

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dunia pendidikan di Indonesia dirasakan berjalan sangat pesat. Hal tersebut dibuktikan dengan berkembangnya teknologi, yang memiliki dampak positif bagi dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi, siswa dapat mengakses data lebih banyak serta lebih kilat dari bermacam sumber. Pemanfaatan teknologi tersebut menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih inovatif serta tidak membosankan, perkembangan ini nampak dari beragamnya tata cara pendidikan yang digunakan.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa salah satu fungsi pendidikan nasional adalah membentuk warga negara yang beradab, bermartabat, serta mengembangkan semua kemampuan yang dimiliki setiap individu agar bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berpengetahuan, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Berdasarkan pasal tersebut, para pendidik memiliki tugas untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 6 yang menjelaskan bahwa peran dosen dan guru sebagai tenaga profesional adalah melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi individu yang beriman kuat, berakhlak baik, serta memiliki sikap tanggung jawab dan demokratis.

Untuk mencapai fungsi dan tujuan pendidikan nasional, pendidik harus berpikir kreatif dalam mengembangkan kemampuan siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran ini memiliki banyak manfaat, di antaranya dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik, bahan ajar menjadi lebih jelas dan mudah dipahami siswa,

metode pengajaran menjadi lebih bervariasi, dan banyak aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa¹. Beragamnya cara dan media yang digunakan dalam pembelajaran membuat proses tersebut lebih hidup dan tidak membosankan, sehingga berkontribusi dalam meningkatkan prestasi dan motivasi siswa.

Motivasi adalah sekumpulan kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan persyaratan tertentu. Jika seseorang tidak menyukai sesuatu, mereka akan berusaha untuk menghindarinya². Motivasi menentukan keberhasilan atau kegagalan proses belajar mengajar. Pembelajaran tanpa motivasi sulit berhasil, karena belajar tidak akan dilakukan jika siswa tidak memiliki motivasi belajar, kecuali hal tersebut berkaitan dengan keinginannya³. Belajar didefinisikan sebagai aktivitas sadar untuk memperoleh pengetahuan dan makna dari materi yang dipelajari. Sementara itu, prestasi atau hasil belajar adalah hasil dari kegiatan belajar individu, baik secara individu maupun kelompok. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses belajar siswa, yang terdiri dari kesan, makna, dan informasi. Hasil ini memberikan perubahan positif dan lebih baik pada diri siswa⁴.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di lembaga pendidikan SMK Pasundan 1 Cianjur bersama dengan kepala sekolah dan guru Pendidikan Agama Islam terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran seperti banyak siswa keluar tanpa izin pada saat jam sekolah, laporan dari orang tua di rumah tentang kenakalan remaja dan pergaulan bebas, serta permasalahan dalam belajar seperti hasil belajar kognitif yang terus menurun serta motivasi belajar siswa yang tidak ditanamkan setiap hari sehingga berakibat pada kegiatan belajar mengajar, setelah berdiskusi dengan guru Pendidikan Agama Islam dan kepala sekolah masalah yang menjadi penting untuk ditangani yakni terkait motivasi dan hasil belajar kognitif siswa di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur, berdasarkan permintaan tersebut bersama peneliti untuk menggali lebih dalam terkait permasalahan tersebut beserta solusinya.

¹ Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana . 34

² Sadiman, (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada. 75

³ Kompri. (2012). *Motivasi Pembelajaran Perspektif guru dan siswa*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 229

⁴ Djamarah, . (2012). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya : Usaha Nasional. 6

Permasalahan yang sama di SMK Bunga Persada Cianjur Setelah berdiskusi dengan guru Pendidikan Agama Islam dan kepala sekolah, teridentifikasi bahwa masalah yang perlu segera ditangani di SMK Bunga Persada Cianjur adalah terkait motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. peneliti menggali lebih dalam terkait permasalahan tersebut bersama-sama dengan solusi pemecahan masalahnya menjadi fokus utama dalam penanganan masalah pendidikan di sekolah ini.

