

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan yaitu dalam membentuk individu, masyarakat, dan perkembangan suatu negara, dalam artian bahwasanya pendidikan mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari tingkat individu hingga tingkat sosial bahkan terhadap pembangunan suatu negara secara keseluruhan. Tanpa adanya pendidikan maka suatu negara akan mengalami penurunan mutu di berbagai bidang. Sehingga, sudah menjadi keharusan pemerintah Indonesia untuk lebih peduli terhadap sektor pendidikan di Indonesia (Aziz, 2020).

Di Indonesia sendiri pendidikan memiliki arti tersendiri. Hal ini dilihat dari definisi Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan Pendidikan Nasional dimaksudkan untuk merumuskan serta mengembangkan kualitas dan potensi diri warga negara yang harus dilakukan secara lebih maksimal oleh setiap segmen pendidikan agar

nantinya rumusan yang menjadi tujuan pendidikan nasional sanggup menjadi landasan atau pondasi untuk mengembangkan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat berperan penting dalam mengembangkan dan meningkatkan kepribadian seseorang menjadi lebih baik, karena agama adalah pondasi utama dalam kehidupan. Salah satu tujuan dari pendidikan akan tercapai yaitu mewujudkan perubahan tingkah laku yang positif dari siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, baik perubahan secara psikologis dalam tingkah laku, motorik maupun gaya hidupnya serta psikologis dalam menjalankan perintah agama Islam. Karena melalui pendidikan agama Islam akan bisa melahirkan segala potensi anak didik, sehingga menjadi manusia yang berguna, sesuai dengan firman Allah dalam Al-Qur'an Surat Ali Imran Ayat-190-191:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ . الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

Artinya: “*Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan Kami, Tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha suci Engkau, Maka peliharalah Kami dari siksa neraka."*

Didalam QS Ali Imran ayat 190-191 dalam tafsir Al-Azhar menjelaskan bahwa Allah menyuruh manusia untuk merenungkan alam, langit dan bumi. Langit yang melindungimu dan bumi yang terhampar tempat kamu hidup. Pergunakanlah pikiranmu. Dan renungkanlah

pergantian antara siang dan malam. Semuanya itu penuh dengan ayat-ayat, tanda-tanda kebesaran Tuhanmu(Hamka, 2019).

Kegiatan pembelajaran merupakan istilah yang lekat dengan pendidikan. Kegiatan pembelajaran merujuk pada interaksi yang melibatkan antara pendidik (seperti guru, fasilitator, atau pengajar) dan peserta didik (Hamka, 2019)(baik siswa, mahasiswa, atau peserta pelatihan). Interaksi ini diarahkan dalam meraih tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Sasaran utama pada kegiatan belajar mengajar adalah meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kompetensi siswa yang disesuaikan dengan kurikulum atau materi yang sudah diatur. Pada kegiatan pembelajaran seorang guru harus mampu menyiapkan strategi, metode dan media agar upaya transfer ilmu pengetahuan kepada siswa bisa dilakukan secara efektif dan efisien (Arif Mahya Fanny, 2019).

Berdasarkan survei awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Gunung Talang, peneliti mengamati bagaimana proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berlangsung. Di SMA 1 Gunung Talang masih terdapat peserta didik yang kurang minat dalam proses belajar mengajar terutama pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran di kelas, pendidik menerangkan pembelajaran dengan menggunakan power point dan tampil kelompok. Setelah tampil kelompok, pendidik memberikan penguatan kepada seluruh peserta didik. Pada saat tampil kelompok terlihat peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran, seperti bercanda dengan teman, berbicara saat pendidik menerangkan

pelajaran , tidur dikelas saat pembelajaran berlangsung. Hal itu dikarenakan kurangnya inovasi pembelajaran yang digunakan pendidik. Pendidik harus bisa mengembangkan pembelajaran terbaru seiring dengan perkembangan zamannya. Oleh karena itu, tampaknya pendidik mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti perlu untuk mengatasi kurangnya minat siswa dalam mempelajari PAI dan Budi Pekerti.

