

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan moral siswa salah satunya adalah mata pelajaran Akidah Akhlak. Mata pelajaran ini merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan agama Islam yang berfokus pada pembentukan kepribadian yang berakhlak mulia dan memiliki keimanan yang kuat. Akidah Akhlak mengajarkan nilai-nilai moral dan etika yang sesuai dengan ajaran Islam, seperti kejujuran, tanggung jawab, keadilan, dan kasih sayang. Melalui pembelajaran Akidah Akhlak, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep-konsep keagamaan secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Akidah Akhlak bertujuan untuk membentuk siswa yang berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup berbagai sikap dan perilaku positif yang ditunjukkan oleh individu dalam interaksi sehari-hari. (Adibah, 2021:111). Selain itu, mata pelajaran Akidah Akhlak juga bertujuan untuk membentuk siswa yang memiliki keimanan yang kuat. Keimanan yang kuat akan menjadi landasan bagi siswa dalam menjalani kehidupan yang sesuai dengan ajaran agama. Siswa yang memiliki keimanan yang kuat akan lebih mudah menghadapi berbagai tantangan dan godaan yang dapat merusak moral dan etika mereka (Ramadhan & Pujiriyanto, 2020:42).

Melalui pembelajaran Akidah Akhlak, siswa diharapkan mampu mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya akan membawa kebaikan bagi individu yang bersangkutan, tetapi juga bagi masyarakat secara keseluruhan. Siswa yang mampu mengaplikasikan nilai-nilai agama akan menjadi teladan bagi teman-temannya dan dapat memberikan dampak positif dalam lingkungan sekolah dan masyarakat (Adibah, 2021:112).

Mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral siswa. Media pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran ini akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut. Pendidik perlu terus mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga nilai-nilai yang diajarkan dapat tertanam dengan baik dalam diri siswa dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Akidah Akhlak juga mendapat perhatian dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Menurut (Basir, 2017:62) dengan memasukkan Akidah Akhlak ke dalam kerangka Kurikulum Merdeka, diharapkan dapat meningkatkan relevansi dan efektivitas pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai agama Islam dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, Kurikulum Merdeka juga menekankan penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan

inklusif. Media pembelajaran yang diusulkan harus mampu menarik minat serta mengaktifkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII ini bisa dikatakan sedang, namun masih ada juga minat siswa yang rendah terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak ini. Berdasarkan observasi awal peneliti melihat bahwa masih ada siswa yang tidak fokus pada saat guru menyampaikan materi, mengobrol dengan teman, melamun, tidak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, tidak mengerjakan tugas sekolah, dan juga merasa bosan saat guru menyampaikan materi. Selain itu juga pernyataan dari guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan juga kepala sekolah bahwa rendahnya minat siswa ini di tandai dengan nilai siswa dalam mata pelajaran ini cenderung rendah atau menurun. Selain itu siswa juga menganggap bahwa materi tersebut mudah, sehingga siswa menjadi tidak aktif dan juga kurangnya keterlibatan dalam pembelajaran. Kemudian beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi karena media pembelajaran yang kurang menarik, pada akhirnya menyebabkan hilangnya minat belajar siswa.

Rendahnya minat tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dan lembaga pendidikan, mengingat pentingnya mata pelajaran ini dalam pembentukan karakter dan moral siswa. Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak, salah satunya adalah media pengajaran yang kurang menarik dan inovatif.

Media pengajaran yang digunakan dalam penyampaian mata pelajaran Akidah Akhlak sering kali masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi. Banyak pendidik yang masih menggunakan metode ceramah atau diskusi satu arah yang cenderung monoton. Metode ini kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka mudah merasa bosan dan kehilangan minat untuk mengikuti pelajaran. Ketika siswa tidak terlibat aktif, mereka cenderung hanya menjadi pendengar pasif yang menerima informasi tanpa ada interaksi yang berarti. Akibatnya, pemahaman dan penyerapan materi menjadi kurang optimal (Arikunto, 2009:60)

Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif juga menjadi salah satu penyebab rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak. Media pembelajaran yang inovatif, seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif, jarang digunakan dalam proses pengajaran. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Ketika media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, siswa cenderung merasa bahwa pelajaran tersebut membosankan dan tidak relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini. Media pembelajaran yang inovatif dapat mencakup berbagai bentuk, seperti penggunaan teknologi informasi

dan komunikasi (TIK), permainan edukatif, dan berbagai alat bantu visual yang menarik (Nasution et al., 2022:61).

Salah satu media pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah platform pembelajaran berbasis permainan seperti *Quizizz*. Menurut (Ratnawulan & Rusdiana, 2019:5) *quizizz* adalah sebuah platform yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital seperti komputer atau smartphone. Platform ini menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif, karena siswa dapat belajar sambil bermain dan berkompetisi dengan teman-temannya. Melalui *Quizizz*, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang akan meningkatkan keterlibatan mereka dan membuat belajar menjadi lebih menarik.

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti *Quizizz* dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memberikan umpan balik secara langsung, dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Keterlibatan siswa yang lebih tinggi akan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, karena mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar. Umpan balik langsung yang diberikan melalui platform ini juga dapat membantu siswa mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi, serta apa saja yang perlu diperbaiki. Selain itu, adanya unsur kompetisi dalam *Quizizz* dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, karena mereka ingin

mendapatkan skor yang tinggi dan menjadi yang terbaik di antara teman-temannya (Rahmawati et al., 2022:62).

Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan *Quizizz* juga berpotensi untuk memberikan kontribusi positif dalam pembentukan karakter siswa. Mata pelajaran Akidah Akhlak tidak hanya mengajarkan teori-teori agama, tetapi juga nilai-nilai moral dan etika yang esensial dalam membentuk kepribadian siswa. Melalui *Quizizz*, siswa tidak hanya diajak untuk memahami konsep-konsep keagamaan, tetapi juga untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam situasi-situasi kehidupan sehari-hari. Konteks kompetisi yang sehat dalam *Quizizz* juga dapat mengajarkan siswa tentang sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab, yang semuanya merupakan bagian integral dari pembentukan karakter yang baik.

Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam mata pelajaran Akidah Akhlak tidak hanya relevan secara akademis, tetapi juga memiliki implikasi yang dalam dalam pembentukan karakter dan penguatan nilai-nilai spiritual siswa. Melalui pendekatan yang inovatif ini, diharapkan siswa tidak hanya menjadi lebih terampil dalam memahami dan mengaplikasikan ajaran agama, tetapi juga menjadi individu yang bertanggung jawab, beretika, dan berkepribadian kuat dalam kehidupan mereka ke depan. Maka dari itu, pada penelitian ini akan membahas lebih mendalam tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diambil oleh peneliti adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, peneliti berharap dengan penelitian ini bisa bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat mengembangkan kajian ilmu pengetahuan dan menambah wawasan khususnya mengenai penerapan dan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SMP Muhammadiyah Jatilawang Kabupaten Banyumas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberi wawasan kepada guru bahwa media pembelajaran *Quizizz* merupakan salah satu langkah untuk meningkatkan minat

belajar siswa, sehingga nantinya proses pembelajaran menjadi menarik dan bervariasi.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas VIII SMP Muhammadiyah Jatilawang Kabupaten Banyumas dan juga membentuk suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan pada sekolah yang bersangkutan terkait minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Quizziz*.

