BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI di berbagai jenjang pendidikan sering kali menghadapi tantangan serius, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI menyebabkan materi tidak dapat diserap secara optimal, yang berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran yang kurang maksimal.

Manusia memerlukan pendidikan terutama selama masa sekolahnya, karena pendidikan menjadi pondasi untuk kehidupan di masa mendatang. Pendidikan diperlukan untuk menciptakan generasi yang unggul, berkualitas, dan mampu bersaing dalam lingkungan global. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan dan perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan (Trianto, 2019).

Pentingnya pembelajaran pendidikan agama Islam di setiap sekolah menuntut seorang guru harus bisa membuat siswa merasa nyaman dan tidak jenuh dengan pembelajaran pendidikan agama Islam yang disampaikan, salah satu cara untuk membuat siswa merasa nyaman adalah penyampaian seoraumunyang guru atau metode yang diberikan kepada siswa bervariasi. Kurikulum Pendidikan Agama harus menjadi prioritas dalam meningkatkan mutu peserta didik.

Karena pendidikan merupakan bagian yang terpenting dalam kehidupan manusia, sehingga dalam proses belajar menešjar harus disesuaikan dengan fungsinya agar dalam menuntut ilmu/belajar menghasilkan sebuh pemahaman dan pemikiran yang baru. Pendidikan merupakan elemen krusial dalam pengembangan potensi individu. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Retno, 2020).

Guru sebagai bagian dari sistem sekolah, dituntut memberikan pengajaran yang kreatif pada proses pembelajaran dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Tidak hanya terpaku pada metode ceramah saja, banyak metode yang dapat dipraktikkan, sehingga peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan yang mudah dimengerti sekaligus suasana kelas yang menyenangkan. Hal ini sangat penting diperhatikan bagi semua guru pendidikan agama Islam di sekolah, karena pendidikan agama Islam menjadi pondasi utama seluruh aspek bidang ilmu pengetahuan yang dimiliki peserta didik.

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai tujuan. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan antusiasme siswa, khususnya dalam pembelajaran PAI (Sardiman, 2012).

Motivasi belajar, sebagai fondasi utama dalam proses pembelajaran, mencerminkan kekuatan psikologis yang memotivasi individu untuk mengejar tujuan pembelajaran. Konsep ini menggaris bawahi pentingnya dorongan internal dan eksternal dalam merangsang aktivitas belajar. Motivasi intrinsik,

yang bersumber dari keinginan internal individu untuk belajar, memberikan landasan kuat bagi kepuasan pribadi dan pertumbuhan diri. Dalam hal ini, individu merasakan kepuasan dan kegembiraan saat berhasil memahami konsep atau keterampilan baru, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sementara itu, motivasi ekstrinsik, yang dipicu oleh penghargaan eksternal seperti pujian atau pengakuan, juga memiliki peran penting dalam membentuk perilaku belajar (Ulimaz et al., 2024).

Motivasi sendiri merupakan dorongan dari dalam maupun luar diri individu untuk mencapai suatu tujuan atau cita-cita. Motivasi adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya yang sejenis yang menggerakkan prilaku seseorang. Motivasi adalah sebagai suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dari dua pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang ada untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan individu atau seseorang (Jambi et al., 2022).

Hamalik mengemukakan bahwa motivasi adalah dorongan yang menyebabkan terjadi suatu perbuatan atau tindakan tertentu. Di pihak lain, Sardiman mengemukakan bahwa motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang (Sunarti & Wardani, 2016).

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar peserta didik (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan dan

memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Maallah, 2019).

Dalam membangun motivasi ini tentu tidaklah mudah. Penyebabnya ada beberapa faktor yang menjadikan timbulnya motivasi pada peserta didik. Ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal, merupakan motivasi yang dibangun atas dorongan dari peserta didik itu sendiri. Misalnya ketika bel berbunyi untuk kembali masuk ke dalam kelas setelah keluar istirahat, siswa yang berlari menuju ruang kelas berarti siswa tersebut mempunyai semangat untuk memulai belajar. Faktor eksternal yang utama adalah keluarga dan lingkungan sekitar, baik di lingkungan rumah maupun di sekolah. Keluarga yaitu khususnya orang tua yang mempunyai hak penuh sebagai pendidik di rumah. Untuk menciptakan motivasi, orang tua perlu mendidik anak-anak mereka dengan penuh kasih sayang serta memberi perhatian yang lebih terhadap pendidikannya. Proses belajar mengajar yang dianggap jenuh, serius dan monoton tersebut dipengaruhi oleh metode pengajaran dan gaya belajar (Model. 2024).

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil-tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung dari proses belajar yang dialami peserta didik. Dalam belajar peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor. Oleh karena itu, peserta didik harus mengetahui faktor-faktor yang dimaksud, demikian juga para pendidik, pembimbing dan pengajar di dalam mengatur dan mengendalikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar mengajar sehingga proses belajar mengajar berjalan menjadi optimal (Hamdani, 2011).

