

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar adalah aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses pendidikan, karena berkaitan dengan perubahan dalam perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Perubahan-perubahan ini menandakan bahwa proses pembelajaran telah berlangsung dengan baik dan tujuan yang ditetapkan telah tercapai. Selain itu, hasil belajar juga berfungsi sebagai indikator keberhasilan bagi guru, siswa, dan program pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan kualitas dari proses pendidikan yang dilakukan.

Hasil belajar sering dijadikan sebagai indikator untuk menilai sejauh mana seseorang memahami materi yang telah diajarkan (Purwanto, 2005). Selain berfungsi sebagai ukuran keberhasilan, penilaian terhadap hasil belajar juga memberikan informasi kepada guru mengenai kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui aktivitas belajar (Bunyamin, 2021).

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti memiliki peran krusial dalam membentuk karakter siswa. Namun, seringkali pembelajaran kedua mata pelajaran ini dianggap membosankan dan kurang menarik bagi sebagian siswa. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar yang kurang optimal.

Penggunaan metode pembelajaran ceramah dan diskusi saja mungkin tidak cukup efektif dalam era digital saat ini. Siswa generasi milenial lebih akrab dengan teknologi dan cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Secara teoritis, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang dibagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta

kondisi fisik dan kesehatan. Adapun faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Misalnya, keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran antara suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar siswa (Susanto, 2013).

Sebagai lembaga pendidikan, sekolah memainkan peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas individu. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa, yang ditandai dengan minat yang besar, motivasi yang kuat, dan strategi belajar yang efektif, serta guru yang berkualitas tinggi, semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh siswa. Kualitas pengajaran yang baik mencakup guru yang tidak hanya menguasai materi saja, tetapi juga dapat membuat kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Proses belajar akan lebih bermakna dan efektif jika difasilitasi dengan berbagai pendekatan pembelajaran, media yang menarik, dan interaksi yang baik antara guru dan siswa.

Sebagai salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam pendidikan, guru perlu memiliki berbagai keterampilan dan inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu di antaranya adalah kemampuan guru dalam memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada saat ini.

Dalam melaksanakan komponen pembelajaran, strategi yang digunakan dalam proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Strategi pembelajaran adalah usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebagai pola umum kegiatan pendidik dan peserta didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar. Beragam strategi pembelajaran yang telah diterapkan oleh pendidik tidak hanya dengan metode klasik seperti ceramah, tetapi juga pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran agar peserta didik juga dapat melakukan observasi, mempresentasikan dan kegiatan

lainnya, sehingga dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Kusumawati, 2019).

Kreativitas dan inovasi yang dimiliki oleh guru sangat berdampak besar pada proses dan hasil pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah untuk dipelajari oleh siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dapat mewujudkan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan digunakannya media pembelajaran dalam proses belajar, pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran menjadi salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan peserta didik sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien (Rasyidi, 2009).

Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu diantaranya yaitu penggunaan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran, dengan segala kemampuannya yang disukai generasi milenial, dapat berdampak positif terhadap hasil belajar kognitif siswa. *Smartphone* memungkinkan akses mudah ke informasi, interaksi yang lebih dinamis, dan beragam metode pembelajaran yang relevan.

Berdasarkan hasil study pendahuluan yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Triyasa, banyak siswa yang hasil belajarnya masih dibawah KKM, terkhusus pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Disatu sisi guru sudah mengajarkan materi pembelajaran secara optimal. Mestinya kondisi ini menghasilkan hasil belajar siswa di atas KKM. Namun pada kenyataannya nilai rata rata siswa masih jauh di bawah KKM. Sekitar 25% siswa nilainya sudah mencapai KKM, sedangkan 75% siswa nilainya masih dibawah KKM. Disekolah ini, media yang digunakan masih berbentuk cetak. Melihat media yang digunakan gunakan masih media yang manual, penulis ingin mencoba menerapkan media berbasis digital yang diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan kreatifitas guru dan mengatasi permasalahan

diatas adalah dengan menggunakan aplikasi *Quizlet*. Yang mana di sekolah tersebut aplikasi *Quizlet* ini belum pernah di terapkan sebelumnya pada saat pembelajaran berlangsung.