Dengan adanya perbandingan antara SMK Pasundan 1 Cianjur dan SMK Bunga Persada Cianjur, diharapkan dapat ditemukan pola atau strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Kognitif siswa, sehingga kedua lembaga pendidikan ini dapat mengatasi masalah serupa dengan lebih efisien.

Berdasarkan wawancara bersama kepala sekolah di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur telah diperoleh keterangan bahwa sudah ada upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar Kognitif dan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. Upaya yang dilakukan oleh lembaga pendidikan tersebut adalah :

1. Sudah ada upaya menciptakan lingkungan pendidikan yang aman dan nyaman.
2. Penyusunan jadwal matapelajaran
3. Membuat rencana proses pembelajaran
4. Melengkapi sarana prasarana untuk menunjang kelancaran dan keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran
5. Serta Merekrut tenaga pengajar (guru) yang berkompeten dan ahli sesuai dengan bidangnya.

Akan tetapi upaya yang telah dilakukan oleh lembaga pendidikan tersebut dirasa belum cukup, karena peneliti melihat upaya-upaya yang telah dilakukan itu hanya memberikan dampak pada peserta didik dan belum terlihat dampaknya pada peserta didik, fenomena tersebut disebabkan karena peserta didik belum sepenuhnya termotivasi dan faham akan pentingnya mengimplementasikan nilai-nilai Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti dalam kehidupann sehari-hari,

pernyataan di atas didasari oleh data yang menunjukkan bahwa 45% peserta didik memiliki nilai di bawah KKM/KKTP yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur. Menurut peneliti hal ini disebabkan oleh adanya kekeliruan dalam menerapkan sebuah model pembelajaran sehingga penyampaian materi pelajaran tersebut menjadi kurang efektif dan efisien dan ini menjadi sebuah hambatan bagi guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Kognitif Siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi pekerti di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur.

Melihat fenomena yang tidak sesuai dengan upaya yang telah dilakukan oleh lembaga pendidikan tersebut, maka diperlukan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam menjalankan proses belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Implementasi media pembelajaran yang dimaksud peneliti adalah dengan menggunakan banyak media pembelajaran atau multimedia pembelajaran. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Multimedia yang digunakan adalah *Google Classroom* media untuk membuat presensi, *Youtube* media pembelajaran untuk menampilkan tayangan audio visual, dan *Quizizz* sebagai media untuk alat evaluasi. Penggunaan platform pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi yang menarik untuk menyajikan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara lebih interaktif dan menarik. Namun, di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur SMK Bunga Persada cianjur, penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih terbatas, maka dari itu peneliti mengimplementasikan Pembelajaran menggunakan berbagai media pembelajaran.

Selanjutnya permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Faktor-faktor seperti kurangnya variasi dalam penyajian materi, keterbatasan sumber daya, dan ketidakmampuan guru untuk menangkap motivasi siswa dapat mempengaruhi tingkat partisipasi dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur SMK Bunga Persada. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan solusi konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah menengah kejuruan, sehingga siswa dapat lebih aktif, terlibat, dan mencapai hasil belajar Kognitif yang lebih baik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pendidikan agama Islam di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada serta dapat dijadikan referensi bagi lembaga pendidikan sejenis dalam menghadapi tantangan serupa.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Implementasi Multimedia *Google Clasroom*, *Youtube*, dan *Quizizz* pada Pembelajaran PAI di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur?
2. Bagaimana Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur?
3. Bagaimana Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur?
4. Sejauhmana Pengaruh Multimedia *Google Clasroom*, *Youtube*, dan *Quizizz* pada Pembelajaran PAI terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur?
5. Sejauhmana Pengaruh Implementasi Multimedia *Google Clasroom*, *Youtube*, dan *Quizizz* pada Pembelajaran PAI terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur?
6. Apakah Implementasi Multimedia *Google Clasroom*, *Youtube*, dan

Quizizz pada Pembelajaran PAI secara kualitatif memperluas dan memperdalam data kuantitatif di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur?

