

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Gagne (1975) dalam Jamaludin, belajar merupakan aktivitas mental yang bersifat internal yang diaktualisasikan melalui proses-beroperasian intelektual anak. Indikator adanya proses beroperasian mental intelektual tersebut dapat dilacak dari hasil operasi-operasi tersebut. Hasil-hasil operasi itu, diaktualisasikan dalam hal perubahan perilaku. Dengan belajar peserta didik yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, dan bisa membedakan mana yang baik dan buruk (Jamaludin.dkk, 2015:9).

Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai religius agar melahirkan penerus yang shaleh dan shalehah. Salah satunya kehidupan Qurani adalah kehidupan yang disinari oleh cahaya al-Qur'an. Dengan sinar tersebut, maka manusia tidak salah dalam menempuh jalan hidup (Anwar, Cecep 2018:11).

Perkembangan IPTEK saat ini membawa pengaruh pada pendidikan yang menuntut pendidik mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Perubahan jaman yang senantiasa melaju dengan cepat menuntut dunia pendidikan untuk selalu melakukan pembaharuan dalam mengatasi masalah pendidikan. Selain itu suatu motivasi guru dan peserta didik sangatlah penting dalam meningkatkan kualitas belajar. Guru yang profesional, guru yang memiliki ilmu-pengetahuan dengan kedisiplinan ilmu.

Eric Ashby 1972 dalam Rusman menyatakan bahwa dunia pendidikan telah memasuki revolusinya yang kelima. Revolusi pertama terjadi ketika orang menyerahkan pendidikan anaknya kepada seorang guru. Revolusi kedua terjadi ketika digunakannya tulisan untuk keperluan pembelajaran. Revolusi ketiga terjadi seiring dengan ditemukannya mesin cetak sehingga materi pembelajaran dapat disajikan melalui media cetak. Revolusi keempat terjadi ketika digunakannya perangkat elektronik seperti radio dan televisi untuk pemerataan

dan-perluasan pendidikan.Revolusi kelima, seperti saat ini dengan dimanfaatkannya\_teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran, khususnya teknologi komputer dan internet untuk kepentingan kegiatan pembelajaran (Rusman, 2012:1).

Sebelum peneliti membuat judul, peneliti mencari fenomena-fenomena yang bersumber dari lapangan mengenai masalah umum yang dialami di sekolah.\_Berdasarkan studi pendahuluan kepada salah satu guru PAI di SMAN 01 Cibarusah (yaitu melalui wawancara). Kondisi peserta didik sebelumnya di SMAN 01 Cibarusah secara umum mengenai hasil belajar dan aktivitas dalam mata pelajaran PAI kurang karena beberapa faktor seperti kurangnya dorongan dari guru untuk belajar lebih secara mandiri diluar jam pelajaran maupun jam pelajaran, penggunaan metode model dan media yang monoton membuat mereka kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu guru tersebut-telah menggunakan *web quizizz* kurang lebih 1 tahun dan menurut pengakuannya bahwa *web quizizz* tersebut telah membantu proses pembelajaran PAI namun ia belum mengetahui tanggapan dari peserta didik mengenai penggunaan *web quizizz* tersebut dan bagaimana hubungan pembelajaran web tersebut terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Setelah menggunakan pembelajaran berbasis *web quizizz* menurut pengakuan guru PAI adanya perubahan seperti adanya motivasi membaca sebelum dimulainya mata pelajaran PAI supaya hasil dari *quizizz* nya bagus. Apakah semua itu akan berjalan terus menerus dan bagaimana tanggapan siswa sesuai atau tidak dengan ungkapan guru PAI-tersebut.

