

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap religius, dan aklakh mulia peserta didik. Namun dalam praktiknya, pembelajaran PAI masih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasaan, sehingga membuat siswa kurang aktif dan kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar yang rendah ini berdampak pada ketercapaian tujuan pembelajaran PAI.

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran digital yang lebih interaktif, salah satunya Quizizz, Quizizz adalah platfrom kuis berbasis (game based learning) yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain melalui kuis interaktif, skor langsung, papan peringkat, dan tampilan visual yang menarik. Penggunaan media ini diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan menantang.

Dalam era digital seperti saat ini, perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Teknologi tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai katalisator yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Salah satu dampak positif dari integrasi teknologi dalam pendidikan adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, kreatif, dan berprestasi. Namun, kenyataannya, banyak siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini sering disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik atau monoton, sehingga siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai prantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai prantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media.

Pada masa sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh dengan perkembangan pendidikan sehingga mendorong guru untuk melakukan inovasi dan memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa melakukan perbuatan belajar, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efisien dan efektif. Dengan bantuan berbagai media, maka pembelajaran akan lebih menarik, kongkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga serta hasil belajar lebih bermakna. Dengan adanya media pembelajaran maka kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa melakukan perbuatan belajar, sehingga kegiatan belajar lebih mudah. Dengan bantuan beberapa media maka pembelajaran akan lebih menarik dan hasil belajar bermakna.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, aklakh mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya , masyarakat, bangsa dan negara.

Proses belajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi mengajar. Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut tidak

jelas materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara, kerumitan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media, dan juga media dapat mewakili kekurangan guru mengucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu bahkan keabstarakan materi dapat diartikan dengan kehadiran media.

Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan belajar peserta didik, agar peserta didik tidak bosan waktu proses kegiatan belajar mengajar. Kegunaan media dalam kegiatan belajar mengajar yaitu membantu berjalannya proses belajar. Kegunaan media dalam pendidikan yaitu salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan peserta didik.

Akses terhadap media telah menjadi salah satu kebutuhan primer dari setiap orang, karena adanya kebutuhan akan informasi, hiburan, pendidikan dan akses pengetahuan dari belahan bumi yang berbeda kemajuan teknologi dan informasi serta semakin canggihnya perangkat-perangkat yang diproduksi oleh industri seperti menghadirkan dunia didalam genggamannya.

Berdasarkan hasil uraian diatas dapat kita pahami bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk siswa agar membantu efektifitas pembelajaran. penggunaan media pembelajaran ini membantu si pengajar agar lebih mudah memberikan materi pembelajaran yang dibantu oleh salah satu media yaitu Quizizz.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan teknologi berbasis aplikasi pendidikan. Salah satu aplikasi yang cukup populer dan banyak digunakan dalam pembelajaran adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dan menyenangkan. Melalui fitur-fitur seperti gamifikasi, penilaian real-time dan antarmuka yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Fitur-fitur gamifikasi dalam Quizizz, seperti leaderboard, penghargaan dan desain kuis yang interaktif, dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, siswa dapat belajar secara mandiri melalui perangkat teknologi, yang memungkinkan mereka untuk mengulang materi kapan saja sesuai kebutuhan.

Namun, meskipun penggunaan teknologi seperti Quizizz menjanjikan manfaat yang signifikan, implementasinya masih memerlukan kajian lebih lanjut, terutama terkait dengan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa dalam konteks mata pelajaran PAI. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji **pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI**, sehingga dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi.

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan-permasalahan yang dapat di identifikasikan sebagai berikut :

1. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI

Banyak siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang sering dianggap monoton dan kurang menarik. Hal ini berdampak pada partisipasi siswa yang rendah dan pencapaian hasil belajar yang kurang optimal.

2. Kebutuhan inovasi dalam metode pembelajaran PAI

Metode pembelajaran konvensional seperti ceramah atau diskusi sederhana kurang efektif dalam membangkitkan minat siswa terhadap mata pelajaran PAI. Diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik melalui pemanfaatan teknologi.

3. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI

Meskipun teknologi semakin berkembang pesat, penerapannya dalam pembelajaran PAI masih terbatas. Banyak guru yang belum memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, seperti Quizizz, yang memiliki potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif.

4. Kurangnya pengetahuan tentang pengaruh Quizizz terhadap motivasi belajar

Meskipun Quizizz telah banyak digunakan di berbagai mata pelajaran, masih sedikit penelitian yang secara spesifik mengeksplorasi pengaruhnya

terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Hal ini menciptakan celah penelitian yang perlu diisi.

5. Kebutuhan data empiris untuk mendukung efektivitas Quizizz dalam pembelajaran PAI

Diperlukan data empiris untuk membuktikan sejauh mana penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI, sehingga dapat menjadi rekomendasi bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka penelitian membatasi masalah pada :

1. Penggunaan media Quizizz sebagai variabel bebas.
2. Motivasi belajar siswa mata pelajaran PAI sebagai variabel terikat.
3. Subjek penelitian adalah siswa X SMA IT Gema Nurani.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka masalah yang akan di kaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X SMA IT Gema Nurani ?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar siswa di kelas X Gema Nurani ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan peneliti yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X SMAIT Gema Nurani.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas X SMAIT Gema Nurani.

D. Manfaat Penelitian

Adapun temuan-temuan atau hasil penelitian diharapkan berguna, diklasifikasi ke dalam beberapa aspek yaitu :

1. Manfaat teoritis

Memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam penggunaan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar.

2. Menjadi refrensi bagi penelitian selanjutnya

Terkait pembelajaran interaktif dalam Pendidikan Agama Islam (PAI)

3. Manfaat Praktis

a) Bagi guru PAI :

Memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

b) Bagi siswa :

Membantu meningkatkan motivasi belajar melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga proses belajar lebih efektif.

c) Bagi sekolah :

Menyediakan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan kebijakan dalam mengadopsi teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran di sekolah.

4. Manfaat Akademis

- a) Menambah wawasan akademis tentang efektivitas teknologi pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran PAI
- b) Mendorong pengembangan inovasi pembelajaran yang berbasis teknologi untuk berbagai mata pelajaran.