

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi terus berkembang dengan sangat cepat dan memberikan berbagai kemudahan, termasuk dalam dunia pendidikan. Di Indonesia, kemajuan teknologi dimanfaatkan untuk mengefektifkan berbagai tugas, termasuk dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Tekanan global membutuhkan adaptasi konstan dari sektor pendidikan terhadap perkembangan teknologi demi meningkatkan kualitas pendidikan.¹ Teknologi memungkinkan terjadinya komunikasi dan penyampaian informasi yang cepat dan luas, menjadikannya sebagai bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sosial masyarakat, termasuk dalam lingkungan pendidikan.

Pendidikan memiliki peran sentral dalam membentuk karakter dan kepribadian generasi bangsa. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Pendidikan adalah salah satu pilar penting dalam membangun masyarakat yang berdaya saing dan berkarakter.² Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sengaja untuk mewariskan budaya kepada generasi yang akan datang, karena pendidikan memungkinkan kita memperoleh beragam

¹ Eka Nurillahwaty, "Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan", *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol. III No.1 (2021),6 .

² Siti Romlah dan Rusdi, "Pendidikan Agama Islam Sebagai Pilar Pembentukan Moral Dan Etika," *Al-Ibrah : Jurnal Pendidikan dan Keilmuan Islam*, Vol.VIII.No.1 (2023), 6.

pengetahuan, maka pendidikan penting dalam banyak aspek kehidupan. Menurut interpretasi ini, pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk mewariskan pengetahuan yang efisien kepada generasi berikutnya.

Dalam praktik pendidikan, pembelajaran merupakan komponen inti yang menentukan keberhasilan pendidikan. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan lingkungan belajar yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku yang positif. Di sini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran harus dirancang dengan baik, melibatkan berbagai komponen yang saling berkaitan. Komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi.³ Peran guru sangat sentral dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Guru tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik agar lebih aktif, kreatif, dan kritis dalam proses belajar. Jadi dapat dipahami bahwa konsep pembelajaran pada hakikatnya adalah kegiatan pendidik dalam membelajarkan peserta didik dan pembelajaran merupakan prosedur yang perlu diikuti untuk mencapai tujuan dan hasil yang baik.

Teknologi dan informasi dari berbagai media dan komunitas belajar dapat digunakan untuk menunjukkan jenis perilaku yang diharapkan. Semakin tinggi perkembangan teknologi, pendidik dapat berkarya dalam pembelajaran berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran, tujuannya adalah untuk

³ Haizatul Faizah dan Rahmat Kamal, "Belajar dan Pembelajaran," *Jurnal Basicedu*, Vol. VIII. No.1 (2024), 7.

memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan maksimal.⁴ Dengan efektifnya proses pembelajaran maka akan tercapainya tujuan pembelajaran.

Pemilihan media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi penting karena hal ini dapat mendorong siswa untuk meningkatkan motivasi belajar mereka, sehingga mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Siswa dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menggunakan berbagai alat pembelajaran interaktif. Dengan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara hanya satu arah.⁵ Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk video, animasi, simulasi, serta permainan edukatif. Media pembelajaran interaktif memberikan keuntungan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang topik pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dalam arti mereka berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran interaktif di era digital ini adalah media pembelajaran melalui aplikasi *Quizizz* yang menyediakan

⁴ Azzah Amany, “*Quizizz* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika,” *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, Vol. II. No. 2 (2020), 2.

⁵ Choiri Kafa, Lailatul Mona Rizki, dan Nauval Fitri Ansyah, “Media Pembelajaran : Jenis dan Teknik Pemilihan dalam Pembelajaran PAI,” *Jurnal PAI: Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol. XV .No. 1 (2024), 5.

informasi dan statistik aktivitas siswa.⁶ Aplikasi *Quizizz* merupakan alat pembelajaran menarik dalam bentuk permainan interaktif bagi siswa yang bercirikan terciptanya motivasi belajar, seperti tantangan menjawab pertanyaan dan rasa ingin tahu anak, yang dapat dijadikan sebagai alat evaluasi. Guru dapat menggunakan kuis untuk menawarkan konten pendidikan dan mengukur pembelajaran siswa dengan cara yang menarik dan menyenangkan.⁷ Jadi penggunaan fitur *Quizizz* merupakan usaha untuk membuat suasana belajar menjadi dinamis dan fleksibel serta dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efisien. Siswa diharapkan menjadi lebih terlibat dan meraih prestasi akademik yang unggul ketika mereka menggunakan platform pembelajaran seperti *Quizizz*, yang meningkatkan prestasi akademik mereka dalam proses pembelajaran.

Pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran selama periode tertentu dikenal sebagai hasil belajar siswa. Hasil yang lebih baik akan datang dari siswa yang lebih berkomitmen. Oleh karena itu, hasil belajar bisa dijadikan acuan untuk mengevaluasi keberhasilan proses belajar siswa.⁸ Salah satu metode untuk menilai prestasi akademik siswa adalah melalui hasil belajar, yang juga berfungsi sebagai evaluasi untuk memperbaiki proses pembelajaran dan mendukung pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dengan lebih efektif. Meskipun penggunaan media pembelajaran interaktif telah terbukti memberikan dampak positif, kenyataannya masih banyak guru

⁶ Rizal Faturrokhman, "Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah Smk Pembangunan," *Jip*, Vol. II. No. 4 (2024), 4.

⁷ Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol. IV, No.II (2020), 6.