Adapun alasan peneliti memilih aplikasi *Quizlet* sebagai media pembelajaran yaitu karena aplikasi *Quizlet* merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis online yang menarik untuk digunakan, terutama bagi generasi milenial yang selalu berhubungan dan tidak lepas dengan smartphone dalam genggamannya mereka. Selain itu juga, didalam aplikasi ini memuat berbagai fitur yang menarik diantaranya seperti *Flashcard* yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari (Sari D. E., 2019).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian untuk memberikan solusi dari permasalahan tersebut. Maka dari itu peneliti ingin mengkaji permasalahan tersebut dalam sebuah penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Quizlet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti (Penelitian Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Triyasa Kota Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media *Quizlet* pada mata pelajaran PAI-BP materi menjadi generasi toleran di kelas VIII SMP Triyasa Kota Bandung?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Quizlet* pada mata pelajaran PAI-BP materi menjadi generasi toleran di kelas VIII SMP Triyasa Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui penerapan media *Quizlet* pada mata pelajaran PAI-BP materi menjadi generasi toleran di kelas VIII SMP Triyasa Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Quizlet* pada mata pelajaran PAI-BP materi menjadi generasi toleran di kelas VIII SMP Triyasa Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
Secara teoritis, peneliti berharap bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi pendidik dalam menggunakan media atau aplikasi dalam proses pembelajaran, serta dapat menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lainnya untuk menggunakan aplikasi *Quizlet*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti:
Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman sebagai calon guru PAI dimasa yang akan datang.
 - b. Bagi Sekolah
Sebagai bahan masukan untuk pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizlet*.
 - c. Bagi Mahasiswa
Dapat menjadi bahan rujukan dalam pembuatan tugas atau pedoman dalam penulisan skripsi.
 - d. Bagi Guru
Dapat membantu guru dalam mengelola kelas dan membuat kegiatan pembelajaran dikelas lebih menarik dengan penggunaan aplikasi *Quizlet*.

E. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi yang dapat merangsang pemikiran audiens, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Zahwa, 2022).

Quizlet merupakan suatu aplikasi media pembelajaran berbasis flashcard yang dapat diakses melalui website maupun aplikasi di perangkat Android atau iOS. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur inovatif yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mempelajari, dan menguji materi pelajaran dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan atraktif, tersedia berbagai cara flashcard digital dalam *Quizlet* ini digunakan. Diantaranya ada *cards*, *learn*, *spell*, *test*, *scatter*, dan *space race* (Aribowo, 2015).

Adapun hasil belajar dikonsepsikan oleh para ahli dengan pandangan yang beragam. Konsep tersebut pada umumnya mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik dari kegiatan proses belajar atau latihan-latihan yang ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Hasil belajar dalam konteks ini adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dalam kerangka ini meliputi ranah kognitif (Hasan C. , 2004). Adapun menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah dia menerima pengalaman belajar (Sudjana N. , 2009).

Hasil belajar peserta didik banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor. Baik berasal dari dalam dirinya (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal), hasil belajar yang dicapai peserta didik pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut (Usman, 2003). Kemampuan kognitif pada seseorang dapat bervariasi, namun dapat berubah dan berkembang seiring waktu. Faktor-faktor yang memengaruhi perubahan ini termasuk pengalaman interaksi siswa dengan lingkungan. Lingkungan sekolah dan keluarga juga

berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik sehingga diperlukan upaya yang baik untuk mengembangkan kemampuan kognitif tersebut (Ibda, 2015).

Sementara itu, hasil belajar peserta didik juga dapat dipengaruhi oleh banyak faktor seperti, metode dan media pembelajaran yang kurang menarik. Selain itu juga, Sikap, minat, dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran juga dapat berkontribusi pada hasil belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajarnya mereka. Siswa dapat mengembangkan keaktifannya didalam kelas dikarenakan penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa semangat untuk belajar (Nurul, 2019).

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar siswa. Seperti yang sudah diuraikan diatas, ada banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat krusial, baik bagi guru maupun siswa. Dengan pemilihan media yang relevan dan menarik, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini akan berdampak positif pada motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran dan tentu saja hal tersebut akan berdampak juga pada hasil belajar siswa.

Salah satu alat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah aplikasi *Quizlet*. Aplikasi ini sangat direkomendasikan karena kemudahannya, yang membuatnya cocok untuk berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak di sekolah dasar hingga mahasiswa di perguruan tinggi. Dengan antarmuka yang intuitif dan fitur yang menarik, *Quizlet* dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