Tujuan pembelajaran berbasis *web* bagi mata pelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi peserta didik, dan meningkatkan prestasi belajar di kelas. Di sisi lain, penggunaan *web quizizz* menuntut-peserta didik untuk berinteraksi dengan pembelajaran yang menggunakan internet melalui web yang dapat mengefektifkan waktu, memunculkan aktivitas belajar yang tinggi dalam pembelajaran seperti memperhatikan, bertanya, bermain, gembira, menanggapi, mengingat dan motivasi yang tinggi dalam belajar. Namun kenyataan berbeda di lapangan, “karena masih ada beberapa peserta didik yang

belum menunjukkan peningkatan hasil belajar karna motivasi yang kurang (kurangnya dorongan untuk belajar lebih secara mandiri diluar jam pelajaran yang berkelanjutan dan kurangnya pengamalan dari materi PAI) serta kendala dilapangan seperti penggunaan handphone dan wifi/kuota

Dengan demikian, penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut permasalahan tersebut dengan mengangkat judul: ***“Tanggapan Siswa Kelas X Terhadap Penerapan Pembelajaran Berbasis Web Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI Materi Membiasakan Kejujuran Dalam Kehidupan Hubungannya dengan Motivasi Belajar Mereka Di Sekolah SMAN 01 Cibirusah.”***

#### B. Rumusan Masalah-

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas:

1. Bagaimana tanggapan-siswa kelas X SMAN 01 Cibirusah terhadap penggunaan *web quizizz* dalam mata pelajaran PAI?
2. Bagaimana motivasi belajar-siswa kelas X SMAN 01 Cibirusah dalam mata pelajaran PAI dengan menggunakan *web quizizz*?
3. Bagaimana hubungan antara tanggapan siswa kelas X SMAN 01 Cibirusah terhadap penggunaan *web quizizz* dalam mata pelajaran PAI dengan motivasi belajar siswa?

#### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Tanggapan siswa kelas X SMAN 01 Cibirusah terhadap penggunaan *web quizizz*- dalam mata pelajaran PAI.
2. Motivasi siswa kelas X SMAN 01 Cibirusah dalam mata pelajaran PAI dengan menggunakan *web-quizizz*.
3. Hubungan antara tanggapan siswa kelas X SMAN 01 Cibirusah terhadap penggunaan *web quizizz* dalam mata pelajaran PAI dengan motivasi belajar siswa.

#### D. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis,-sebagai bekal teoritis dan praktis dalam pengembangan *web quizizz*\_di lapangan.

2. Bagi sekolah, dapat dijadikan bahan evaluasi\_dalam penerapan *web quizizz* dalam mata\_pelajaran PAI atau mata pelajaran lainnya.
3. Bagi-siswa, diharapkan lebih meningkat\_dalam proses pembelajaran dan motivasi belajar yang semakin tinggi.
4. Bagi praktisi pendidikan, diharapkan dapat memberikan-pemahaman ilmu pendidikan dan-pemecahan masalah dalam penerapan *web quizizz*.”

#### E. Kerangka Berpikir

Motivasi adalah suatu stimulusdari dalam maupun dari luar siswa untuk belajar secara\_aktif. Menurut Sumadi Suryabrata dalam Djaali (Djaali, 2008: 101) menjelaskan bahwa motivasi adalah keadaan\_yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Motivasi juga bias\_berbentuk usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang tergerak untuk melakukan sesuatu karena ingin tujuan-yang dikehendaknya atau memperoleh kepuasan dengan perbuatannya. Sedangkan Mc. Donald dalam Hamalik (Hamalik, 2001:121) menyatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh timbulnya perasaan atau reaksi untuk mencapai-tujuan.

Bertolak dari pemikiran motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa aspek seperti kondisi siswa, kondisi lingkungan siswa dan upaya guru dalam membelajarkan. Upaya memberikan\_dorongan dan perhatian belajar kepada siswa dilakukan guru sebelum memulai belajar, pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar terutama pada saat siswa melakukan kegiatan belajar dan pada saat siswa mengalami kemunduran. Perhatian siswa terhadap stimulasi belajar dapat diwujudkan melalui beberapa upaya seperti penggunaan media pengajaran atau alat-alat peraga,\_memberikan pertanyaan\_kepada siswa membuat variasi belajar pada siswa, melakukan pengulangan informasi-yang berbeda sifatnya dengan cara sebelumnya,-memberikan stimulus belajar dalam bentuk lain sehingga-tidak bosan.(Sagala, 2013:102)

Meskipun motivasi\_itu merupakan suatu kekuatan,\_namun tidaklah merupakan suatu substansi yang dapat kita amati. Yang dapat kita\_lakukan ialah mengidentifikasi beberapa indikator antara lain (Makmun, 1999)

