

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang semakin pesat saat ini berdampak pada sejumlah industri, termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi pada saat ini merupakan sesuatu yang tidak dapat di hindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan.¹ Dalam bidang pendidikan teknologi memberikan dampak yang cukup berarti, yang mana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri.² Oleh karena itu dengan adanya kemajuan teknologi di bidang pendidikan diharapkan guru dapat memanfaatkan teknologi tersebut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Al-qur'an pun menjelaskan tentang perkembangan teknologi yaitu di dalam surah al-anbiya ayat 80:

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِيُحْصِنَكُمْ مِّنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ ﴿٨٠﴾

Dan kami ajarkan (pula) kepada dawud cara membuat baju besi untukmu, guna melindungi kamu dalam peperanganmu, apakah km bersyukur (kepada Allah).³

Di dalam ayat tersebut dinyatakan bahwa nabi Daud As diberi pengetahuan dan keretampilan dalam kepandaian membuat baju besi yang dapat digunakan untuk pelindung diri dalam peperangan. dari pelajaran yang di sampaikan Allah SWT kepada nabi Daud As ini dapat dilihat

¹Ana Maritsa, Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan, Jurnal Penelitian Dan Kajian Social Keagamaan, Vol.18, No.2, 2021, h. 92

²M Husaini, Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-Education), Jurnal Mikrotik, Vol.2, No.1, 2014, h. 32

³ Kementrian Agama RI, Al-Qur'an Dan Terjemahan, Bandung: PT.Sygma Examedia Arkanleema, 2010, h. 328

perkembangan pembuatan baju besi yang di rancang khusus untuk prajurit dalam peperangan, hal ini merupakan pengembangan teknologi yang telah berabad-abad Allah SWT ajarkan kepada nabinya.⁴

Hal ini juga di ungkapkan oleh Nabi Muhammad SAW sebagaimana sabdanya:

أَنْتُمْ أَعْلَمُ بِأَمْرِ دُنْيَاكُمْ

kamu lebih mengetahui urusan dunia mu. (HR. Muslim)⁵

Dari keterangan hadist Nabi di atas menyebutkan bahwa Nabi Muhammad SAW tidak membatasi problem global kepada para sahabat, khususnya persoalan dunia yang berkaitan dengan hal teknis artinya untuk lebih mengembangkam pembelajaran pada ranah pengajaran melalui kemajuan teknologi saat ini.⁶

Saat ini pemanfaatan teknologi masih kurang optimal digunakan oleh pendidik dan hanya digunakan oleh sekolah tertentu saja. Terutama pada mata pembelajaran PAI, lebih sering dijumpai menggunakan metode ceramah sehingga dianggap monoton dan membosankan oleh sebagian siswa yang mengakibatkan siswa mengantuk, atau tidak bersemangat dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara awal penulis dengan guru Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Sidomulyo yaitu bapak Agid. Penulis memperoleh informasi tentang permasalahan atau kendala yang terjadi di dalam kelas selama proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung yaitu kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi yang di pelajari, kesiapan siswa dalam pembelajaran, dan juga ditemukan kondisi yang mana siswa memiliki permasalahan dengan teman sekelas juga menjadi salah satu faktor siswa tersebut tidak fokus dalam pembelajaran. Menurut bapak Agid beliau sudah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar namun masih

⁴Kementrian Agama RI, Al-Qur'an Dan Tafsirnya (Edisi Yang Disempurnakan), Jilid 6, (Jakarta: Percetakan Ikrar Mandiri Abadi, 2011), h.94

⁵Hasan Asari, Hadis-Hadis Pendidikan (Sebuah Penelusuran Akar-Akar Ilmu Pendidikan Islam), (Medan: Perdana Publishing, 2020), h. 30

⁶Mochammad Sirojul Munir, Teknologi Pendidikan Dalam Dunia Pendidikan Islam Untuk Menghadapi Era Society 5.0, Jurnal Studi Islam, Vol. 01, No. 02, 2022, h. 158

ada sebagian siswa yang kurang berminat dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.⁷

Melihat permasalahan di atas perlu adanya suatu media yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat tetap fokus dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. salah satu media pembelajaran yang dapat dipilih sebagai pemanfaatan teknologi adalah quizizz.

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis game yang menghadirkan kemampuan multiplayer kedalam kelas, menjadikan evaluasi di kelas menyenangkan dan interaktif. Quizizz dapat di akses melalui website dan juga aplikasi. Tidak seperti pembelajaran lainnya, quizizz memiliki fitur permainan seperti avatar, tema, meme, dan music untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.⁸ Aplikasi quizizz ini layak dijadikan media pembelajaran interaktif di era 5.0 saat ini, karena proses pembelajaran menjadi lebih sederhana dan proses evaluasi menghasilkan hasil yang lebih cepat, sehingga siswa akan menjadi lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar.

Berbagai penelitian telah membuktikan ke efektifitasan pemanfaatan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa diantaranya penelitian yang telah dikakukan oleh Veny Dwi Churniawati dengan hasil penelitian menunjukkan hasil belajar pada siklus I rata-rata memperoleh 78,1 kemudian pada siklus II rata-rata memperoleh 83,3. Jadi dapat diperoleh kesimpulan akhir bahwa pemanfaatan aplikasi quizizz pada mata pelajaran al-qur'an dan hadist dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X MIPA 1 MAN 5 Jombang. Hal ini terbukti dengan tingginya antusiasme dan semangat siswa selama proses pembelajaran berlangsung.⁹

Berdasarkan uraian di atas, dan juga fasilitas yang telah memadai untuk penggunaan aplikasi quizizz di SMA Negeri 1 sidomulyo, peneliti

⁷ Muhammad Agid Syafei, Permasalahan Atau Kandala Dalam Mengajar Di Kelas, Wawancara, SMAN 1 Sidomulyo, Pra-Riset, 21 September 2023.

⁸Mutia Al-Jannah. Dkk, Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris, Jurnal Guru Pencerah Semesta, Vol.1, No.2, 2023, h. 196

⁹Veny Dwi Churniawati, Skripsi: Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Dan Hadist Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Mipa 1 Man 5 Jombang.

memilih kelas XI IPS 1 untuk di jadikan subjek penelitian di karenakan kelas XI IPS 1 memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Sidomulyo”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Sidomulyo?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Sidomulyo?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Untuk mengetahui Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Sidomulyo.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Sidomulyo.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Hasil penelitian dapat memberikan wawasan tentang bagaimana media pembelajaran berbasis aplikasi dapat dikembangkan dan diterapkan dalam mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- b. Hasil penelitian dapat membantu pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang inovatif.

- c. Penelitian ini di harapkan dapat dijadikan referensi atau bahan masukan bagi penelitian-penelitian lainnya yang akan melakukan penelitian.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memacu semangat belajar peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, serta melatih peserta didik untuk menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Secara umum penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran agar lebih berinovasi sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan sumbangan pemikiran yakni sebagai bahan masukan dalam menentukan media pembelajaran agar lebih dapat memanfaatkan teknologi di era sekarang ini.

E. Asumsi Penelitian

Asumsi dasar pada penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi quizizz dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 sidomulyo.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Sidomulyo. subjek penelitian ini meliputi siswa kelas XI IPS I tahun pelajaran 2023/2024 SMA Negeri 1 Sidomulyo

sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi quizizz sebagai media dalam kegiatan pembelajarannya.