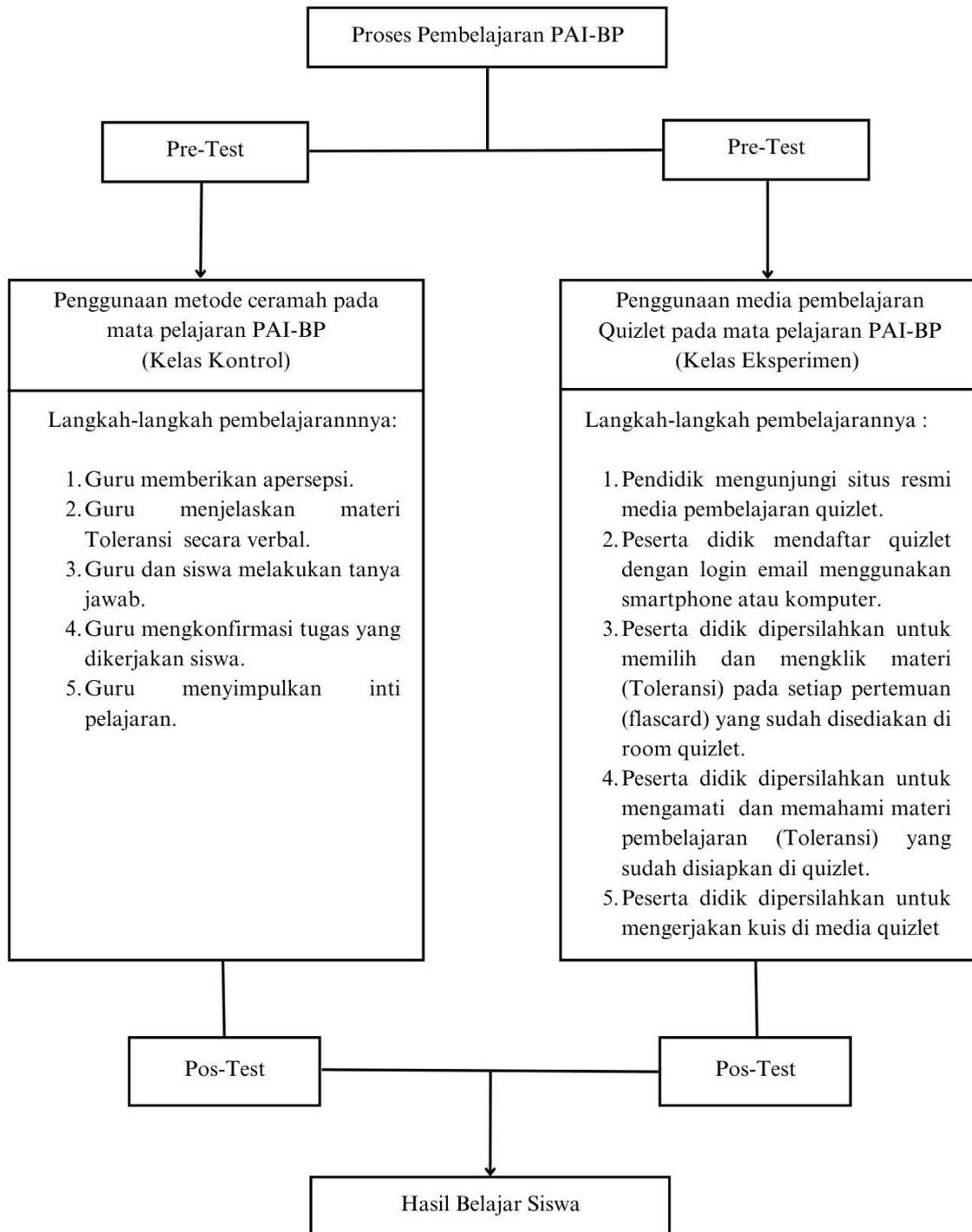
Tujuan utama media ini adalah untuk mengetahui apakah media aplikasi *Quizlet* ini lebih bagus atau tidak jika dibandingkan dengan aktivitas pembelajaran yang digunakan sebelumnya. Maka dari itu peneliti melakukan

penelitian eksperimen pada siswa kelas VIII dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *Quizlet*.

Dalam penelitian ini, kelas akan dibagi menjadi 2 yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keduanya akan di berikan pre-test dan posttest. Hanya saja yang membedakan adalah kelas eksperimen akan diberi perlakuan, yaitu menerapkan media pembelajaran *Quizlet* sedangkan untuk kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi saja. Materi yang akan diajarkan yaitu tentang “menjadi generasi toleran membangun harmoni intern dan antar umat beragama” . Adapun untuk indikator pencapaian hasil belajar dalam materi ini yaitu, memahami konsep dasar toleransi, memahami toleransi dalam perspektif islam, mengidentifikasi pentingnya toleransi dalam islam, menganalisis contoh perilaku toleransi, menganalisis keragaman dalam konteks Indonesia, dan menerapkan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari.

