

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk ciptaan Allah yang paling sempurna yang diberi tugas sebagai khalifah di muka bumi ini. Untuk menjalankan tugasnya, Allah membekali manusia dengan kemampuan-kemampuan atau seperangkat potensi yang disebut dengan fitrah. Potensi inilah yang kemudian apabila dikembangkan dan dioptimalkan melalui proses pendidikan dapat melahirkan manusia sebagai makhluk Allah yang seutuhnya. Pendidikan itu harus berbentuk usaha yang sistematis yang ditujukan kepada pengembangan seluruh potensi anak didik dengan berbagai aspeknya baik ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor* sehingga tujuan akhirnya adalah kesempurnaan hidup (Engku, 2014).

Menurut Abdurrahman An-Nahlawi, pendidikan mesti diarahkan memiliki tujuan yang memiliki arah yang sama dengan tujuan diciptakannya manusia. Konsep yang dijelaskan oleh Al-Qur'an tentang alam semesta memberikan pencerahan terkait dengan tujuan utama kehadiran manusia berada di muka bumi ini, yaitu menjadi seorang hamba yang tunduk kepada Allah, dan sadar akan perannya sebagai khalifah di muka bumi diharapkan dapat menjauhkan manusia dari perbuatan mengeksploitasi alam. Sehingga akhirnya yang hadir adalah sikap manusia yang selalu memakmurkan alam semesta melalui perwujudan ketaatan pada ketentuan Allah (Huda dkk., 2021).

Pendidikan Islam merupakan suatu proses bimbingan pengembangan diri yang mencakup aspek akal, jasmani dan hati dalam rangka membina kepribadian Islami dengan mentransformasi dan internalisasi nilai-nilai Islam, supaya manusia dapat hidup sebagaimana mestinya untuk menjalankan tugasnya di muka bumi dalam beribadah dan sebagai seorang khalifah (Hidayat dkk., 2018).

Secara umum, menurut Samsul Nizar tujuan pendidikan Islam mengacu pada QS Az-Zariyat (51): 56, yaitu menjadikan manusia sebagai insan pengabdikan kepada Khaliq-Nya, guna mampu membangun dunia dan mengelola alam semesta sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan Allah SWT (Haris, 2015). Allah SWT berfirman:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya: “*Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku*” (QS. Az-Zariyat ayat 56).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah bentuk usaha yang ditujukan untuk mengembangkan seluruh potensi diri dengan berbagai aspek baik ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik* yang searah dengan tujuan diciptakannya manusia, yakni menjadi manusia sebagai insan pengabdikan kepada Rabb agar mampu membangun dunia dan mengolah alam semesta sesuai dengan fitrah manusia yang telah Allah tetapkan.

Dalam pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No.20 Tahun 2003, Pemerintah Indonesia sebagai pemegang kebijakan dalam

pendidikan telah menetapkan salah satu dari fungsi pendidikan adalah untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, sebagai berikut: *“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”*.

Untuk dapat menjalankan fungsi pendidikan ini dengan baik, pendidik harus melakukan inovatif dalam proses pembelajaran agar interaksi antara pendidik dan peserta didik menyenangkan. Agar tercipta proses pembelajaran yang baik membutuhkan komunikasi antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, dalam komunikasi inilah dibutuhkan antusiasme atau perhatian yang cukup agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan optimal, artinya pendidik harus memperhatikan cara yang digunakannya dalam mengajar serta memilih dan memilah sumber dan media pembelajaran yang sesuai supaya peserta didik semakin meningkat antusias dan minatnya selama mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Keefektifan daya serap siswa terhadap bahan pelajaran yang sulit dan rumit dapat terjadi dengan bantuan alat

bantu. Kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan alat bantu. Bahkan alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari peserta didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang akseptabel, guru dapat menggairahkan belajar peserta didik yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa (Aprilia, 2015).

Sebagaimana tercantum dalam Al-Qur'an surat Al-'Alaq ayat 1-5 yang menyebutkan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses mentransfer ilmu.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
(٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: *“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantara qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”*

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah SWT memberikan pengajaran kepada manusia melalui perantara kalam. Secara tidak langsung, Allah SWT telah mengisyaratkan kepada kita bahwa Allah akan memberikan pengetahuan kepada manusia melalui suatu perantara.

Menurut Kemp & Dayton (Hasan dkk., 2021), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan

minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. Fungsi kedua, menyajikan informasi. media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.

