

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan akan terus berubah tatanannya dari waktu ke waktu sesuai dengan tuntutan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena pendidikan ditujukan untuk menyiapkan peserta didik dalam rangka menghadapi hidup dan kehidupannya di masa kini dan masa datang. Satu hal yang tidak akan berubah yaitu bahwa pendidikan dibutuhkan oleh manusia selama-lamanya sampai akhir hayat (long life education).¹ Pendidikan sendiri adalah segala sesuatu yang menyangkut proses perkembangan dan pengembangan manusia yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepadanya agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka. Proses perkembangan dan pengembangan manusia di sekolah tidak lepas dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik, karena seorang pendidik akan mendidik peserta didik melalui proses pembelajaran yang telah dijadwalkan di sekolah baik di dalam kelas maupun di luar kelas.²

Menurut McGriff proses pembelajaran harus fokus pada konteks dan pengalaman yang dapat membuat siswa memiliki minat dan dapat melakukan aktivitas belajar. Dengan kata lain kualitas pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan pembelajaran yang digunakan.³ Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 ayat 2, para

¹ Ifan Junaedi, *Proses Pembelajaran yang Efektif*. Journal Information, Applied, Management, Accounting and Research. Vol 3 No 2 2019 h. 19

² Nahdatul Hazmi, *Tugas Guru Dalam Proses Pembelajaran*. Journal of Education and Instruction (JOEAI) Vol.2 No.1 2019, h.57

³ Poppy Anggraeni dan Aulia Akbar, *Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Proses Pembelajaran*. Jurnal Pesona Dasar, Vol.6 No. 2 2018, h.55

pengajar memikul kewajiban dalam menghadirkan proses pembelajaran yang bernilai, menggembirakan, inovatif, aktif, serta mendukung komunikasi yang efektif. Salah satu strategi dalam menciptakan suasana belajar yang menggembirakan adalah melalui kehadiran media. Klaim Halamik selain menumbuhkan antusiasme serta rasa penasaran, kehadiran media juga mampu menstimulasi dorongan belajar, merangsang keterlibatan siswa, serta berpengaruh terhadap kondisi psikologis mereka. Keberadaan media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, sebab dapat menumbuhkan antusiasme siswa. Selain itu, Media turut berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, karena memungkinkan pesan yang dikomunikasikan pendidikan dapat ditangkap dengan jelas dan dipahami oleh siswa dengan baik.⁴

Klaim Pusparini, media pembelajaran mencakup berbagai alat yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan tujuan membangkitkan minat belajar dan menciptakan kondisi belajar yang nyaman. Penggunaan media juga diharapkan mampu memusatkan perhatian siswa, menumbuhkan semangat belajar, mendorong keaktifan, serta memberikan implikasi mendukung pada dinamika belajar. Permainan layak dijadikan media pembelajaran yang menghibur karena bersifat interaktif, menekankan kolaborasi dan penyampaian pesan, seraya mendorong dinamika para peserta didik. Karakteristik permainan yang mendukung antusiasme belajar antara lain adanya unsur khayalan, tantangan, dan rasa ingin tahu.⁵

Baharudin menjabarkan, terdapat beragam cara yang bisa diterapkan guna mendorong minat belajar peserta didik. Satu di antaranya ialah bahan

⁴ Halimatus Solikah, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020*. h. 2

⁵ M. Andra Aditiyawarman, dkk, *Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran*. Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya Vol. 7 Tahun 2022 h. 25

ajar yang menarik dan tidak membosankan yang dapat diakses dari buku materi dan sumber lain; desain pembelajaran yang memungkinkan siswa bereksperimen dengan materi dan mengkaji keterlibatan seluruh elemen belajar mereka (kognitif, afektif, dan psikomotorik).⁶ Menurut Yanto, untuk menghasilkan mutu penyelenggaraan pendidikan yang optimal membutuhkan pemilihan, pemanfaatan, dan penyesuaian media yang tepat dengan muatan materi pembelajaran.⁷

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, permainan atau games adalah bentuk sarana pembelajaran yang bersifat interaktif serta menghibur, serta menitikberatkan pada kerja sama dan interaksi antara peserta didik. Karna permainan dapat meningkatkan pembelajaran melalui keingintahuan, tantangan, dan imajinasi. Semua jenis kompetisi yang dikenal sebagai permainan mengharuskan para pemainnya saling melakukan interaksi dengan ikut peraturan yang telah ditetapkan agar meraih misi tertentu. Penggunaan media berbasis *game* dan teknologi yang relevan dengan era 4.0 dapat menjadi jawaban atas tantangan pendidikan di masa revolusi industri. Media semacam ini mampu memberikan dorongan motivasi bagi siswa. Salah satu contoh aplikasi interaktif yang dapat diterapkan guru guna mendorong rasa ingin tahu peserta didik adalah *Quizizz*.