Pada penelitian ini yang bertindak sebagai variable bebas (x) adalah media pembelajaran *Quizlet*, sedangkan yang bertindak sebagai variable terikat (y) adalah hasil belajar kognitif siswa. Maka dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran itu dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Untuk lebih jelasnya kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir



F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah yang telah di susun dalam bentuk pertanyaan. Disebut sementara karena dugaan yang diberikan hanya berupa teori yang relevan dan belum didasarkan fakta-fakta yang empiris yang diperoleh dari lapangan atau dalam pengumpulan data. Dengan demikian, hipotesis adalah jawaban teoritis bukan jawaban empiris (Sugiyono, 2014).

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, bahwa media *Quizlet* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian adalah media pembelajaran *Quizlet* dapat meningkatkan secara positif signifikan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VIII SMP Triyasa kota Bandung. Pengujian hipotesis ini akan dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$: Hipotesis Altrnatif (Ha) diterima dan Ho ditolak.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$: Hipotesis Altrnatif (Ha) ditolak dan Ho diterima.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Shafa Salsabila pada tahun 2022 dengan judul “*Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 2 Palembang*” hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan variabel X (Media pembelajaran *Quizlet*) dan Y (Hasil Belajar Peserta Didik) yaitu 0,9435 yang memiliki arti sangat kuat dengan besarnya sumbangan variabel X terhadap variabel Y sebesar 89,01% artinya 10,99% di pengaruhi oleh variabel lain. Penelitian tersebut dengan penelitian ini memiliki kesamaan yaitu ingin membuktikan apakah ada pengaruh antara penggunaan aplikasi *Quizlet* terhadap hasil belajar siswa. Dan untuk perbedaannya yaitu terletak pada mata pelajarannya. Penelitian tersebut ingin mencari pengaruh pada mata pelajaran Ekonomi, sedangkan penelitian ini ingin mencari pengaruh pada mata pelajaran PAI.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yati Oktari pada tahun 2024 dalam skripsinya yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi B3 (Bahan Berbahaya dan Beracun)*” hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Quizlet* terhadap hasil belajar siswa, dilihat dari hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2 tailed) posttest sebesar 0,002 dan menunjukkan ada perbedaan yang signifikansi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan uji koefisien determinasi, media pembelajaran *Quizlet* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi B3 sebesar 17,3%. Artinya terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa sebesar 17.3% di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Quizlet* (Oktari, 2024). Penelitian tersebut dengan penelitian ini memiliki kesamaan yaitu ingin membuktikan apakah ada pengaruh antara penggunaan aplikasi *Quizlet* terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian tersebut menggunakan sampel anak Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam penelitiannya, sedangkan penelitian ini menggunakan sampel anak Sekolah Menengah Pertama (SMP).
3. Penelitian yang dilakukan oleh Zulhan Efendi, Nasir, dan Akrap pada tahun 2022 dalam jurnalnya yang berjudul “*Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizlet Terhadap Penilaian Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas VII DI SMPN 18 Makassar*” hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t diketahui thitung yang diperoleh sebesar 2,326 dengan frekuensi $df = 30 - 1 = 29$, pada taraf signifikan = 0,05 atau 5% diperoleh ttabel sebesar 1,699. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan (Zulhan Efendi, 2022). Penelitian tersebut dengan penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama ingin membuktikan apakah ada pengaruh antara penggunaan aplikasi *Quizlet* terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada lokus penelitian dan mata pelajarannya.

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Penulis/Judul	Persamaan	Perbedaan
Shafa Salsabila dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran <i>Quizlet</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 2 Palembang”.	Sama-sama ingin membuktikan apakah ada pengaruh antara penggunaan aplikasi <i>Quizlet</i> terhadap hasil belajar siswa.	Penelitian tersebut ingin mencari pengaruh pada mata pelajaran Ekonomi, sedangkan penelitian ini ingin mencari pengaruh pada mata pelajaran PAI
Yati Oktari, dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran <i>Quizlet</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi B3 (Bahan Berbahaya dan Beracun)”.	Sama-sama ingin membuktikan apakah ada pengaruh antara penggunaan aplikasi <i>Quizlet</i> terhadap hasil belajar siswa.	Penelitian tersebut menggunakan sampel anak Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam penelitiannya, sedangkan penelitian ini menggunakan sampel anak Sekolah Menengan Pertama (SMP).
Zulhan Efendi dengn judul “Efektifitas Penggunaan Aplikasi <i>Quizlet</i> Terhadap Penilaian Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas VII DI SMPN 18 Makassar”	Sama-sama ingin membuktikan apakah ada pengaruh antara penggunaan aplikasi <i>Quizlet</i> terhadap hasil belajar siswa.	Terletak pada lokus penelitian dan mata pelajarannya.