

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan bangsa yang beriman, bertakwa dan berakhlak mulia. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 pendidikan adalah usaha yang dasar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri mereka sehingga mempunyai kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Setiap pendidik mengharapkan proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan berpusat pada peserta didik. Peran pendidik dalam membuat proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik, (Akbar Tanjung, 2003).

Media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran.

Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Mengajar dapat pula diartikan proses membantu seseorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif, (Nugroho & Wulandari, 2020).

SMAN 26 Bandung, Mulai aktif menyelenggarakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan kondisi bangunan yang belum sempurna pada awal tahun ajaran 1998/1999. Perubahan fisik sekolah seiring berjalannya waktu dan kepemimpinan kepala sekolah sangat terasa. Ada yang berasal dari bantuan orang tua, ada yang berasal dari pemerintah pusat melalui Bantuan Imbal Swadaya Direktorat Pendidikan Menengah Umum, dari Dinas Pendidikan Kota Bandung, serta Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, sehingga ruang kelas bertambah 11 lokal, laboratorium IPA bertambah 1 lokal, para wakil kepala sekolah mendapat ruang yang proporsional, ruang BK menjadi lebih proporsional, ruang perpustakaan menjadi lebih proporsional, ruang OSIS menjadi lebih proporsional, lantai kelas berubah menjadi keramik. Sekarang disetiap kelas terdapat 10 rombongan belajar. Dan saat ini SMAN 26 Bandung dipimpin oleh Lia Aprilina, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan observasi awal di SMAN 26 Bandung, ditemukan beberapa masalah yakni kurangnya variasi dalam penggunaan media di dalam pembelajaran. Pembelajaran sedikit cenderung monoton jika hanya menampilkan media *powerpoint*, dan nilai rata-rata atau nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) masih ada beberapa yang di bawah 70. Menghadapi masalah yang ada di SMAN 26 Bandung ini, Peneliti bergerak untuk menerapkan media pembelajaran yang unik yakni media pembelajaran berbasis game untuk menarik minat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran PAI. Sehingga, ketertarikan siswa dan pemahamannya juga ikut andil dalam meningkatkan minat dan membangun pengetahuan mereka sendiri.

Seiring perkembangan zaman yang modern, teknologi informasi mengalami perkembangan. Perkembangan zaman pendidikan pun terus mengalami perubahan seiring berjalannya waktu. Salah satu IT yang paling banyak digunakan pada saat ini yaitu penggunaan IT pembelajaran yang umumnya sudah berbasis ICT (*information and Communication of Technology*). ICT merupakan sebuah komponen sumber belajar yang didalamnya terdapat materi berbentuk teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi ini terdiri atas semua aspek yang berkaitan

dengan pengambilan, pengumpulan, penyebaran, dan penyampaian informasi, materi pembelajaran serta asesmen pembelajaran dapat diakses melalui bantuan komputer atau telekomunikasi, (Daddy, 2020).

Menurut Association of Education Communication Technology (AECT) memberikan definisi bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan. National Education Association (NEA) mengatakan, media merupakan sebuah perangkat dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Salah satu media yang tengah berkembang pesat dalam pembelajaran adalah platform kuis interaktif, salah satunya adalah *Quizwhizzer*. *Quizwhizzer* merupakan media pembelajaran berbasis kuis yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Media ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa, (Hidayat & Susilo, 2019).

Media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran, (Ambiyar, 2016).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar, (Daryanto, 2010).

Minat belajar merupakan aspek penting dalam keberhasilan proses pendidikan. Minat belajar merujuk pada perhatian, ketertarikan, serta keinginan

seseorang untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran tertentu. Minat belajar tidak hanya mencakup rasa ketertarikan secara kognitif, tetapi juga dorongan emosional dan motivasi internal untuk berpartisipasi aktif dalam belajar, (Didah Nurhamidah, 2021).

Salah satu materi dalam mata pelajaran PAI yang terkadang kurang menarik bagi sebagian siswa, mata Pelajaran PAI ini memuat informasi penting mengenai sejarah, adab, ketentuan dan penguatan iman, namun seringkali dianggap sulit dan membosankan bagi siswa. Oleh karena itu, penting untuk menemukan cara yang inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi tersebut.