1. Durasi kegiatan\_(berapa lama kemampuan penggunaan\_waktunya untuk melakukan kegiatan).
2. Frekuensinya\_kegiatan (berapa sering-kegiatan dilakukan dalam periode waktu tertentu).-
3. Persistensinya-(ketetapan-dan-kelekatannya) pada tujuan kegiatan.
4. Ketabahan, keuletan dan-kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk- mencapai tujuan.
5. Devosi-(pengabdian) dan\_pengorbanan (-uang, tenaga, pikiran,bahkan ujjianya atau nyawanya) untuk mencapai tujuan.
6. Tingkatan\_aspirasinya (maksud, rencana, cita-cita, sasaran atau target, dan idolanya yang hendak dicapai dengan kegiatan\_yang dilakukan.
7. Tingkatan kualifikasi\_prestasi atau produk atau output yang dicapai dari kegiatan (berapa banyak, memadai atau-tidak, memuaskan atau tidak).
8. Arah sikapnya-terhadap sasaran kegiatan(like-or-dislike, positif atau negatif).

Fungsi motivasi belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (Dimiyati, 2015:97) adalah berikut:

- a. Menyadarkan-kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir.
- b. Menginformasikan\_tentang kekuatan usaha belajar, yang-dibandingkan dengan teman sebaya.
- c. Mengarahkan-kegiatan\_belajar.
- d. Membesarkan semangat belajar.
- e. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar\_dan kemudian bekerja (di sela-selanya\_adalah istirahat atau bermain) yang berkesinambungan.

Bentuk-bentuk motivasi belajar menjadi dua yaitu:

- 1) Motivasi\_intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena-dalam setiap diri individu sudah ada

dorongan untuk melakukan sesuatu. Contohnya-minat, kesehatan, bakat, disiplin dan\_intelegensi.

- 2) Motivasi ekstrinsik-adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena\_ada perangsang dari luar. Contohnya keluarga, fasilitas, jadwal, lingkungan sekolah dan lingkungan\_masyarakat. (Sardiman, 2011:89)

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi\_Motivasi belajar pada diri siswa. Menurut Mudjiman (2007:43-44) ada delapan faktor yang mempengaruhi pembentukan motivasi belajar, yaitu:

- a) Faktor pengetahuan tentang \_kegunaan belajar.
- b) Faktor kebutuhan\_untuk belajar.
- c) Faktor kemampuan melakukan kegiatan belajar.
- d) Faktor\_kesenangan terhadap ide melakukan kegiatan belajar.
- e) Faktor pelaksanaan\_kegiatan belajar.
- f) Faktor hasil-belajar.
- g) Faktor\_kepuasan terhadap hasil-belajar.
- h) Faktor karakteristik-pribadi dan lingkungan terhadap proses\_pembuatan keputusan.

Dari faktor-faktor motivasi belajar jika dihubungkan dengan tanggapan siswa seperti kemampuan melakukan kegiatan belajar, kesenangan terhadap ide melakukan kegiatan belajar dan hasil belajar, sebab apabila peserta didik menanggapi proses belajar dengan baik tentu akan memunculkan tanggapan positif dan hal tersebut akan berdampak baik pada motivasi belajar. Jadi antara tanggapan siswa terhadap penerapan pembelajaran berbasis *web* dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI\_keduanya saling berhubungan satu sama lain. Efek tersebut tergantung pada tanggapan siswa itu sendiri, karena setiap peserta didik berbeda-beda. Jika tanggapan positif\_maka motivasi belajar siswa positif, begitupun sebaliknya.

Tanggapan\_adalah bayangan yang menjadi kesan yang\_dihasilkan dari pengamatan. Kesan tersebut menjadi isi kesadaran yang dapat dikembangkan

hubungannya dalam konteks\_pengalaman waktu sekarang, serta antisipasi keadaan untu masa yang akan datang (Sumanto, 2006:25).

Jadi\_apabila seseorang ingin belajar, maka dapat dilihat kembali bahwa belajar itu merupakan suatu proses yang kompleks yang\_terdiri dari berbagai kegiatan-kegiatan. Jadi tanpa motivasi,-belajar tidak akan memberikan hasil yang baik.