⁸ Andri Yandi, et al. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, Vol. I. No. 1 (2023), 10.

yang mengalami kesulitan dalam memilih media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Penelitian oleh Rahma dan Erwin menunjukkan bahwa pemahaman guru yang terbatas terhadap media pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana juga menjadi hambatan dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal.⁹ Penelitian lain oleh Yani Wulandari menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang kurang mendukung, serta ketidaksesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran, turut memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), media yang digunakan sering kali hanya berupa presentasi konvensional seperti PowerPoint, yang bersifat satu arah dan cenderung membuat siswa pasif. Hal ini tentu bertentangan dengan esensi pembelajaran PAI yang menekankan nilai-nilai partisipatif, pemahaman mendalam, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

Melihat kenyataan yang ada saat ini, muncul beberapa permasalahan dalam pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran tidak efektif. Secara khusus berdasarkan penelitian Faikhatul et al, menyatakan bahwa terdapat beberapa permasalahan besar pada pembelajaran saat ini, seperti rendahnya pemahaman siswa akibat metode atau media/alat pembelajaran yang digunakan. Penggunaan yang tidak sesuai, khususnya pada pembelajaran PAI di mana beberapa dari bagian materinya disajikan dalam bentuk pameran, sehingga sangat memungkinkan dimanfaatkan oleh siswa sebagai penonton. Fakta lain

⁹ Rahma Annisa dan Erwin, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, Vol. V, No. 5. (2021), 7.

¹⁰ Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, dan Lukman Nulhakim, "Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. VIII, No. 2 (2020), 6.

yang terlihat pada pembelajaran PAI adalah siswa kurang berminat dan terlihat pasif karena kurangnya interaksi dalam pembelajaran. Permasalahan yang teridentifikasi dapat berasal dari unsur eksternal dan internal yang mempengaruhi prestasi akademik siswa. Masalah pembelajaran dikatakan sebagian besar disebabkan oleh kurangnya imajinasi dan daya cipta guru dalam memecahkan masalah pengembangan pembelajaran dan penilaian akhir, serta ketidaktertarikan mereka dalam mengajar dan sumber daya yang tidak memadai.¹¹ Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, permasalahan yang muncul pada siswa kelas VIII di SMP IT Al-Izzah terlihat pada penggunaan media pembelajaran yang baru sekedar pameran dalam bentuk powerpoint sehingga siswa terlihat pasif dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Permasalahan-permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang ideal dengan kenyataan di lapangan. Pembelajaran yang seharusnya mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan terlibat secara langsung dalam proses belajar, justru menjadi monoton dan membosankan karena media yang digunakan tidak sesuai. Padahal, pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran interaktif seperti Quizizz sangat potensial untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat sangat penting dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, peneliti berminat untuk melaksanakan penelitian dengan judul :

¹¹ Kharisma Lujeng Lestari dan Shaleh, "JOEAI (Journal of Education and Instruction)," *Journal of Education and Instruction*, Vol. VI, No.2 (Juli-Desember, 2023), 5.

“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, berbagai permasalahan dapat diidentifikasi, di antaranya seperti:

1. Rendahnya pemahaman siswa sehingga hasil belajarnya kurang maksimal
2. Kurangnya antusias serta keinginan untuk memahami pelajaran
3. Selama mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam, siswa tampak kurang aktif.
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi digital untuk pendidikan

C. BATASAN MASALAH

Dengan memperhatikan berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti perlu mempersempit fokus masalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih jelas. Untuk mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VIII SMP IT Al-Izzah Serang, peneliti memutuskan untuk fokus pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PAI siswa kelas VIII SMP IT Al-Izzah Serang?

E. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar siswa kelas VIII SMP IT Al-Izzah Serang Pada Mata Pelajaran PAI.

F. MANFAAT PENELITIAN

Secara umum, manfaat penelitian dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Dari sudut pandang teoritis, penulis berharap temuan penelitian ini dapat membantu pembaca dengan meningkatkan pengetahuan mereka tentang sains dan mendidik siswa, pendidik, dan peneliti lain tentang nilai *Quizizz*. Sumber daya pendidikan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan standar pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Berdasarkan kelebihan teoritis tersebut, Penulis berharap bahwa temuan dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, memberikan kontribusi pada pengetahuan yang ada, dan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya oleh mahasiswa, dosen, dan peneliti lainnya mengenai pentingnya Meningkatkan hasil belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

a. Untuk Guru

Diharapkan temuan penelitian ini dapat memberikan petunjuk bagi guru PAI dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Untuk Siswa

Diharapkan bahwa hasil temuan dalam penelitian ini menjadi pengalaman belajar yang berharga bagi siswa SMP IT Al-Izzah dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz*, sehingga mereka lebih tertarik untuk belajar dan mudah memahami materi yang diberikan.

c. Untuk Peneliti

Melalui penerapan berbagai gagasan terkait tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa, serta temuan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan berpikir melalui penelitian ilmiah.

G. SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam mempermudah penyusunan skripsi, penulis membagi skripsi ini kedalam lima bagian dalam sistematika pembahasan di antaranya :

BAB I Pendahuluan. Yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

BAB II Kajian Teori. Dalam bab ini terdapat kajian teori yang meliputi sub-sub yang memuat mengenai media pembelajaran interaktif, aplikasi *quizizz*, dan hasil belajar.

BAB III Metodologi Penelitian. Dalam bab ini peneliti akan menjelaskan metodologi penelitian, yang terdiri dari jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan. Dalam bab ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian dan menjelaskan pembahasan.

BAB V Penutup. Dalam bab ini meliputi Kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN