengadopsi istilah self-directed learning, maka self-directed learning mahasiswa menjadi penting.

H. Definisi Operasional

Pengertian istilah yang dipaparkan dalam proposal adalah sebagai berikut:

1. Efektifitas

Efektifitas berasal dari kata efektif yang artinya berdaya guna, langsung mengena, ada efeknya (akibat, pengaruh, kesan), dapat membawa hasil, guna (tentang usaha/tindakan). Jadi efektifitas adalah suatu pengukuran keberhasilan dari tercapai atau tidaknya tujuan yang telah ditentukan. Apabila hasil kegiatan semakin mendekati tujuan maka semakin tinggi efektivitasnya.

2. Penggunaan Media Pembelajaran Video dan Google Form

a. Penggunaan

Penggunaan sama dengan proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu; pemakaian.⁶ Jadi, penggunaan dapat diartikan sebagai proses ataupun pemakaian sesuatu.

b. Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, arti kata media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dan

⁶ “<https://kbbi.web.id> diakses pada tanggal 12 Nopember 2021 pukul 20.27 WIB,” t.t.

sebagainya); penghubung, perantara.⁷ Ada seseorang ahli yang berpendapat Yusuf Hadi Miarso, mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajar.⁸ Dalam proses suatu pembelajaran, terlebih pada saat pembelajaran jarak jauh atau dikenal daring seperti sekarang ini, media sangat berpengaruh terhadap suatu pembelajaran agar menyampaikan sesuatu kepada peserta didik dapat diterima dan dipahami.

Kemudian pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar. Dalam proses interaksi tersebut, diperlukan pendukung berupa media yang tepat. Sebagai seorang pendidik, harus mampu mengidentifikasi jenis media yang tepat untuk mendukung kegiatan pembelajaran tertentu. Ketika pendidik dapat mengidentifikasi jenis media yang tepat, maka diharapkan kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif sesuai dengan tujuan bahan ajar yang digunakan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar/pembelajaran dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

c. Video

⁷ “<https://kbbi.web.id/> diakses pada tanggal 20 September 2021 pukul 14.00 WIB,” t.t.

⁸ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Int, Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013).

Video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara.

d. Google Form

Google form adalah layanan dari Google yang memungkinkan Anda untuk membuat survey, tanya jawab dengan fitur formulir online yang bisa dicustomisasi sesuai dengan kebutuhan. Jadi anda bisa mendapatkan jawaban secara langsung dari audiens yang mengikuti survei.⁹

3. Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI

a. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa terdiri dari dua suku kata yaitu minat dan belajar. Minat ialah suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda dan orang. Minat berhubungan dengan aspek kognitif, afektif, dan motorik dan merupakan sumber motivasi untuk melakukan apa yang diinginkan.¹⁰ Belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Oleh karena itu, apa saja yang dilihat seseorang barang tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap sesuatu objek.¹¹ Biasanya disertai dengan perasaan senang, karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu. Jadi, minat belajar siswa adalah keinginan tinggi yang dimiliki oleh siswa dalam usaha mendapat ilmu

⁹ “<https://qwords.com/blog/mengenal-google-form/> diakses pada 12 Nopember 2021 pukul 21.00 WIB,” t.t.

¹⁰ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana, 2011), 63.

¹¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), 56

pengetahuan. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung akan mendapatkan hasil belajar yang baik pula.

b. Mata Pelajaran PAI

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah upaya menyiapkan peserta didik mengenal, memahami, menghayati, mengimani dan mengamalkan ajaran-ajaran dan nilai-nilai Agama Islam dari sumber utamanya yakni Al-Qur'an dan As Sunnah, melalui kegiatan bimbingan pengajaran, latihan, dan pengalaman, disertai tuntunan untuk menghormati pemeluk agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan inter dan antar umat beragama sehingga terwujud persatuan dan kesatuan bangsa.¹² Sedangkan menurut pendapat lain, pendidikan agama Islam adalah proses mengubah tingkah laku individu peserta didik pada kehidupan pribadi, masyarakat dan alam sekitarnya.

I. Variabel Penelitian

Penentuan variabel dalam kegiatan penelitian merupakan sebuah tahapan yang paling penting yang tidak dapat ditinggalkan, bahkan penentuan variabel harus dilakukan secara tepat dalam kegiatan penelitian. Jika dalam penelitian ini salah menentukan variabel maka kesalahan ini akan terus berlanjut hingga kesalahan dalam mendefinisikan secara operasional.

Sehingga dapat dikatakan bahwa variabel penelitian merupakan suatu objek atau sifat atau sebuah nilai dari orang atau kegiatan yang memiliki berbagai variasi antara satu dengan yang lainnya yang ditetapkan oleh peneliti dengan tujuan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Sehingga variabel juga dapat didefinisikan sebagai

¹² *Kementrian Menteri Agama (KMA) Republik Indonesia, Nomor 211, hlm 44, t.t.*

objek pengamatan dalam penelitian yang dimana didalamnya terdapat berbagai faktor yang berperan terhadap peristiwa yang akan diteliti. Variabel penelitian memiliki dua jenis variable, yaitu variable dependent (variable bebas) dan variable independent (variable terikat).

1. Variable independent merupakan variabel yang berperan memberi pengaruh kepada variabel lain. Variabel independen dalam penelitian ini adalah media video dan media google form. Indikator dari variabel ini yaitu:

- a. Memberikan kemudahan dalam penggunaan media video dan media google form
- b. Manfaat media video dan media google form dalam pembelajaran
- c. Memberikan kenyamanan serta ketertarikan dalam penggunaan media video dan media google form

2. Variable dependent merupakan variable yang dijadikan sebagai faktor yang dipengaruhi oleh sebuah atau sejumlah variable lain. Variabel dependen dalam penelitian ini yaitu minat belajar siswa. Indikator dari variabel ini yaitu sebagai berikut:

- a. Rasa senang
- b. Keterlibatan Siswa
- c. Ketertarikan
- d. Perhatian Siswa