

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran.¹ Romiszowski mengungkapkan bahwa teknologi itu berkaitan dengan produk dan proses. Sedangkan Rogers memiliki pandangan bahwa teknologi biasanya menyangkut aspek perangkat keras (terdiri dari material atau objek fisik), dan aspek perangkat lunak (terdiri dari informasi yang terkandung dalam perangkat keras).² Didasarkan atas pemahaman-pemahaman tersebut dapat disimpulkan bahwa teknologi merupakan keseluruhan sarana yang digunakan untuk memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia dalam melakukan aktifitas.

Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang

¹ Alfina Lailan, 'Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran', *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3.7 (2024), 3257–62 <<https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>>.

² Vira syelvya putri and Yosa Syafitri, 'Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan Dimasa Pandemi Bagi Kaum Milenial', *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 2.1 (2023), 21–27 <<https://doi.org/10.24036/jpol.v2i1.20>>.

pendidikan.³ Perkembangan teknologi yang semakin canggih harus diimbangi dengan maraknya pendidikan di sekolah. Dengan segala kelebihan yang dimiliki teknologi saat ini, dapat memberikan akses informasi yang cepat dan tidak terbatas.⁴ Dunia pendidikan perlu meningkatkan kemajuan sekolah dan pendidikan dengan mengadakan inovasi yang positif. Sekolah diharapkan tidak ketinggalan kabar mengenai canggihnya teknologi dengan menyediakan perangkat elektronik yang mendukung proses pembelajaran. Sarana dan prasarana yang baik dan lengkap akan menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.⁵

Sejalan dengan hal tersebut maka ketergantungan siswa pada perangkat teknologi merupakan peluang untuk mengalihkannya menjadi sumber belajar berbasis teknologi informasi. Dalam hal ini guru tidak bisa melawan dan melarang penggunaan perangkat teknologi informasi pada siswa, namun bisa memaksimalkan fungsi perangkat tersebut menjadi media dan sumber belajar.⁶ Perlu disadari bahwa pembelajaran itu merupakan suatu system, yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Beberapa

³ Sudarsri Lestari, 'Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi', *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2.2 (2018), 94–100 <<https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>>.

⁴ Eka Nurillahwaty, 'Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan', *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3.1 (2021), 123–33 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>>.

⁵ Ade Sofyan and Amin Hidayat, 'Dampak Perkembangan Teknologi Peningkatan Kualitas Pendidikan', *Jurnal Satya Informatika*, 7.02 (2023), 16–24 <<https://doi.org/10.59134/jsk.v7i02.163>>.

⁶ Herlina Herlina, 'Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis Hypercontent Pada Pembelajaran Tematik Daerah Tempat Tinggalku', *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21.3 (2019), 215–30 <<https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.13340>>.

komponen dimaksud meliputi: (1) tujuan, (2) bahan/materi ajar, (3) metoda, (4) alat/media dan, (5) evaluasi.⁷

Komponen-komponen di atas berlaku untuk semua mata pelajaran, termasuk juga pada pembelajaran PAI. Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi yang syarat dengan muatan nilai.⁸ Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal dan memahami, menghayati hingga mengimani dan bertakwa serta berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam. Pendidikan Agama Islam sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Hadis melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.”⁹ Begitu dalamnya tujuan PAI dalam system pendidikan, maka dalam proses pembelajarannya tentu harus benar-benar memperhatikan komponen-komponen dari keberhasilan pembelajaran PAI, salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran PAI.

Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam

⁷ Ina Magdalena and others, ‘Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi’, *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3.2 (2021), 312–25 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>>.

⁸ Ailia Niswatul Ulya and Heny Kusmawati, ‘Ruang Lingkup Kurikulum Pendidikan Agama Islam’, *EDUCATIONIST: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2.1 (2023), 145–50.

⁹ Gina Nurvina Darise, ‘Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks “Merdeka Belajar”’, *Journal of Islamic Education: The Teacher of Civilization*, 2.2 (2021), 1–18 <<https://doi.org/10.30984/jpai.v2i2.1762>>.

setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal. Media dalam bahasa Arab adalah wasā'il (وسائل) merupakan jamak dari kata wasīlah (وسيلة) yang berarti perantara atau pengantar. Kata perantara itu sendiri berarti berada di antara dua sisi atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya yang berada di tengah, ia bisa disebut sebagai pengantar atau penghubung. Dalam Al-Qur'an sendiri ada beberapa ayat yang jika ditelaah maka akan menggambarkan penggunaan media dalam pembelajaran, diantaranya yaitu:¹⁰

يَمْعَشَرِ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا ۚ
لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ ۖ

Artinya: Wahai segenap jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, tembuslah. Kamu tidak akan mampu menembusnya, kecuali dengan kekuatan (dari Allah) (Q.S Ar-Rahman ayat 33)

Abdul Al-Razzaq Naufal dalam bukunya Al-Muslimun wa al-Ilm al-Hadis, mengartikan kata “sulthan” dengan ilmu pengetahuan dan kemampuan atau teknologi. Kemudian beliau menjelaskan bahwa ayat ini member isyarat kepada manusia bahwa mereka tidak mustahil untuk menembus ruang angkasa, bila ilmu pengetahuan dan kemampuannya atau teknologinya memadai.¹¹

¹⁰ Abdul Pito, 'Media Pembelajaran Perspektif Al-Qu'an', *Andragogi*, 6.2 (2018), 97–117.