Minat belajar pada peserta didik bertujuan untuk mendorong peserta didik agar giat dan tekun dalam belajar sehingga hasil yang di dapat juga memuaskan. Karena minat belajar sangat membantu peserta didik dalam memberikan perhatian yang lebih terhadap sesuatu dan dapat membuat peserta didik bisa berkonsentrasi dalam pelaksanaan pembelajaran serta terhindar dari gangguan luar, hal tersebut tentunya dapat membantu peserta didik agar lebih aktif dalam belajar sehingga apabila semakin tinggi minat belajarnya maka semakin tinggi keaktifan belajar para peserta didik. Jadi, minat belajar ini sangat berpengaruh untuk mencapai suatu keberhasilan belajar peserta didik, sehingga dalam melihat berhasil atau tidaknya proses pembelajaran dari seorang peserta didik dapat dilihat dari minat belajarnya (Lanusi, 2021).

Salah satu cara meningkatkan minat belajar adalah dengan penggunaan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu pendidik dalam proses belajar mengajar dikelas. Penggunaan media pada proses pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan minat belajar, memberikan motivasi, menumbuhkan rasa ingin tahu melalui apa yang

dilihatnya, dan memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk ikut dalam aktivitas proses belajar dikelas (Nurul hidayah, 2020).

Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam dengan tujuan sebagaimana tersebut bukanlah suatu hal yang mudah khususnya pada penerapan kurikulum merdeka. Perubahan zaman yang terus berganti sampai kepada era globalisasi sekarang ini, memberikan tantangan tersendiri bagi pendidikan pada umumnya dan Pendidikan Islam secara khususnya. Dunia pendidikan mendapatkan tuntutan bahwa pendidikan harus mampu beradaptasi dan merespons kebutuhan dan tuntutan zaman lebih-lebih di era society 5.0 sekarang ini yang menuntut lapangan pekerjaan berbasis teknologi (Muslih, 2020).

Dalam hal tersebut, peran pendidik menjadi sangat penting dalam menggabungkan teknologi ke dalam pembelajaran. Bagi seorang pendidik, penguasaan teknologi menjadi keahlian yang penting untuk meningkatkan proses belajar-mengajar dan memunculkan ide-ide baru. Hal ini diperkuat oleh peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 65 tahun 2013 mengenai teknologi pada ayat 13 yang berisikan bahwasanya Teknologi Komunikasi dan Informasi (TIK) dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Karena diberlakukanya peraturan tersebut, dituntut untuk menggunakan media berbasis TIK dalam proses pembelajarannya (Mahwar Alfian Nisa, 2022).

Media pembelajaran yang saat ini populer digunakan adalah media pembelajaran berbasis teknologi computer, dengan bantuan program atau *software*. Saat ini perkembangan *software* sangat cepat, dunia pendidikan saat ini perlu mengimbangi dan menyesuaikan diri secara cepat dengan memadukan teknologi *software* dalam penggunaan berbagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam konsep multimedia. Pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan menyenangkan jika disertai dengan penggunaan media yang mendukung pembelajaran, dimana membuat peserta didik aktif belajar dalam suasana yang menyenangkan (Afi Rizqiyah, 2022).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran adalah media *wordwall*. Pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* ini sangat efektif dan praktis dapat diakses secara online melalui *smarthphone* atau laptop. Penggunaan *wordwall* membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton, selain itu peserta didik dapat menggunakan teknologi secara tepat dan benar, dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, dan proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada teori, melainkan juga dapat digabungkan dengan permainan (Baiyeni Amalia Hasanah dkk, 2023).

Media *wordwall* ini dapat melihat perkembangan kemampuan peserta didik. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan peserta didik dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya. *Wordwall* merupakan salah

satu media digital yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran maupun sebagai alat evaluasi. Media digital *wordwall* memiliki banyak kelebihan salah satu diantaranya adalah dapat diakses secara gratis dengan hanya mendaftar akun dengan menggunakan alamat e-mail, dengan demikian kita dapat memilih beberapa template yang tersedia (Meirisa Sahanata, 2022).