Dalam dunia pendidikan saat ini, minat belajar siswa menjadi faktor krusial yang menentukan hasil belajar mereka. Minat yang tinggi akan materi pelajaran mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, keberadaan media seperti *Quizwhizzer* sangat relevan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa. Diharapkan penggunaan media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendalam, (Daddy, 2020).

QuizWhizzer merupakan salah satu alternatif serta pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar *online* saat ini. Adanya QuizWhizzer sebagai media pembelajaran menjadikan peserta didik memiliki kemampuan berkompetisi dalam mengerjakan kuis pada *QuizWhizzer* yang telah disediakan oleh guru. *Games* edukasi yang bersifat kompetitif akan besar kemungkinan peserta didik dapat lebih memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi untuk memahami materi dengan baik agar dapat menjawab soal-soal dari kuis dengan jawaban yang benar dan dapat bersaing dengan peserta didik lainnya dengan situasi yang menarik dan menyenangkan.

Pada sisi lain, pengajaran mata pelajaran PAI perlu ditangani dengan pendekatan yang lebih modern agar siswa dapat menghubungkan peristiwa seperti sejarah, adab dalam bersosial baik dalam kehidupan sehari-hari maupun di internet seperti saat ini. Memahami peran mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam

perkembangannya merupakan sebuah bagian penting dalam membentuk wawasan, informasi, komunikasi, dan toleransi antar sesama.

Salah satu tantangan dalam mengajar mata pelajaran PAI adalah bagaimana menyajikan topik yang sarat dengan nilai-nilai keislaman secara menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa di era modern. Banyak siswa yang merasa bahwa pembelajaran PAI cenderung bersifat teoritis dan kurang melibatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media yang inovatif, seperti Quizwhizzer, dianggap sebagai solusi yang tepat. Media ini dapat menjembatani pembelajaran berbasis teori yang kaku dengan pengalaman belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta minat siswa dalam mempelajari PAI, (Ahwatul Annisa, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *Quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Dengan mengetahui pengaruhnya, diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam strategi pembelajaran PAI yang lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman serta lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital ini. Penelitian ini juga akan memperkaya kajian dalam literatur media pembelajaran serta memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran PAI yang inovatif.

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap penelitian yang ada, dengan fokus pada penggunaan *Quizwhizzer* dalam konteks PAI. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menggali seberapa efektif penggunaan media ini dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih tepat guna dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka dari itu penulis dapat menuliskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI kelas XI SMAN 26 Bandung?
2. Bagaimana perbedaan minat belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI kelas XI SMAN 26 Bandung?
3. Sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI SMAN 26 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI kelas XI SMAN 26 Bandung
2. Untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI kelas XI SMAN 26 Bandung
3. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI SMAN 26 Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hakikat dari manfaat adalah untuk memberikan pengetahuan kepada diri sendiri, yang dimulai dari ketidaktahuan menjadi pemahaman. Manfaat ini tidak hanya penting bagi individu, tetapi juga lebih luas lagi untuk bangsa dan negara. Sayang sekali jika manfaat ini tidak dimanfaatkan, karena dapat merugikan diri sendiri.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan media pembelajaran game Quizwhizzer. Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pengembangan lebih lanjut terkait pengajaran mata Pelajaran PAI sebagai pendamping dalam pembelajaran yang efektif, terutama dalam memadukan unsur belajar sambil bermain berbasis aplikasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan dan alternatif bagi guru dalam memilih metode serta media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media *Quizwhizzer* dapat menjadi solusi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi, khususnya dalam materi tertentu yang sering dianggap kurang menarik oleh siswa. Penggunaan media ini juga membantu guru meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi siswa dalam meningkatkan minat belajar mereka. Media *Quizwhizzer* dapat membantu siswa dalam memahami materi PAI dengan cara yang lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Dengan meningkatnya minat belajar siswa, diharapkan pemahaman mereka bisa lebih baik sehingga dapat memotivasi mereka untuk belajar lebih giat.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital yang inovatif. Sekolah dapat menjadikan penggunaan media *Quizwhizzer* sebagai bagian dari strategi pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung pembelajaran efektif.