Indikator tanggapan siswa terhadap penggunaan web quizizz yaitu:

1. Tanggapan positif: menerima,-melaksanakan,-memperhatikan.
2. Tanggapan negatif: menolak,-mengabaikan,-acuh tak acuh.

\_Peneliti mengambil beberapa indikator: Layout/tampilan soal pake web, keterbacaan soal dan durasi, kemudahan akses dan distribusi soal,variasi soal. untuk indikator yang diukur melalui angket nantinya.-Apabila-dikaitkan dengan pembelajaran PAI biasanya diarahkan untuk meningkatkan kemampuan danmotivasi belajar peserta\_didik melalui pengajaran dan latihan secara berencana dan sadar.\_Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai seperti menjawab kuis dengan waktu yang sudah-diberikan.

Pembelajaran\_berbasis *web (web-based learning)*,\_adalah salah satu bentuk e-learning yang materi (content) maupun cara\_penyampaiannya (*delivery method*) melalui internet (*web*)(Jollife, 2001).

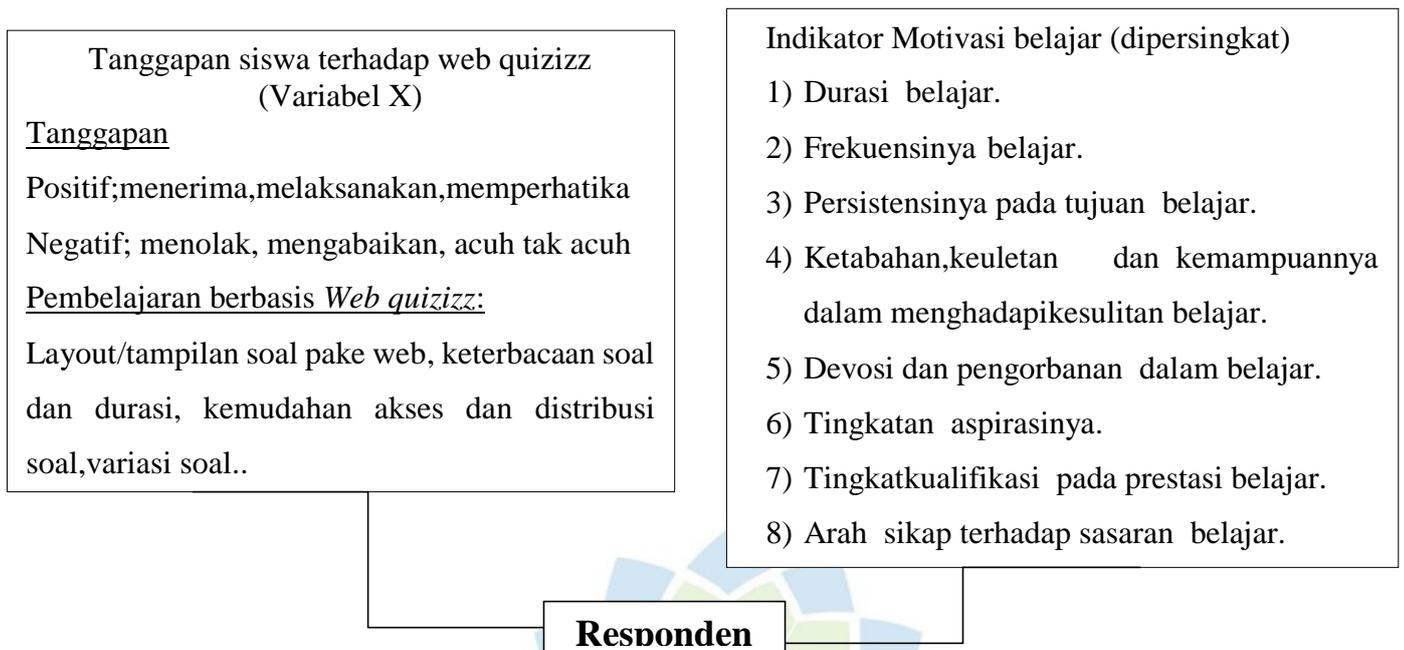
*Web Quizizz*\_merupakan web tools atau aplikasi berbasis game, yang membawa aktivitas multi ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan\_menyenangkan. Gamifikasi memungkinkan\_pelajar untuk mengubah cara berpikir dengan mengikuti aturan permainan di internet proses pemecahan masalah\_(Zichermann, 2011).*Web quizizz* adalah\_papan peringkat, yang menunjukkan peringkat langsung siswa\_berdasarkan pada kinerja mereka. Siswa dapat melihat\_peringkat secara langsung sepanjang kuis berlangsung. Instruksi dapat\_mengakhiri game ketika semua siswa menyelesaikan quiz, peserta didik mengetahui tingkat kesalahannya\_yang nantinya bisa dikoreksi olehnya dan\_data hasil pengerjaan peserta didik dapat diunduh di situs web atau file excel (Fang zhao, 2019).