Permasalahan yang telah dijelaskan di atas menurut peneliti aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi yang cocok digunakan oleh peserta didik di dalam kelas untuk peserta didik lebih semangat dalam pembelajaran PAI. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Rozi Novita Sari yang berasal dari STKIP PGRI Sumatera Barat dengan judul “Pengaruh Game *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X MIPA SMA 2 LUBUK BASUNG”, dengan hasil Uji reliabilitas penelitian tergolong tinggi nilai Cronbach alpha 0,714 dan 0,724. Sehingga, penelitian yang dilakukan Rozi Novita Sari terhadap aplikasi *wordwall* sangat membantu peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas (Sari, 2021).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis mengambil Judul Penelitian tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Gunung Talang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Pendidik merasa bahwa media konvensional sudah cukup untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam.
2. Pendidik belum pernah menerapkan media pembelajaran berbasis website *wordwall*.
3. Peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya kreativitas dalam pembelajaran yang membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran.
5. Rendahnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah serta tidak terlalu luas jangkauannya, maka perlu dibatasi. Berdasarkan identifikasi di atas, masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Gunung Talang”.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Gunung Talang ?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Gunung Talang ?

3. Apakah minat belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* lebih baik daripada yang menggunakan media konvensional pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Gunung Talang ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Gunung Talang.
2. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Gunung Talang.
3. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* lebih baik daripada yang menggunakan media konvensional pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Gunung Talang.

F. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini, maka harapan dari hasil penelitian ini berguna dan bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan

pemahaman. Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Bagi penulis, dapat berguna untuk memenuhi mata kuliah tugas akhir dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan serta menambah wawasan dalam memperdalam ilmu pengetahuan dibidang memanfaatkan media penilaian belajar berbasis online seperti media *wordwall*. Selain itu diharapkan juga penelitian ini agar dapat menjadi bahan informasi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, Serta dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat berguna sebagai bahan perbandingan dan acuan dalam proses penelitian yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, tambahan wawasan untuk mempelajari lebih lanjut tentang cara meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan *wordwall*. Selain itu, dapat dijadikan sebagai pengetahuan dasar yang diterapkan untuk melaksanakan praktik pendidikan.
- b. Bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk meningkatkan minat belajar dengan menggunakan aplikasi *wordwall*.
- c. Bagi peneliti, diharapkan melatih penulis dalam memulai menulis karya ilmiah dan diharapkan hasil yang diperoleh dapat menambah wawasan serta sebagai syarat dalam memperoleh gelar sarjana (S1).

- d. Bagi Sekolah, diharapkan menjadi tambahan informasi dan acuan dalam perkembangan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar pada siswa.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran *WordWall*

Media pembelajaran *Wordwall* adalah aplikasi atau platform berbasis web yang digunakan oleh guru dan peserta didik untuk membuat, mengakses, dan berinteraksi dengan berbagai jenis permainan edukatif dan kuis interaktif yang mendukung pembelajaran di dalam kelas. Media ini memungkinkan pembuatan soal, aktivitas, dan permainan yang berkaitan dengan materi pelajaran secara mudah, menarik, dan interaktif.

2. Minat Belajar

Minat belajar merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus, maka di dalam pembelajaran PAI ini yang dapat dijadikan sebagai indikator dalam Minat belajar yaitu ditandai dengan perhatian, rasa keingintahuan, rasa senang dan ketertarikan saat belajar PAI.

3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah proses pengajaran dan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran-ajaran Islam berdasarkan Al-

Qur'an dan Hadis. Pendidikan ini bertujuan untuk membentuk individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta mampu menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah suatu mata pelajaran kelas X bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada peserta didik tentang ajaran Islam, dengan fokus pada penguatan keimanan, pembentukan akhlak mulia, serta penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Di kelas sepuluh, materi PAI dan Budi Pekerti disusun untuk mengembangkan kecerdasan spiritual dan sosial peserta didik, seiring dengan perkembangan usia mereka yang mulai memasuki masa remaja akhir.