E. Kerangka Berfikir

Minat belajar siswa merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa karena metode pengajaran yang monoton. Hal ini mendorong kebutuhan penggunaan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa, (Arianti, 2018). Salah satu media yang muncul sebagai alternatif kreatif adalah *Quizwhizzer*, platform berbasis permainan (game-based learning) yang mampu menggabungkan unsur edukasi dan hiburan secara interaktif.

Media pembelajaran inovatif, seperti *Quizwhizzer*, didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam proses belajar. Penggunaan media berbasis permainan memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sesuai dengan teori motivasi belajar Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat memperbaiki keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan antusiasme terhadap pembelajaran. Pada konteks mata pelajaran PAI, integrasi teknologi modern seperti *Quizwhizzer* juga menjadi relevan untuk menghubungkan siswa dengan perkembangan zaman (Sardiman, 2011).

Dalam penerapannya, guru ketika hendak membuat media pembelajaran melalui QuizWhizzer akan memilih *template* games yang akan digunakan untuk tampilan games pada kuis, pilihan *template* yang disediakan oleh QuizWhizzer sangat beragam, terdapat macammacam animasi unik dan warna-warna yang ceria. Pemilihan *template* yang unik akan berpengaruh pada ketertarikan dan semangat peserta didik untuk mengerjakan soal-soal pada kuis yang disediakan.

Media ini memungkinkan penyampaian materi yang kompleks melalui pendekatan visual dan naratif yang mendalam. Interaksi yang tercipta saat siswa menggunakan *Quizwhizzer* diprediksi dapat meningkatkan minat belajar mereka. Minat belajar yang meningkat diharapkan berbanding lurus dengan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Pelajaran, (Sabran & Sabara, 2019).

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teori Game-Based Learning yang akan menjadi landasan konseptual untuk menjelaskan dan mendukung penerapan metode ini.

1. Teori *Game-Based Learning*

Game-based learning menurut Taylor and Francis adalah suatu jenis media pembelajaran berbasis game, yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif. Game digital telah lama dilihat oleh pendidik dan desainer instruksional sebagai model untuk desain interaktif. Game menghibur dengan melibatkan dan menantang pemain dalam lingkungan yang mengharuskan pemain untuk menyusun strategi, merencanakan, mensintesis, menganalisis, dan mengevaluasi, (Taylor M. & Francis D., 2015).

Game-based learning memanfaatkan karakteristik permainan seperti tantangan, hadiah, umpan balik segera, dan tujuan yang jelas untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Elemen-elemen ini mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Permainan menimbulkan rasa kompetisi yang sehat, pencapaian, dan rasa ingin tahu, (Sabran & Sabara, 2019).

Salah satu fitur utama *game-based learning* adalah interaktivitasnya. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat dalam aksi seperti memecahkan masalah, membuat keputusan, atau berkompetisi dalam tugas-tugas yang berhubungan langsung dengan materi pelajaran.

Game-based learning memberikan umpan balik yang segera kepada pemain (siswa). Misalnya, saat siswa menjawab soal atau menyelesaikan tantangan, mereka menerima feedback langsung tentang hasilnya, yang membantu mereka memahami apa yang sudah dikuasai dan apa yang perlu diperbaiki, (Kapp K. M, 2012).

Prensky mendefinisikan GBL sebagai penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, sekaligus menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada siswa secara efektif, (M. Prensky, 2011).

Dalam pandangan Gee, permainan menyediakan lingkungan belajar berbasis konteks (situated learning) yang memungkinkan siswa memahami konsep dalam pengaturan yang nyata dan bermakna. Misalnya, melalui GBL, siswa dapat belajar tentang pengelolaan sumber daya dalam pelajaran ekonomi menggunakan simulasi berbasis game. Feedback real-time yang tersedia dalam permainan juga memungkinkan siswa untuk segera memahami kesalahan mereka, memperbaikinya, dan mencoba pendekatan baru tanpa rasa takut gagal. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih inklusif dan memberikan pengalaman pembelajaran yang aman dan menyenangkan, (Gee, 2003).