7. Apakah Motivasi Belajar Peserta Didik secara kualitatif memperluas dan memperdalam data kuantitatif di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur?
8. Apakah Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik secara kualitatif memperluas dan memperdalam data kuantitatif di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan permasalahan penelitian tersebut, maka dapat diperoleh tujuan penelitian untuk mengidentifikasi:

1. Implementasi Multimedia *Google Clasroom*, *Youtube*, dan *Quizizz* pada Pembelajaran PAI di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur.
2. Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur.
3. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur.
4. Pengaruh Multimedia *Google Clasroom*, *Youtube*, dan *Quizizz* pada Pembelajaran PAI terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur.
5. Pengaruh Implementasi Multimedia *Google Clasroom*, *Youtube*, dan *Quizizz* pada Pembelajaran PAI terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur.
6. Implementasi Multimedia *Google Clasroom*, *Youtube*, dan *Quizizz* pada Pembelajaran PAI secara kualitatif memperluas dan memperdalam data kuantitatif di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur.
7. Motivasi Belajar Peserta Didik secara kualitatif memperluas dan

memperdalam data kuantitatif di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur.

8. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik secara kualitatif memperluas dan memperdalam data kuantitatif di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis:

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan memiliki manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para praktisi pendidikan umumnya. Manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

- a. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah untuk membuka wawasan dan mendorong penelitian lebih lanjut terkait pengembangan instrumen penilaian autentik yang menggunakan Media pembelajaran *Google Classroom, Youtube, dan Quizizz* guna meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
- b. Menambah kekayaan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan instrumen penilaian autentik berbasis teknologi dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMA/SMK Sederajat.
- c. Berkontribusi pada pemikiran dalam upaya memperluas khazanah literatur dalam Ilmu Pendidikan Islam, khususnya terkait Implementasi Multimedia pembelajaran.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan memiliki manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para praktisi pendidikan umumnya. Manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam sebagai evaluator diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai instrumen penilaian autentik dan mendapatkan inspirasi untuk mengembangkannya, sehingga penilaian hasil belajar Kognitif dapat dilakukan secara komprehensif. Memperluas pengetahuan guru tentang Implementasi Multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga guru dapat mengidentifikasi kesulitan belajar siswa.
- b. Bagi Sekolah yang menjadi lokasi penelitian diharapkan dapat mengambil hasil penelitian ini sebagai alternatif, sumber masukan, dan pertimbangan dalam menerapkan instrumen penilaian dalam pembelajaran. Memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara efektif di sekolah, termasuk faktor pendukung dan penghambatnya. Memberikan kontribusi pemikiran bagi pihak sekolah untuk perbaikan proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar Kognitif siswa, serta memperkuat kerjasama di lingkungan sekolah.
- c. Bagi lembaga tempat penelitian, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar dalam merumuskan instrumen penilaian autentik berbasis pembelajaran berbasis teknologi sebagai persiapan bagi mahasiswa calon guru Pendidikan Agama Islam.
- d. Bagi penulis, hasil penelitian ini menjadi pengalaman dalam merancang instrumen penilaian motivasi dan hasil belajar Kognitif berbasis *berbasis teknologi*.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup identifikasi dan pemecahan masalah terkait motivasi dan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur. Masalah hasil belajar kognitif yang menurun dan motivasi belajar siswa yang rendah, maka Penelitian ini juga menggunakan pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan berbagai

aplikasi seperti *Google Clasroom*, *Youtube* dan *Quizizz*, sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian akan difokuskan pada efektivitas penggunaan media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan partisipasi dan konsentrasi siswa, serta mencapai hasil belajar kognitif yang lebih baik. Adapun Batasan penelitian ini fokus pada motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah menengah kejuruan di Cianjur, yaitu SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada.

F. Kerangka Berpikir

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*", yang secara harfiah mengacu pada "perantara atau pengantar". Dengan demikian, media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi pembelajaran atau pesan⁵. Media dapat dianggap sebagai sumber pembelajaran yang mencakup manusia, objek, atau peristiwa yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam konteks proses belajar mengajar, keberadaan media memiliki peran yang signifikan. Media berfungsi sebagai perantara untuk mengatasi ketidakjelasan bahan yang disampaikan dan menyederhanakan kompleksitas materi agar dapat lebih dipahami oleh siswa.