¹¹ Muya Syaroh Iwanda Lubis, 'Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Perspektif Islam', *Jurnal Prosiding Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 2021, 79–88.

Seiring dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pendidikan juga semakin berkembang, salah satunya adalah aplikasi Quizizz yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Quizizz adalah alat penilaian formatif yang menyenangkan, multiplayer, gratis, dan berfungsi di semua perangkat (komputer, tablet, smartphone) dengan aplikasi iOS, Android, dan Chrome. Setiap siswa atau kelompok membutuhkan satu perangkat, namun tidak perlu membuat akun di Quizizz, dapat langsung bergabung cukup dengan memasukkan game code. Kuis dapat kita bagikan untuk digunakan pihak lain. Quizizz menyenangkan karena menggunakan elemen lucu seperti meme, avatar dan gamification yang membuat siswa semangat belajar. Quizizz dapat juga menampilkan data analisis kinerja masing-masing peserta yang terperinci, online dan dapat diunduh sebagai spreadsheet Excel.¹² Quizizz dapat mentransfer banyak tugas, mengulang, menghibur, dan jumlah partisipannya banyak.¹³

Media pembelajaran Quizizz sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. Fitur- fitur yang ada di dalam Quizizz mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Tidak hanya itu saja media pembelajaran Quizizz juga mampu membantu guru membuat materi maupun pertanyaan

¹² Nanik Suhartini, 'Penerapan Media Interaktif Quizizz Sebagai Sarana Evaluasi Belajar Siswa Berbasis Daring Di Kelas III A SDN Sidokumpul Kecamatan Sidoarjo', *Jurnal Hikmah : Jurnal Pendidikan Islam*, 11 (2022), 187–202.

¹³ Agus Suharsono and Muhammad Taufiq Budiarto, 'Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Milenial', *Jakarta*, 2018, 1–7.

pelajaran sehingga siswa dapat mengerjakan soal hanya pada hari yang sudah ditentukan sehingga tidak terjadi penumpukan tugas dalam proses belajar.¹⁴

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran yang termasuk kedalam media interaktif menurut Mayer dalam Ni Gusti Ayu Putu Widiastari & Ryan Dwi Puspita mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka terhadap materi. Selain itu, penggunaan media digital juga berkontribusi pada peningkatan perhatian dan fokus siswa selama pelajaran dan memicu keaktifan siswa dalam berpikir kritis.¹⁵

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Siska Yolanda dan Septi Fitri Meilana, penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran terbukti berpengaruh terhadap minat belajar siswa.¹⁶ Selain itu aplikasi Quizizz juga terbukti berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, hal ini berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gladies Zuzan Theresia Maunino dan Yuliana T. B Tacoh yang menyatakan bahwa Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SMA Kristen 1 Salatiga. Hal ini

¹⁴ Gamar Al Haddar and Maulana Adam Juliano, 'Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.6 (2021), 4794–4801 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>>.

¹⁵ NI GUSTI AYU PUTU WIDIASTARI and RYAN DWI PUSPITA, 'PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES 2 NAMBARU', *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4.4 (2024), 1–23.

¹⁶ Siska Yolanda and Septi Fitri Meilana, 'Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar', *Jurnal Educatio*, 7.3 (2021), 915–21 <<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>>.

dinyatakan dalam hasil uji korelasi sebesar 0,587, maka H_a di terima dan H_o di tolak.¹⁷

Mencermati hasil-hasil penelitian terdahulu diatas dan banyaknya fitur yang menarik yang dimiliki aplikasi Quizizz maka diharapkan peserta didik dapat memiliki kemampuan berfikir yang baik dengan begitu kreativitas siswa, serta dengan fitur-fitur dan gamification serta avatar yang menarik dapat menciptakan pembelajaran yang menarik pula, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, hal tersebut juga merupakan hal-hal yang diharapkan oleh SMK N 2 Kota Bengkulu dalam penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran.

Mencermati hasil wawancara awal pada 1 November 2024 di SMK N 2 Kota Bengkulu bersama Ibu Sulistiati, M.Pd selaku guru PAI tentang proses pembelajaran PAI di kelas XI, menurut beliau penggunaan aplikasi Quizizz di SMK N 2 Kota Bengkulu juga didasari oleh beberapa hal yang terjadi di lingkungan sekolah, diantaranya adalah sebagian besar siswa SMK N 2 Kota Bengkulu saat ini sudah akrab dengan penggunaan perangkat digital, hal ini diperkuat dari hasil observasi pengamatan peneliti pada saat proses pembelajaran PAI dengan materi tentang toleransi dan adab menggunakan media sosial, pada saat itu guru PAI memanfaatkan platform Quizizz, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dan efisien. Selain itu di SMK N 2 Kota Bengkulu juga memiliki guru yang menjadi instruktur penggunaan

¹⁷ Gladies Zuzan Theresia Maunino and Yuliana T. B Tacoh2, 'Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Mata Pelajaran Informatika Di SMA Kristen 1 Salatiga', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9.17 (2023), 308–19 <<https://doi.org/10.5281/zenodo.8307495>>.