Pembelajaran berbasis web memang memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan, serta visualisasi dalam proses pengajaran. Sebagai contoh, beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan web menghabiskan dua kali lipat waktu belajar dibanding metode tradisional, dan hasil belajar mereka sangat baik—80% memperoleh jawaban baik hingga sangat baik, (Sujono, 2016).

Salah satu media pembelajaran berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar saat ini adalah QuizWhizzer. QuizWhizzer merupakan sebuah perangkat lunak edtech yang memfasilitasi guru untuk membuat papan permainan digital yang berbentuk kuis, pada kuis tersebut peserta didik dapat saling berlomba untuk menjawab pertanyaan, (Widya Sahara, 2024).

Media pembelajaran dapat dikatakan baik apabila memiliki indikator. berikut indikator media pembelajaran menurut beberapa ahli : Menurut Rivai (dalam Pratiwi dan Meilani, 2018) mengatakan bahwa terdapat lima indikator untuk membuat media pembelajaran yang baik yaitu:

1. Relevansi : Relevansi atau kesesuaian memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

2. Kemampuan : Guru Kemampuan guru memiliki arti dengan adanya media pembelajaran tersebut guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.
3. Kemudahan : Penggunaan Kemudahan penggunaan memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut mudah pengoprasiaannya.
4. Ketersediaan : Ketersediaan memiliki arti sarana prasarana yang dimiliki sekolah tersebut. Setiap sekolah memiliki sarana dan prasarana yang berbeda.
5. Kebermanfaatan : Kemanfaatan memiliki arti media pembelajaran harus memiliki nilai guna, mengandung manfaat dalam memahami bagi peserta didik.

QuizWhizzer dapat diakses secara gratis dan terdapat pula berbagai template menarik untuk tampilan visual kuis, seperti ular tangga dan monopoli yang beragam pilihan warna serta animasi.

Adapun untuk langkah-langkah penggunaan media *Quizwhizzer* itu sebagai berikut :

1. Membuat akun dan login melalui email di website *Quizwhizzer*, akun di bagi 2 yakni bisa untuk (pengajar) ataupun langsung untuk siswa.
2. Jika untuk Pengajar, kita dapat langsung membuat permainan/kuis dengan cara “*Create Game*” lalu bisa di sesuaikan dengan tema “*Board Game Style*” untuk mengatur tampilan papan permainan
3. Setelah itu tambahkan soal yang telah kita buat kedalam papan permainan.
4. Lalu atur permainan berlangsung atau atur waktu pengerjaan setiap nomor soal.
5. Jika ingin langsung dimulai maka klik “*Start Game*”
6. Setelah kuis selesai, kita bisa melihat skor akhir dan rekapan jawaban siswa, (Falahudin, 2014).

Adapun untuk langkah-langkah penggunaan media power point dan google form itu sebagai berikut :

1. Guru melakukan pre test dengan menggunakan Google Form/Kertas selembbar
2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
3. Guru menjelaskan materi dengan bantuan media powerpoint
4. Guru meminta siswa mencatat hal hal yang penting, agar bisa di baca kembali.
5. Guru melakukan ice breaking agar pembelajaran tetap menarik, dan stay focus
6. Guru melakukan post test dengan menggunakan Google Form/Kertas Selembbar, (Arsyad. A, 2011).