Media pembelajaran penting untuk keberhasilan pembelajaran di era saat ini sebagai keberhasilan proses dalam belajar mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan memiliki (Pratama & Kunci, 2019) kemampuan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pelajaran (Idrus, 2019).

Pentingnya memilih media pembelajaran yang menarik, tepat, dan baik dapat meningkatkan pemahaman, hasil belajar dan minat siswa untuk belajar. Salah satu metode yang diperkenalkan pada dunia pendidikan adalah metode pembelajaran games. Metode ini merupakan tipe atau model pembelajaran Kooperatif yang digunakan guru dalam pengajaran dengan gaya sambil bermain melibatkan aktivitas seluruh peserta didik. Hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Muhibbin Syah, bahwa metode belajar games adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara pengajaran yang dipergunakan oleh seorang guru dengan gaya sambil bermain. Maka disini guru berperan seolah-olah sebagai teman bagi peserta didik yang bisa membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan apa yang sedang diajarkan guru yang bisa membuat peserta didik lebih bermotivasi dalam belajar.

Seiring berkembangnya teknologi, pendekatan pembelajaran berbasis digital mulai banyak diterapkan. Salah satu media pembelajaran yang saat ini populer digunakan adalah *Quizizz,* sebuah platform berbasis game edukatif yang memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dan melakukan evaluasi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan *Quizizz* berdampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian oleh Syamsuddin menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa secara signifikan (Syamsuddin, 2020).

Selain itu, penelitian Wahyuni menemukan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran ketika menggunakan media ini. Namun, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan dalam konteks mata pelajaran umum seperti Bahasa Inggris, Matematika, atau IPA (Wahyuni, S. 2021).

Penelitian mengenai penggunaan *Quizizz* dalam konteks Pembelajaran Agama Islam (PAI) masih relatif terbatas, khususnya di tingkat SMA. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan *(gap*) yang penting untuk diteliti lebih lanjut. Padahal, PAI sebagai mata pelajaran yang bersifat normatif dan afektif sangat membutuhkan pendekatan yang inovatif agar siswa tidak merasa jenuh atau tertekan dalam mempelajari nilai-nilai keagamaan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA Pancasila Mojowarno Jombang, diketahui bahwa motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI masih tergolong rendah. Banyak siswa yang kurang antusias dan tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi dasar pemikiran untuk melakukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media yang lebih menarik seperti *Quizizz.*

Penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan alternatif solusi terhadap permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa, serta menambah khazanah penelitian dalam bidang teknologi pembelajaran agama. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru PAI dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Penulis melihat perlunya strategi baru dalam pembelajaran PAI yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa. *Quizizz* sebagai media berbasis teknologi dinilai relevan dan potensial dalam menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran interaktif khususnya dalam konteks pendidikan agama.

Oleh karena itu, peneliti tertarik mengangkat judul tentang **“ Pemanfaatan *Game Quizizz* pada Pembeajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno**

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno

2. Pembelajaran PAI dirasa kurang menarik oleh siswa kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno
3. Penerapan strategi pembelajaran yang kurang tepat oleh guru PAI

C. Fokus Penelitian

Pemanfaatan *game Quizizz* pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA pancasila mojowarno

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka yang menjadi pokok masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan *game Quizizz* pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno berdasarkan pokok masalah tersebut, maka yang menjadi batasan permasalahan dalam pembahasan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pelaksanaan *game Quizizz* pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa PAI kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno setelah pelaksanaan *game Quizizz*
3. Apa faktor penghambat dan pendukung pelaksanaan *game Quizizz* pada pembelajaran PAI untuk meningkatakan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mendiskripsikan bagaimana pelaksanaan *game Quizizz* pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno
2. Untuk mendiskripsikan bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa PAI kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno setelah pelaksanaan *game Quizizz*
3. Untuk mendiskripsikan apa faktor penghambat dan pendukung pelaksanaan

game Quizizz pada pembelajaran PAI untuk meningkatakan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno?

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan pengkajian di atas, maka manfaat yang di capai dalam pengkajian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

   Sebagai khazanah ilmu pengetahuan pendidikan terkhusus tentang pembelajaran PAI melaului *game Quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

2. Secara Praktis
   a. Pada tataran praktis, penelitian ini berguna untuk memberikan suatu rumusan mengenai pembelajaran PAI melauli *game Quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
   b. Bagi sekolah Hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan bagi sekolah khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar PAI siswa.
   c. Bagi peneliti untuk memenuhi salah satu perssyaratan menyelesaikan sarjana pasa jurusan Pendidikan Agama Islam serta menambah pengetahuan atau informasi tantang pembelajaran PAI melalui game *quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.