Sebagai penunjang belajar, *Quizizz* menawarkan pengalaman interaktif melalui beragam jenis soal, mulai dari pilihan ganda, esai, hingga menjodohkan yang dilengkapi animasi ketika jawaban siswa tepat atau keliru. Aplikasi berbasis web ini dapat digunakan baik di komputer maupun perangkat Android, dan dapat dijalankan secara *online* dengan dukungan

⁶ Dewi Sasmita Pasaribu, Menza Hendri, dan Nova Susanti, "Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick pada Materi Listrik Dinamis di Kelas X SMAN 10 Muaro Jambi." 2017, Vol. 02 h. 63

⁷ Khusnul Mawaddah, Sudirman P, dan dkk, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Ipa Man 2 Sinjai." 2022, Vol. 3 h.

jaringan internet yang memadai. Sebagai *platform* belajar *online* berbasis *game*, *Quizizz* memungkinkan berbagai aktivitas permainan diterapkan dalam forum kelas sehingga menghadirkan iklim pembelajaran yang dinamis. Pendidik bisa mengukur level pemahaman atas bahan ajar melalui pendekatan yang lebih kreatif dan menarik.⁸ Peran *Quizizz* tidak terbatas pada penyampaian materi pembelajaran saja, bahkan dijadikan sebagai wahana evaluasi serta melibatkan interaksi aktif.⁹

Dengan demikian, jenis media *quizizz* ini memiliki potensi untuk mendorong antusiasme dan minat peserta didik pada saat pembelajaran, terutama pada anak-anak. *Quizizz* adalah platform pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan pembelajaran siswa dan meningkatkan ketertarikan peserta didik

Penelitian sebelumnya mengenai *Quizizz* dengan judul "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya" mengungkapkan bahwa siswa kurang tertarik dan kurang memperhatikan pelajaran di kelas. Berdasarkan hasil angket yang dilakukan melalui Google Forms pada siswa kelas OTKP 1, OTKP 2, dan OTKP 3, diketahui bahwa 79% responden menilai media pembelajaran yang digunakan tidak menarik atau tidak menyenangkan. Guru Teknologi Perkantoran menggunakan teks yang dibacakan dari buku paket sebagai alat evaluasi saat memberikan tugas dan menilai pemahaman siswa. Namun, ketika evaluasi dilakukan di akhir pelajaran, siswa tidak tertarik untuk mengikutinya dan pelajaran menjadi tidak menarik, yang tampak saat guru

⁸ Musfirah, dkk, *Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Sifat-Sifat Benda Di Kelas V SD*. 2022, Vol. 2 h. 358

⁹ Unik Hanifah Salsabila, Dkk, *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. Yogyakarta 2020, Volume 4 h. 164-165

mengajukan pertanyaan pada peserta didik dan responnya terdiam.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara peneliti terhadap beberapa siswa, peneliti menemukan masalah dalam minat belajar siswa di MTSN 2 Kota Serang seperti, sebagian siswa meninggalkan kelas saat guru melakukan pembelajaran dikarenakan model pembelajaran yang monoton, mereka tampak tidak semangat atau bahkan tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran Qur'an Hadist dikarenakan suasana yang tidak menyenangkan dan membosankan dan mereka sering mencontek saat ujian harian dikarenakan masih menggunakan media konvensional seperti kertas dan cenderung memakan waktu yang lama. Secara tidak langsung hal itu menjadi sebuah faktor penyebab kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menjadi alasan yang kuat bagi peneliti melakukan penelitian di MTSN 2 Kota Serang.

Dengan memahami dan mengidentifikasi masalah-masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Quran Hadis di MTsN 2 Kota Serang. Dengan demikian, penelitian ini harapannya bisa memberi pemahaman secara komprehensif terkait cara dunia pendidikan dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz. Maka dari itu penulis mengambil permasalahan atau melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Qur'an Hadist di MTsN 2 Kota Serang”**.

Penelitian ini nantinya berpusat kepada korelasi antara media pembelajaran game Quizizz dengan minat belajar siswa di tingkat MTS.