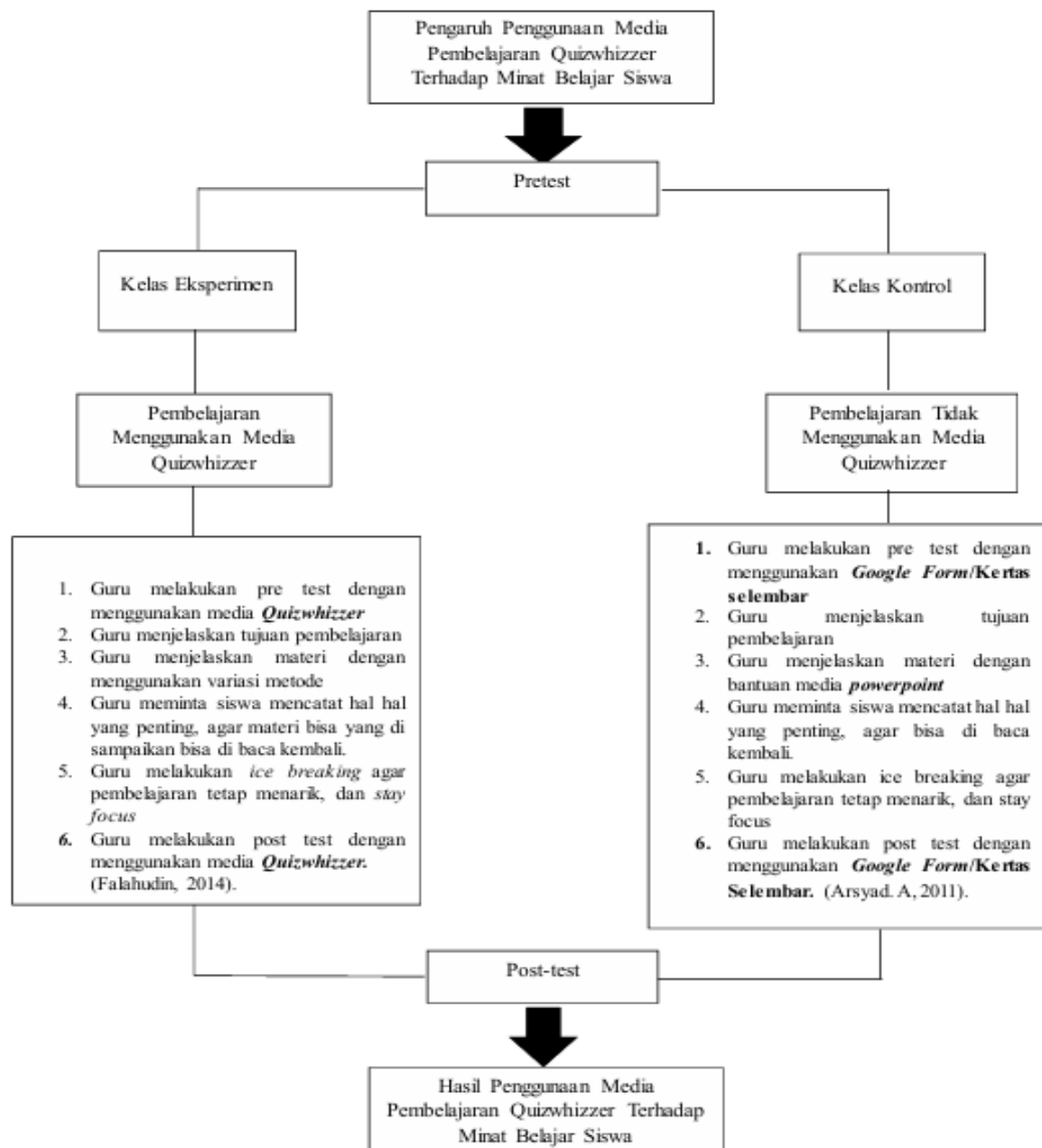
Minat belajar yakni kecenderungan dan keinginan seseorang yang tinggi terhadap suatu aktivitas belajar yang ditandai dengan perhatian dan rasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat ini muncul karena adanya dorongan dari dalam diri (intrinsik) atau dari luar (ekstrinsik) yang membuat seseorang merasa termotivasi untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Minat belajar memiliki peran penting dalam proses pendidikan karena dapat mendorong siswa untuk belajar dengan lebih tekun dan aktif. Fungsi utamanya adalah sebagai penggerak internal yang mengarahkan perhatian dan energi siswa terhadap materi pelajaran. Dengan minat yang kuat, siswa akan lebih fokus, mudah memahami materi, dan tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Manfaat dari minat belajar antara lain meningkatkan daya serap terhadap materi pelajaran, mendorong siswa untuk mandiri dalam belajar, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Minat belajar juga berpengaruh pada prestasi akademik karena siswa yang memiliki minat tinggi cenderung menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran dan berusaha lebih keras untuk mencapai hasil yang maksimal.