Menurut Rossi dan Breidle, media pembelajaran mencakup semua alat dan materi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Rossi juga menekankan bahwa alat-alat seperti radio dan televisi, jika digunakan dan diprogram untuk tujuan pendidikan, dapat dianggap sebagai media pembelajaran⁶.

Jika dilihat dari jenisnya, media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kategori utama:

1) Media Auditif

Media auditif adalah jenis media yang hanya mengandalkan

⁵ Arief Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 6.

⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2011), 120.

kemampuan suara, seperti radio, perekam kaset (*cassette recorder*), dan piringan hitam.

2) Media Visual

Media visual adalah jenis media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual dapat berupa gambar diam seperti film strip (rangkaian gambar), slide (bingkai gambar), foto, lukisan, atau cetakan. Ada juga media visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak, seperti film bisu dan kartun.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah jenis media yang menggabungkan unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini memiliki keunggulan karena mencakup kedua jenis media sebelumnya. Dalam kategori ini, terdapat:

a) Audiovisual Diam

Audio Visual Diam yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara, dan cetak suara.

b) Audiovisual Gerak

Audio Visual Gerak yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film suara dan video kaset yang digunakan untuk merekam suara⁷.

Google Classroom adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan oleh Google untuk membuat sebuah survei dan kuesioner. *Google Classroom* ini merupakan bagian dari *Google*, yaitu sebuah aplikasi hasil rintisan dari Google dalam hal membuat, mengedit serta menyimpan dokumen. Formulir yang dibuat dalam dokumen akan secara otomatis tersimpan di *Google Drive* dan dapat dengan mudah untuk dibagikan kepada siapa saja. Walaupun aplikasi ini di branding untuk membuat survei dan kuesioner, *Google Classroom* ini juga bisa dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, khususnya sebagai alat presensi serta alat evaluasi pembelajaran.

⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 125.

Youtube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Situs web ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Perusahaan ini berkantor pusat di San Bruno, California, dan memakai teknologi Adobe Flash Video dan HTML5 untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna/kreator, termasuk klip film, klip TV, dan video musik.

Selain itu, konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan juga ada dalam situs ini. Peran guru dalam memberikan materi pembelajaran adalah menyediakan dan menuangkan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Guru mempersepsi diri berhasil dalam pekerjaannya apabila dia dapat menuangkan pengetahuan sebanyak-banyaknya ke kepala siswa dan siswa dipersepsi berhasil apabila mereka tunduk menerima pengetahuan yang dituangkan guru kepada mereka. Praktek pendidikan yang berorientasi pada persepsi semacam itu adalah bersifat induktif, sehingga akan berdampak pada penjinakan kognitif para siswa, menghalangi perkembangan kreativitas siswa, dan memenggal peluang siswa untuk mencapai higher order thinking.

Quizizz merupakan sebuah platform pendidikan berbasis game yang menghadirkan serangkaian aktivitas permainan multi dan menciptakan latihan interaktif yang menyenangkan. Penggunaan aplikasi ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dari rumah menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone dan laptop⁸.

Dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi edukasi interaktif yang menarik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau alat evaluasi terhadap proses pembelajaran. Hal ini dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong persaingan sehat antar siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan menyajikan pengalaman

⁸ Erlis Nurhayati, 'Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19', *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2.2 (2020), 103–12 <<https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>>.

pembelajaran yang optimal dan didukung oleh media interaktif untuk meningkatkan motivasi, aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Adapun Motivasi adalah perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan yang berasal dari diri seseorang untuk mencapai sebuah tujuan. Dorongan dan reaksi-reaksi usaha yang disebabkan karena adanya kebutuhan untuk berprestasi dalam hidup. Hal tersebut menjadikan individu memiliki usaha, keinginan dan dorongan untuk mencapai hasil belajar yang tinggi. Bahwa hasil belajar merupakan cerminan kemampuan penguasaan seseorang atas mata pelajaran yang diajarkan. Hasil belajar yang tinggi merupakan lambing keberhasilan seorang peserta didik dalam belajarnya. Peserta didik yang memiliki hasil belajar yang tinggi menunjukkan bahwa yang bersangkutan memiliki tingkat kemampuan penguasaan yang tinggi pula terhadap mata pelajaran yang diprogramkan, demikian pula sebaliknya⁹. Dalam pembelajaran faktor motivasi mempunyai pengaruh penting. Motivasi merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan hasil belajar peserta didik, dalam hal ini yang menjadikan perilaku untuk bekerja atau belajar dengan penuh inisiatif, kreatif dan terarah.