*Web quizizz* diperlukan jaringan wifi/kuota dan handphone/ laptop, adapun kelebihan dari *web quizizz* membantu pelaksanaan pembelajaran yang membangun aktifitas belajar siswa menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu melalui penggunaan *pembelajaran-web quizizz*, siswa akan lebih serius dalam mengikuti pembelajaran sebab ketelitian untuk memilih jawaban yang benar. Antara *web quizizz* dengan hasil belajar saling berkaitan sebab didalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik akan memahami, memperhatikan, mendengarkan dan mengingat apa yang disampaikan guru dengan baik.

Motivasi memegang peran penting dalam belajar. Peserta didik tidak akan dapat belajar dengan baik dan tekun jika tidak ada motivasi di dalam dirinya. Bahkan tanpa motivasi tidak akan ada kegiatan belajar. Maka dari itu pendidik harus memperhatikan dan mengusahakan motivasi supaya tertanam di dalam masing-masing peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Tanggapan siswa terhadap strategi, metode dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru tentu akan memberikan dampak pada motivasi. Jika tanggapan baik-maka motivasi belajar akan baik, begitupun sebaliknya.

Setelah dilihat dari ciri-ciri diatas bahwa guru dituntut untuk membangun suasana kelas menjadi hidup dan menyenangkan. Jadi dari kedua variabel yaitu tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbasis web *quizizz*, dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI keduanya saling berhubungan satu sama lain karna tanggapan sangat mempengaruhi pada motivasi belajar siswa, peserta didik menanggapi proses belajar dengan baik tentu akan berdampak positif. Untuk memudahkan memahami secara skema kerangka berpikir dan konsep sebagai berikut;





**Gambar 1 Kerangka Berpikir Variabel X dan Variabel Y**

#### F. Hipotesis

Menurut (Suryabrata, 2000)\_pengertian hipotesis dapat ditinjau dari beberapa hal, yaitu:

1. Secara teknis, hipotesis merupakan pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian.
2. Secara statistik, hipotesis merupakan pernyataan mengenai keadaan parameter yang akan diuji melalui statistik sample.
3. Ditinjau dalam hubungannya dengan variabel, hipotesis merupakan pernyataan tentang keterkaitan antara variabel-variabel (hubungan atau perbedaan antara dua variabel atau lebih).

Hipotesis penelitian terdapat hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan pembelajaran berbasis *web quizizz* (variabel X) dengan motivasi belajar siswa (variabel Y)”

Uji hipotesis

- $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (ada-hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y)
- $H_1$  ditolak, jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  (tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y)

#### G. Hasil Penelitian Relevan

1. Tanggapan\_Siswa Terhadap Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Hubungannya dengan Motivasi Belajar Mereka Pada Mata Pelajaran PAI Pokok Pembahasan\_Perilaku Tercela; Penelitian pada siswa kelas X SMK ICB Antapani Kota Bandung.
2. Tanggapan Siswa Terhadap\_Strategi Active Learning Tipe Crossword Puzzel Hubungannya dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Konsep Perkembangan Teknologi\_Komunikasi.

Dari kedua hasil penelitian sebelumnya pertama, terdapat perbedaan tanggapan siswa antara model dan pembelajaran berbasis web yang digunakan, selain itu pengambilan lokasi penelitian yang berbeda dan pembahasan materi yang dalam BAB PAI. Dan yang kedua terdapat perbedaan penggunaan metode atau pembelajaran yang digunakan dalam judul tersebut dengan penelitian yang sekarang akan diteliti. Kesamaannya dari hasil penelitian sebelumnya adalah mengenai tanggapan dan motivasi belajar.