¹⁰ M. Andra Aditiyawarman, dkk, *Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran*. Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya Vol. 7 Tahun 2022 h. 25

Fokus pada aspek tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengaruh media pembelajaran quizizz kepada minat belajar siswa. Penelitian akan dilaksanakan di MTSN 2 Kota Serang. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MTSN 2 Kota Serang, minat belajar siswa akan diidentifikasi dan dianalisis. Ini akan memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana minat belajar tersebut terwujud dalam lingkungan pendidikan yang relevan.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu penjelasan di atas, di dapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang semangat saat pembelajaran Qur'an Hadist
2. Siswa kurang tertarik pada pelajaran Qur'an Hadist
3. Siswa sering keluar kelas saat pelajaran berlangsung
4. Beberapa siswa mencontek saat ujian harian

C. Pembatasan Masalah

Untuk menjaga fokus pembahasan, penelitian ini dibatasi hanya pada kajian mengenai media pembelajaran Quizizz dan minat belajar siswa, dengan mengangkat judul *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Qur'an Hadis di MTsN 2 Kota Serang*.

D. Rumusan Masalah

Mengacu latar belakang diatas, bisa dirumuskan permasalahannya berupa:

1. Bagaimana minat siswa sebelum diberi perlakuan dalam pelajaran Qur'an Hadist?

2. Bagaimana hasil skor minat rata – rata siswa setelah diberi perlakuan yang menggunakan media pembelajaran berbasis game quiziz dengan yang tidak?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis Game Quiziz berpengaruh terhadap minat siswa dalam pelajaran Quran Hadist.

E. Tujuan Penelitian

Mengacu permasalahan yang dirumuskan, adapun tujuan peneliti, yakni:

1. Untuk mengetahui minat siswa sebelum perlakuan dalam pelajaran qur'an hadist
2. Untuk mengetahui skor minat rata-rata siswa setelah perlakuan saat menggunakan media pembelajaran berbasis quiziz dengan yang tidak
3. Untuk mengetahui pengaruh antara media pembelajaran berbasis game quizizz terhadap minat belajar siswa pada pelajaran qur'an hadist

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

- a) Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana media pembelajaran berbasis quiziz mempengaruhi minat siswa untuk belajar Qur'an dan Hadist. Hasilnya dapat membantu mengembangkan teori motivasi pendidikan, khususnya tentang pendidikan agama.
- b) Penelitian ini dapat membantu dalam pengembangan metode pembelajaran yang menggunakan teknologi, seperti quiziz. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan arahan kepada guru dan siswa tentang cara meningkatkan lingkungan pendidikan.
- c) Hasil penelitian ini dapat menguatkan atau mengoreksi teori

motivasi yang sudah ada, terutama yang berkaitan dengan media pembelajaran. Penelitian ini dapat memvalidasi teori tersebut dengan melihat sejauh mana media pembelajaran memengaruhi minat belajar siswa.

- d) Dengan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang komponen yang memengaruhi minat belajar anak dalam belajar, penelitian ini dapat membantu dalam pembuatan program atau intervensi pendidikan yang lebih efektif yang dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan.
- e) Hasil penelitian ini juga dapat memberi praktisi pendidikan pemahaman yang lebih luas tentang bagaimana media pembelajaran memengaruhi minat belajar siswa. Dengan demikian, dapat meningkatkan minat siswa untuk lebih aktif dan belajar dengan cara yang menyenangkan.

b. Manfaat Praktis

a) Bagi Murid

Agar siswa tidak bosan belajar di kelas, meningkatkan rasa ingin tahu dan meningkatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran Qur'an Hadist. Selain itu, dengan adanya inovasi dalam media pembelajaran Quiziz dapat menciptakan kelas yang efektif dan praktis.

b) Bagi Praktisi Pendidikan

Pengetahuan dan kemampuan untuk mendukung pengembangan pendidikan akan diperoleh oleh guru dan praktisi pendidikan. Saat mereka membuat strategi pembelajaran, siswa terlibat dalam prosesnya. Keterlibatan diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Temuan penelitian ini juga dapat menjadi panduan meneliti berikutnya tentang media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. Hasil temuan ini juga dapat dijadikan dasar untuk merancang intervensi atau program pendidikan yang lebih efektif guna mendorong minat belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori dan metode dalam bidang motivasi belajar, khususnya yang berhubungan dengan pendidikan Islam.

G. Sistematika Pembahasan

Agar pembahasan tersaji secara sistematis, penulisan skripsi ini disusun berdasarkan struktur sebagai berikut:

Bab I merupakan Pendahuluan, yang mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II berisi Kajian Teori, yang terdiri atas landasan teori, kerangka berpikir, tinjauan pustaka, dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian yang meliputi: Tempat dan waktu penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, definisi data dan teknik pengumpulan data, analisis data dan hipotesis statistik.

Bab IV Hasil dan Pembahasan yang meliputi: Deskripsi hasil penelitian, uji prasyarat analisis, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup yang terdiri: Kesimpulan dan saran-saran