Soekamto mengemukakan bahwa motivasi merupakan faktor yang sangat besar pengaruhnya pada belajar¹⁰. Secara konseptual Imron mengatakan bahwa motivasi berkaitan erat dengan prestasi atau perolehan belajar. Banyak riset yang membuktikan bahwa tingginya motivasi dalam belajar berhubungan dengan tingginya prestasi belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi, maka mereka akan memperoleh prestasi dalam belajarnya.

Winkel menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar memegang peran penting dalam memberikan gairah atau semangat belajar, sehingga peserta didik yang bermotivasi kuat memiliki energi banyak untuk melakukan kegiatan belajar¹¹.

Dengan demikian penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa

⁹ Sanjaya, 28.

¹⁰ Soekamto, *Perancangan Pengembangan Sistem Intruksional* (Jakarta: Intermedia, 1993)

¹¹ Winkel, *Konsep - Desain Pembelajaran* (Surabaya: Pradana Indah, 2009), 39.

motivasi merupakan kondisi psikologis peserta didik yang memiliki usaha keinginan dan dorongan untuk belajar yang mana dorongan atau motivasi tersebut dapat dipengaruhi melalui faktor internal dan eksternal peserta didik itu sendiri.

Hasil Belajar

Peserta didik adalah subjek yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Di sekolah tersebut peserta didik mengalami proses belajar, setelah mengalami proses belajar tersebut diharapkan peserta didik berbuah sesuai dengan apa yang dipelajari dari proses belajar tersebut. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh para ahli psikologi yang menyatakan bahwa belajar adalah adanya perubahan kematangan dari anak didik sebagai akibat belajar, dan menurut Gagne belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat dari pengalaman¹².

Menurut Sukmadinata dan Nana Sujana dalam jurnal Metta Ariyanto menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensi atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Dalam hal ini hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah ia menempuh proses belajar mengajar¹³.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan berupa kecakapan fisik, mental, intelektual yang berproses dari kegiatan belajar baik di jenjang pendidikan formal seperti sekolah dan di jenjang pendidikan non formal seperti dilingkungan keluarga dan masyarakat.

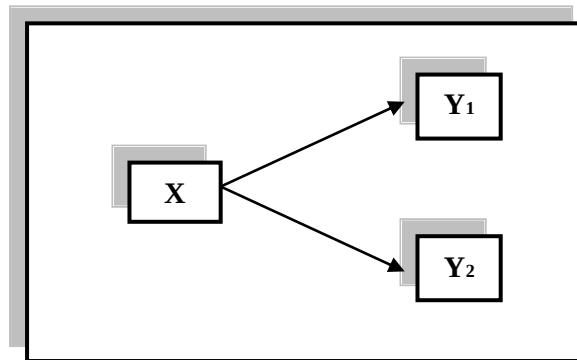
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kombinasi model *sequential explanatory* (urutan pembuktian). Metode penelitian kombinasi model *sequential explanatory* digunakan untuk penelitian, apabila peneliti ingin memperdalam, membuktikan kembali dan memberi makna hasil penelitian kuantitatif yang diperoleh pada penelitian tahap pertama dengan data kualitatif yang diperoleh dari penelitian tahap kedua. Jadi dalam metode penelitian kombinasi model ini, penelitian dilakukan secara *sequential* atau berurutan, di mana tahap pertama menggunakan metode kuantitatif dan tahap

¹² Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2005), 45.

¹³ Metta Ariyanto, 'Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble', *Profesi Pendidikan Dasar*, 3.2 (2018), 133

kedua dilanjutkan dengan metode kualitatif. Metode kombinasi tersebut digunakan terutama untuk menjawab permasalahan kuantitatif dengan data kuantitatif dan kualitatif.