Dengan melibatkan media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran yaitu untuk memotivasi minat atau tindakan peserta didik dalam proses pembelajaran, sebagai penyajian informasi, serta membantu menciptakan suasana belajar yang efektif. Di zaman sekarang, teknologi semakin berkembang sehingga pengintegrasian teknologi informasi dalam proses pembelajaran tak dapat dielakkan. Namun, fasilitas tersebut tidak hanya diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi juga dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Menurut Widiyanto (Widiyanto, 2018, hlm. 9) evaluasi merupakan proses sistematis bersifat komprehensif yang meliputi pengukuran, penilaian, analisis, dan interpretasi informasi/data untuk

mengetahui sejauh mana pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik. Aplikasi *Socrative* merupakan salah satu platform yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Aplikasi *Socrative* memungkinkan pendidik untuk membuat kuis, pertanyaan, dan tugas secara *real-time*, serta memperoleh umpan balik langsung dari peserta didik. Melalui aplikasi ini, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan atau kuis yang diberikan oleh pendidik secara langsung menggunakan perangkat mereka, seperti *smartphone*, tablet, atau komputer. Selain itu, *Socrative* juga menyediakan fitur penilaian dan pemantauan hasil belajar peserta didik secara instan.

Perkembangan media digital yang begitu cepat juga memunculkan berbagai tantangan dan hambatan dalam pemanfaatannya, Sawitri menyebutkan salah satu tantangan dan hambatan dalam penerapan TIK di sekolah adalah terkait dengan minimnya atau terbatasnya sarana pendukung atau teknologi yang mendukung. Hal ini yang menjadi tantangan awal bagi dunia pendidikan dan harus segera diberikan solusi permasalahannya. Penerapan pembelajaran berbasis digital juga harus didukung oleh infrastruktur yang mendukung apalagi masih banyak diluar sana, yang belum dapat akses teknologi yang mudah (Kuntari, 2023).

Dari observasi awal yang telah dilakukan pada tanggal 3 Juni 2024 di SMPN 1 Pariaman, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik

menggunakan berbagai metode pembelajaran seperti metode ceramah, diskusi, PBL, dan lain sebagainya sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Dalam hal evaluasi, SMP N 1 Pariaman pernah menggunakan *platform online* berupa *google form* pada saat *covid-19*. Namun, seiring berakhirnya masa pandemi sekarang ini sekolah lebih dominan memakai cara konvensional (menggunakan kertas/*papper based test*) dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Kelemahan *paper based test* ini diantaranya pengadaan logistik berupa kertas, penggandaan soal yang memerlukan biaya cukup besar, dan kurang ekonomis. Belum lagi timbul masalah lain seperti kualitas fotokopi yang terkadang buruk sehingga menyulitkan peserta didik dalam membaca dan memahami soal. Selain itu, pendidik juga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mengoreksi jawaban peserta didik, sehingga penilaian tersebut tidak dapat diketahui hasilnya secara langsung.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMPN 1 Pariaman. Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah ini berjumlah 2 orang yakni Ermida Yusi, S.Pd.I dan Yenti Afrida S.Pd.I. Dalam pembelajaran PAI-BP sudah menggunakan berbagai metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Namun, dalam proses pembelajaran PAI-BP sering ditemukan masalah berupa kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari pasifnya peserta didik di dalam kelas, seperti diam saat guru memberikan pertanyaan atau saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya. Bahkan, saat diskusi masih banyak peserta didik yang enggan

mengeluarkan pendapat dan menanggapi hasil diskusi yang dilakukan oleh teman-temannya. Pelajaran PAI-BP dianggap sebagai mata pelajaran yang mudah sehingga masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan saat pendidik menjelaskan dan sibuk sendiri dengan pikirannya masing-masing. Padahal pelajaran PAI-BP merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena terdapat tuntunan dan pedoman hidup serta dapat memperkuat identitas keislaman.

Partisipasi peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran PAI-BP memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk pemahaman mereka terhadap ajaran Islam dan membentuk karakter dan moral. Ketika siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mereka memiliki kesempatan untuk menggali lebih dalam nilai-nilai dan prinsip-prinsip agama Islam serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Partisipasi siswa tidak hanya mencakup partisipasi fisik, seperti berpartisipasi dalam diskusi kelas atau kegiatan kelompok, tetapi juga melibatkan partisipasi mental dan emosional, seperti bertanya, berbagi pemikiran, dan berdebat mengenai isu-isu agama yang relevan (Sutiah, 2018). Partisipasi siswa yang aktif dalam pembelajaran agama Islam tidak hanya membantu siswa memahami ajaran agama dengan lebih baik, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari mereka. Melalui partisipasi aktif, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang ajaran agama dan memperoleh keterampilan praktis untuk menerapkan nilai-nilai agama dalam pengambilan keputusan dan interaksi sosial (Aini, 2022).

Dalam proses pembelajaran PAI-BP sudah menggunakan beberapa media pembelajaran, salah satunya *Quizizz*. Namun dalam penggunaan *Quizizz* terdapat kendala dalam pelaksanaannya yakni ketergantungan internet. Jadi jika koneksi internet terputus atau lambat, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengakses kuis. Sehingga peserta didik ketinggalan beberapa soal kuis dan tidak dapat berpartisipasi secara maksimal dalam kuis.