PAI dan Budi Pekerti sebagai salah satu mata pelajaran wajib pada semua jenjang, mulai dari tingkat dasar, menengah, dan tinggi harus mengikuti perubahan tersebut. Perubahan tersebut, seharusnya dimaknai hal yang positif untuk memperbaiki implementasi PAI dan BP pada saat sekarang dan yang akan datang. Apalagi dengan adanya revolusi industri 4.0, peran mata pelajaran PAI dan BP sangat dibutuhkan peserta didik maupun Masyarakat, (Slameto, 2010).





Gambar 0.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan salah satu elemen paling penting dalam sebuah penelitian, karena menjadi dasar utama yang harus dijawab melalui kesimpulan penelitian. Sebagai sebuah perkiraan atau dugaan awal, hipotesis memerlukan 10 pengumpulan data yang memadai untuk memastikan kebenarannya. Terdapat dua jenis hipotesis, yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol biasanya mengandung pernyataan seperti "tidak ada pengaruh" atau "tidak ada hubungan." Sebaliknya, hipotesis alternatif adalah kebalikan dari hipotesis nol. Apabila hipotesis nol tidak terbukti, maka hipotesis alternatif dianggap valid.

Hipotesis nol (H_0) adalah hipotesis yang digunakan untuk pengujian dalam penelitian. Umumnya, hipotesis ini menyatakan bahwa suatu parameter dalam populasi memiliki nilai tertentu. Hipotesis nol sering kali dirumuskan dengan pernyataan seperti "tidak ada perbedaan."

Hipotesis alternatif (H_1) adalah pernyataan yang berkaitan dengan parameter populasi, yang memiliki kesamaan dengan yang ada pada hipotesis nol. Namun, hipotesis ini menyatakan bahwa parameter populasi tersebut memiliki nilai yang berbeda dari apa yang dijelaskan dalam hipotesis nol. Hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

H_a : Terdapat pengaruh pada Pengaruh Penggunaan Media Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI (siswa kelas XI SMAN 26 Bandung)

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu terkait dengan media pembelajaran quizwhizzer masih terbilang dikit yang dilakukan oleh peneliti terdahulu tetapi ada beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan penulis lakukan dengan peneliti terdahulu.

1. Biqrotul Azizah (2020), "Pengaruh Media *Quizizz* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada

mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XII MAN 1 Gresik. Hal ini dipicu oleh metode pembelajaran konvensional yang dinilai monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memperkenalkan media pembelajaran *Quizizz*, sebuah aplikasi berbasis game yang memiliki fitur interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan metode penelitian Kuantitatif eksperimen, uji regresi linier sederhana untuk mengukur pengaruh media *Quizizz* terhadap variabel minat belajar siswa. Hasil Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media *Quizizz* memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Data menunjukkan bahwa 97% variasi dalam minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media *Quizizz*, sementara 3% dipengaruhi oleh faktor lain. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, (Biqrotul Azizah, 2020).

2. Wilda Apriliani (2023), “Pengaruh Aplikasi *Kahoot* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 2 Padang, latar belakang rendahnya minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Guru sering kali menggunakan metode ceramah konvensional yang kurang menarik perhatian siswa, terutama dalam menyampaikan materi yang membutuhkan pemahaman mendalam. Untuk mengatasi hal ini, aplikasi *Kahoot* diperkenalkan sebagai solusi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Kahoot* dipilih karena sifatnya yang berbasis gamifikasi, di mana siswa dapat berkompetisi sambil belajar dalam lingkungan yang menyenangkan. Selain itu, aplikasi ini mudah digunakan oleh guru dan siswa, serta menyediakan umpan balik langsung tentang jawaban siswa. Hasil Penelitian ini ialah Penggunaan aplikasi *Kahoot* meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan hasil angket yang diisi siswa setelah pembelajaran, rata-rata nilai minat belajar kelompok eksperimen naik hingga 32% dibandingkan dengan kelompok control, (Wilda Apriliani et al., 2023).

3. Widya Sahara (2023), “Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar IPA Di Kelas IV SDN 38 Renjang Lebong”, Hasil uji hipotesis atau uji-t di dapatkan bahwa diperoleh nilai sig. (2- tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara media Quiz Whizeer terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS materi Bab 4 “ Energi dalam kehidupan sehari-hari” Topik D (Sumber Energi Alternatif) kelas IV SDN 38 Rejang Lebong, (Widya Sahara, 2024).