Adapun rancangan penelitian mixed method dalam disertasi ini dapat digambarkan dalam bagan di bawah ini:



Gambar 1.1

Hubungan Variabel Bebas dan Variabel Terikat

Keterangan:

1. X = Variabel bebas (Multimedia Pembelajaran *Google Classroom*, *Youtube*, dan *Quizizz*)
2. Y1 = Variabel terikat (Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik)
3. Y2 = Variabel terikat (Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik)

Dari gambar 2.1 di atas dapat dijelaskan bahwa terdapat hubungan Multimedia Pembelajaran *Google Classroom*, *Youtube*, dan *Quizizz* (X) sebagai variabel bebas, terhadap Motivasi Belajar peserta didik (Y1) sebagai variabel terikat, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur. Pada gambar di atas juga mengungkapkan adanya hubungan Multimedia Pembelajaran *Google Classroom*, *Youtube*, dan *Quizizz* (X) terhadap motivasi hasil belajar kognitif peserta didik (Y2) juga sebagai variabel terikat, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur.

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan dan menggabungkan data yang diperoleh untuk mendapatkan pemahaman yang lebih

komprehensif¹⁴.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Terdapat dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian, yaitu hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, dan hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya hubungan antara variabel. Uji hipotesis dimaksudkan untuk menguji diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian yang diajukan. Berdasarkan kerangka berpikir di atas, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan implementasi Multimedia Pembelajaran *Google Classroom*, *Youtube*, dan *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan Multimedia Pembelajaran *Google Classroom*, *Youtube*, dan *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur.
3. Implementasi Multimedia Pembelajaran *Google Classroom*, *Youtube*, dan *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMK Pasundan 1 dan SMK Bunga Persada Cianjur.

H. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini didasari oleh beberapa kajian penelitian yang terdahulu adapun penelitian maupun teori yang relevan dengan penelitian ini adalah

1. Herwan (2021) Penelitian yang berjudul Penggunaan E-Assessment dalam meningkatkan integritas dan motivasi belajar PAI : Penilaian terhadap aplikasi Wondershare Quiz Creator di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi.

Berdasarkan Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; Penilaian

¹⁴ Sugiyono, 41.

wondershare quiz creator memperoleh kualifikasi baik, Integritas peserta didik memperoleh kualifikasi baik, Motivasi belajar peserta didik memperoleh kualifikasi tinggi, Pengaruh penilaian wondershare quiz creator terhadap integritas peserta didik adalah positif dan signifikan, Pengaruh penilaian wondershare quiz creator terhadap motivasi belajar peserta didik adalah positif dan signifikan, Penilaian wondershare quiz creator secara kuantitatif tidak berbeda dengan penelitian secara kualitatif, Integritas peserta didik secara kuantitatif tidak berbeda dengan penelitian secara kualitatif, dan Motivasi belajar peserta didik secara kuantitatif tidak berbeda dengan penelitian secara kualitatif pada mata pelajaran PAI di tiga SMA Rujukan Nasional Kabupaten Sukabumi.

2. Hari Amantra Pratama (2023) Penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data melalui angket yang telah dilakukan di SMA Negeri 5 Pekanbaru, diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran Quizziz mencapai 89,96%, yang berada dalam rentang skor 76 – 100%. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizziz di SMA Negeri 5 Pekanbaru dapat dikategorikan sebagai baik. Selain itu, motivasi belajar siswa kelas XI di SMA tersebut mencapai 79,21%, juga termasuk dalam rentang skor 76 – 100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Pekanbaru juga tergolong baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizziz dan motivasi belajar siswa. Secara spesifik, semakin baik penggunaan media pembelajaran Quizziz, semakin tinggi pula motivasi belajar siswa, dan sebaliknya.

3. Fajar Farham Hikam (2020) dalam Disertasi pengaruh *contextual teaching and learning* (CTL) terhadap prestasi belajar peserta didik pada bidang studi PAI di SDIT Insan Tama Banjar.