Quizizz, sehingga penggunaan Quizizz ini menjadi lebih mudah untuk diterapkan, SMK N 2 Kota Bengkulu juga merupakan sekolah kejuruan yang gencar melakukan adaptasi teknologi ke dalam pembelajaran sehingga penggunaan Quizizz mencerminkan upaya adaptasi teknologi dalam pembelajaran, yang sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Selain hal-hal diatas juga ada beberapa kondisi yang terjadi di SMK N 2 Kota Bengkulu, yaitu kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Hal ini diperoleh dari hasil wawancara awal peneliti pada 5 November 2024, terhadap seorang siswa kelas XI. Siswa ini mengatakan kurang suka terhadap mata pelajaran PAI. Dilanjutkan dengan wawancara dengan 10 orang siswa kelas XI yang lainnya, mereka juga berpendapat demikian. Selanjutnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran PAI juga menjadi salah satu permasalahan yang harus diselesaikan di SMK N 2 Kota Bengkulu, maka dengan soal-soal berbasis kuis dalam Quizizz dapat dirancang untuk mendorong siswa berpikir lebih kritis melalui analisis dan penyelesaian masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan Quizizz ini juga merupakan salah satu bentuk pemanfaatan kemampuan guru PAI yang telah menguasai penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran PAI di SMK N 2 Kota Bengkulu.

Menyikapi hal ini, guru PAI di SMK N 2 Kota Bengkulu dituntut untuk mampu memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk menunjukkan kepada siswa, bagaimana menggunakan Quizizz untuk hal-hal yang lebih positif, dengan fitur yang menarik dapat membuat

siswa merasa pembelajaran lebih menarik untuk diikuti sehingga diharapkan penggunaan Quizizz ini dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan penjelasan-penjelasan diatas, maka peneliti bermaksud untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran di SMK N 2 Kota Bengkulu khususnya pada mata pelajaran PAI dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PAI Kelas XI SMK N 2 Kota Bengkulu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa SMK N 2 Kota Bengkulu saat ini sudah akrab dengan penggunaan perangkat digital.
2. SMK N 2 Kota Bengkulu sudah memiliki guru yang menjadi instruktur penggunaan aplikasi Quizizz sehingga penggunaan aplikasi Quizizz ini menjadi lebih mudah untuk diterapkan.
3. Penggunaan Quizizz di SMK N 2 Kota Bengkulu mencerminkan upaya adaptasi teknologi dalam pembelajaran, yang sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.
4. Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.
5. Quizizz ini merupakan aplikasi yang menarik sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa

6. Kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran PAI menjadi salah satu permasalahan yang harus diselesaikan di SMK N 2 Kota Bengkulu.
7. Soal-soal berbasis kuis dalam Quizizz dapat dirancang untuk mendorong siswa berpikir lebih kritis dalam mata pelajaran PAI.
8. Seluruh guru PAI yang berjumlah 9 orang telah menguasai penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran PAI di SMK N 2 Kota Bengkulu.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar pembahasan pada penelitian ini lebih terarah, maka peneliti membatasi masalah ini hanya pada: pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar dan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran PAI Kelas XI SMK N 2 Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI Kelas XI SMK N 2 Kota Bengkulu?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran PAI kelas XI SMK N 2 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar pada pembelajaran PAI kelas XI SMK N 2 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran PAI kelas XI SMK N 2 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan membantu dalam mendeskripsikan penelitian hal lain yang memang korelasinya dengan penelitian ini.
 - b. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang baik bagi mahasiswa khususnya prodi S2 PAI UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
 - c. Penelitian ini dapat menjadi referensi dan pertimbangan khusus dalam pengambilan keputusan bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran.
2. Manfaat Teoritis
 - a. Manfaat Akademis bagi UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, penelitian ini diharapkan bisa menjadi penambah buku bacaan dari sekian

banyak buku yang ada, selain itu sebagai literatur bagi mahasiswa secara umum, dan bagi mahasiswa PAI secara khusus.

- b. Manfaat bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi semua kalangan khususnya bagi peneliti sendiri dimana sebagai pengalaman dan pembelajaran dalam mengaplikasikan pemahaman-pemahaman mengenai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan dilakukan pada penelitian ini terdiri dari lima BAB yang akan dijabarkan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan: meliputi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

BAB II Kerangka Teoritik: meliputi studi pustaka, hasil penelitian yang relevan, kerangka piker dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode penelitian: meliputi jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populas dan sampel, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan: meliputi deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup: meliputi kesimpulan dan saran.