Melihat hal tersebut, diperlukan alternatif lain untuk mengatasi kendala jaringan sekaligus meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah menggunakan aplikasi *Socrative* sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk penilaian hasil belajar peserta didik. *Socrative* memungkinkan guru untuk membuat kuis dengan berbagai jenis soal seperti pilihan ganda, isian singkat, benar/salah, dan esai. Aplikasi ini juga menyediakan laporan analisis yang mendetail sehingga guru dapat mengidentifikasi topik atau konsep yang masih perlu penguatan bagi peserta didik. Selain itu, penggunaan *Socrative* ini juga fleksibel. Aplikasi ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan seperti kuis di kelas, tugas rumah, atau penilaian formatif.

Menurut Dervan (Amani, 2023) Penggunaan *Socrative* memiliki beberapa kelebihan, yaitu kemudahan dalam mengaksesnya baik bagi pendidik maupun peserta didik, *Socrative* bekerja dengan sempurna di kelas dan tidak ada masalah *login* saat sistem sedang digunakan (karena penggunaan dalam kelas biasanya tidak lebih dari 50 pengguna), kuis dan pertanyaan disiapkan oleh penulis dengan sempurna dan sangat mudah, dapat memberikan laporan

penilaian dalam bentuk *Excel* setelah kuis dilaksanakan yang akan memudahkan pendidik dalam mengolah nilai. *Socrative* juga dapat digunakan di sekolah-sekolah yang fasilitas di tiap kelas tidak memiliki proyektor, sebab soal dapat diakses pada device masing-masing. Selain itu, *Socrative* juga mendukung sistem penilaian yang dilakukan jarak jauh, sehingga bisa digunakan sebagai alternatif media untuk penilaian pekerjaan rumah (PR) (Pryke, 2020).

Pemilihan *Socrative* sebagai media penilaian didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, *Socrative* memiliki fitur yang memungkinkan evaluasi dilakukan secara real-time dengan umpan balik langsung, sehingga siswa dapat segera mengetahui hasil dan koreksi dari jawaban mereka. Kedua, aplikasi ini relatif mudah diakses dan digunakan oleh siswa dan guru, bahkan dengan keterbatasan jaringan internet yang sering terjadi. Ketiga, *Socrative* mendukung berbagai jenis pertanyaan, termasuk pilihan ganda, benar/salah, dan esai, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan evaluasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan partisipasi peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pariaman. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa dalam penerapan teknologi dalam evaluasi pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dianggap pelajaran mudah sehingga banyak yang tidak memperhatikan pendidik dalam menjelaskan pelajaran.
2. Banyaknya anak yang pasif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti seperti diam saat diberikan pertanyaan atau saat diberikan kesempatan untuk bertanya.
3. Walaupun guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Pariaman sudah menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, namun terdapat kendala ketergantungan pada koneksi internet. Jika koneksi internet terputus atau lambat, peserta didik mengalami kesulitan dalam mengakses dan berpartisipasi dalam kuis.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang dipaparkan, maka dirasa perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Batasan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Partisipasi peserta didik sebelum menggunakan aplikasi *Socrative* sebagai media pembelajaran.

2. Partisipasi peserta didik setelah menggunakan aplikasi *Socrative* sebagai media pembelajaran.
3. Perbandingan partisipasi peserta didik sebelum dan setelah menggunakan aplikasi *Socrative* sebagai media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Socrative* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Pariaman?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Socrative* dan tingkat partisipasi peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP N 1 Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat. Manfaat dari penelitian ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga bersifat praktis bagi peneliti, pendidik, dan sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian yaitu menambah wawasan terkait bagaimana penggunaan aplikasi *Socrative* membantu dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Pendidik

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagaimana menggunakan teknologi seperti aplikasi *Socrative* dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu juga memudahkan guru dalam melakukan penilaian hasil belajar.

b. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan kepada pendidik agar lebih memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran serta memfasilitasinya.

c. Peneliti

Manfaat yang didapatkan oleh peneliti adalah menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal yang disiapkan untuk terjun ke lapangan pekerjaan. Peneliti dapat mengaplikasikan ilmu yang sudah didapatkan selama proses perkuliahan.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Media ini bisa berupa perangkat fisik maupun digital, seperti buku, gambar, video, aplikasi perangkat lunak, atau platform online yang mendukung interaksi antara pengajar dan peserta didik.

2. Aplikasi Socrative

Aplikasi Socrative merupakan sebuah aplikasi penilaian formatif yang sangat membantu para pendidik dan peserta didik dalam proses menilai hasil pembelajaran, memantau kemajuan peserta didik dalam memahami materi yang diterimanya selama belajar, untuk melihat sejauh mana pemahamannya mengenai materi yang sudah dipelajari.

3. Partisipasi peserta didik

Partisipasi peserta didik adalah kontribusi aktif yang diberikan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, baik secara verbal maupun non-verbal. Partisipasi ini mencakup berbagai aktivitas, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, diskusi, kolaborasi dengan sesama peserta didik, dan berbagai bentuk interaksi lainnya yang mendukung proses pembelajaran.