Menyebutkan bahwa penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)

peserta didik yang dibuktikan dengan data sebagai berikut : Dengan di identifikasikan bahwa metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dinamakan sebagai variabel X sedangkan prestasi belajar PAI dinamakan sebagai variabel Y. Penelitian ini merupakan penelitian korelasi dengan pendekatan kuantitatif dengan populasi 23 orang yang semuanya dijadikan sampel penelitian. Berdasarkan pengolahan data, bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran CTL terhadap prestasi belajar peserta didik dengan persamaan regresi $Y = 10.412 + 1.705 X$. Hasil penelitian koefisien korelasi atau hubungan ternyata menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kedua variabel yang diteliti, diperoleh harga koefisien dan korelasi antara metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan prestasi belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) mempunyai pengaruh yang kuat terhadap prestasi belajar peserta didik.

4. Mochamad Miftahurroziqon (2017) Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game *Quizizz* untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Porong Sidoarjo.

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh, Kehadiran Quiziz pada pembelajaran PAI disambut positif oleh siswa. Penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI membuat iklim pembelajaran menjadi berwarna dan menyenangkan, sehingga secara tidak langsung membawa dampak positif terhadap kemajuan belajar siswa, terutama siswa dapat memahami materi pembelajarannya secara mandiri.

5. Fatkhul Huda (2016) Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Contekstual Teaching And Learning* (CTL) Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Kabupaten Malang

Berdasarkan penelitian tersebut terdapat pengaruh pembelajaran IPA berbasis CTL terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Mambaul Ulum Gondanglegi Malang. Hal ini ditunjukkan oleh nilai thitung = 5,08 sedangkan ttabel pada taraf signifikansi 5% adalah 2,031. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Implementasi pembelajaran berbasis Media memiliki dampak positif dalam

meningkatkan prestasi kognitif peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti akan tetapi hasil penelitian tersebut belum menunjukkan adanya peningkatan atau hasil pada wilayah afektif peserta didik, penelitian yang akan diangkat penulis yaitu terkait dengan peningkatan motivasi dan prestasi belajar afektif pesertadidik.

6. Cucu Zaenab Subarkah Disertasi Penelitian yang berjudul Desain pembelajaran integrasi Sains-Islam mengenai zat aditif pada makanan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa: Penelitian pada Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan Jurusan Kimia Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa substansi materi ajar zat aditif pada makanan di Program Studi Pendidikan Kimia dan Jurusan Kimia belum sepenuhnya menyentuh integrasi Sains-Islam. Pelaksanaan pembelajaran integrasi Sains-Islam saat ini belum optimal sehingga dibutuhkan referen DPI Sains-Islam. Tampilan DPI memuat identitas materi, deskripsi materi, Sub-CPMK, kegiatan belajar sesuai tahap integrasi, student activity sheet (SAS), soal tes berpikir tingkat tinggi dan lembar observasi sikap. Hasil uji kelayakan dan validasi menunjukkan DPI Sains-Islam dan semua komponennya layak dan valid digunakan dalam pembelajaran. Implementasi DPI Sains-Islam zat aditif pada makanan dilakukan sesuai jadwal kuliah di masing-masing lokasi penelitian. Pelaksanaan penggunaan DPI Sains-Islam dilakukan secara daring dengan menggunakan berbagai aplikasi. Dampak penggunaan semua komponen DPI Sains-Islam efektif meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, kinerja, dan sikap.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu bahwa penelitian tentang Implementasi Multimedia pembelajaran teknologi *Google Clasroom*, *Youtube*, dan *Quizizz* pada umumnya mengenai kajian pustaka, studi deskriptif dan berdasarkan hasil penelitian belum secara optimal membuat pengembangan dalam pembelajaran pada pencapaian hasil belajar seperti motivasi belajar dan hasil belajar kognitif. Oleh karena itu kebaruan yang dapat diberikan dari dari penelitian ini adalah membuat suatu pengembangan pada media pembelajaran

mengenai pada pembelajara PAI berbasis teknologi, sehingga penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya karena pada penelitian ini lebih difokuskan kepada model pembelajaran *berbasis teknologi* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

