

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Saat ini perkembangan teknologi sudah berkembang sangat pesat baik di dunia maupun di Indonesia itu sendiri. Kemajuan teknologi sangat berpengaruh bagi seluruh aspek kehidupan terutama pada bidang pendidikan. Dengan bantuan teknologi, manusia dapat membuat inovasi yang dapat membantu kehidupan sehari-hari mereka dan mempermudah pekerjaan yang sangat menguras tenaga. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, kemajuan teknologi menjadi bagian dari kehidupan modern. Karena kita saat ini hampir tidak pernah terlepas dari adanya teknologi dengan bantuan teknologi manusia dapat lebih mudah untuk menyelesaikan pekerjaannya. Perkembangan ini haruslah kita manfaatkan sebaik-baiknya bagi kehidupan kita. Dalam dunia pendidikan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran intraktif.

Teknologi dalam pendidikan sendiri merupakan pendekatan bersistem untuk merencanakan, menggunakan, dan menilai kegiatan pendidikan secara keseluruhan dengan mempertimbangkan sumber daya manusia dan teknis serta interaksi antara keduanya untuk mencapai pendidikan yang lebih efisien (Lestari, 2018). Pengaruh globalisasi perkembangan teknologi semakin pesat dan canggih. Penggunaan teknologi dapat menjadi salah satu solusi dalam dunia pendidikan, sudah semestinya

kita memanfaatkannya teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif sehingga peserta didik tidak bosan dengan media pembelajaran yang monoton. Pemanfaatan ini diharapkan dapat berdampak positif pada prestasi belajar siswa.

Dampak positif penggunaan teknologi di bidang kehidupan sehari-hari sehingga teknologi sebagai media pembelajaran menjadi langkah strategis pada pembelajaran mata pelajaran Al Islam dalam menghadapi masalah peningkatan partisipasi dan pemahaman siswa karena semakin menurunnya pemahaman tersebut. Peserta didik banyak yang tidak sopan pada guru dan orang tua, tanggung jawab dan amanah juga sangat sulit diterapkan pada peserta didik dilihat dari maraknya budaya mencontek, hal ini menjadi masalah pendidikan di Indonesia. Sebagai calon seorang guru dituntut untuk menanamkan akhlak yang mulia pada peserta didik dengan berbagai cara yang bisa dilakukan.

★ Di sekolah menengah atas, mata pelajaran Al Islam terutama pada sub tema tentang akhlak berperan penting dalam membangun nilai-nilai keislaman dan moral siswa. Dengan adanya sub tema akhlak ini siswa dididik untuk memiliki kepribadian yang baik baik disekolah maupun di masyarakat. pengertian dari akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang memungkinkan mereka melakukan berbagai tindakan secara impulsif tanpa mempertimbangkan apa pun. Selain itu, moral dapat didefinisikan sebagai perilaku yang menetap secara spontan dan tidak terpaksa (Sahrianti, 2023). Sehingga dari penjelasan tersebut maka dapat

akhlak dapat diartikan sifat dasar manusia yang sudah ada sejak lahir. Karena akhlak berasal dari dalam diri seseorang secara spontan, maka akhlak mulia dan buruk muncul sebagai konsekuensi dari timbulnya sifat-sifat tersebut. Akhlak mulia atau juga disebut al-akhlaaa, al-kariimah dalam istilah islam, terlihat pada berbagai tindakan yang benar, terpuji, dan adanya kebermanfaatannya bagi dirinya dan lingkungannya. Sementara akhlak buruk, atau disebut dalam islam sebagai al-akhlaaa, al-madz-muumah, yang disebabkan oleh nafsu, tercermin dalam berbagai perbuatan yang buruk, rusak, dan merugikan baik dirinya sendiri maupun orang-orang di sekitarnya. Dalam upaya guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa termasuk pada mapel akidah akhlak. Perlu adanya langkah strategis dalam menyalurkan ilmunya pada siswa karena penting bagi guru memastikan peserta didik mampu memahami pembelajaran dengan baik.

Namun, rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran adalah masalah yang sering dihadapi, yang berdampak pada prestasi belajar siswa tersebut. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut, strategi dan media pembelajaran yang sesuai diperlukan. Media pembelajaran adalah sarana yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan ide atau informasi kepada siswa, dengan tujuan mempercepat proses pembelajaran (Omartinez et al., 2023). Media ini berfungsi sebagai alat yang membantu pendidik memastikan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga menjadi alat bantu yang mendukung kelancaran dan efektivitas proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan

media pembelajaran, diharapkan proses pendidikan menjadi lebih kreatif dan inovatif. Dalam era yang didominasi oleh teknologi, pendidik dituntut untuk mengenal dan memahami penggunaan teknologi agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Dalam observasi awal peneliti di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto menemukan bahwa metode pembelajaran dalam mata pelajaran Al Islam Di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto . Metode yang sering digunakan Microsoft Office PowerPoint penyampaian materi hanya satu arah saja dan dalam mempersiapkan materi kurang baik. Kelemahan dari metode tersebut adalah siswa cenderung lebih cepat merasa bosan atau kurang antusias terhadap pelajaran yang disampaikan, karena minimnya interaksi. Kurangnya minat ini secara otomatis berdampak pada penurunan daya serap siswa terhadap materi. Untuk mengatasi hal tersebut, Media Intraktif Mentimeter dipilih sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di Mentimeter secara optimal, materi pelajaran dapat disampaikan dengan lebih menarik dan efektif. Bagi guru, media ini juga mempermudah proses pengeditan materi atau bahan ajar. Jika seluruh aspek pendidikan dan pengajaran dipersiapkan dengan baik, tujuan pendidikan dapat dicapai dengan lebih optimal dan hasilnya pun meningkat.

Mentimeter adalah media pembelajaran berbasis online yang praktis, efisien, dan mudah digunakan. Alat berbasis web ini digunakan

untuk mengelola survei selama acara-acara seperti seminar dan prosedur pendidikan. Manfaat yang diberikan adalah dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, berfungsi sebagai alat pengumpulan data, menyediakan platform bagi siswa untuk menyuarakan ide-ide mereka, dan berfungsi sebagai alat refleksi untuk menilai proses pembelajaran hanyalah beberapa keuntungan dari aplikasi Mentimeter (Herlawati et al., 2021). Selama ini, banyak yang hanya mengenal PowerPoint sebagai media presentasi, namun Mentimeter menawarkan alternatif yang lebih menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media ini dapat diakses dengan mudah melalui situs web [www.menti.com](http://www.menti.com).

Sebagai media pembelajaran, Mentimeter memungkinkan presentasi daring yang dapat diakses melalui smartphone, laptop, atau tablet. Aplikasi ini mendukung pembelajaran jarak jauh dan membantu pendidik menyampaikan materi dengan lebih menarik. Selain itu, Mentimeter memudahkan pengguna dalam membuat presentasi sekaligus menerima masukan dari audiens melalui fitur seperti polling, grafik, kuis, sesi tanya jawab, dan interaksi lainnya. Aplikasi ini juga dapat dengan mudah ditemukan melalui Google. Media ini dapat diakses secara gratis melalui situs [www.menti.com](http://www.menti.com). Untuk menggunakannya, peserta didik hanya perlu memasukkan kode atau tautan web yang telah disediakan oleh pendidik. Media ini berfungsi ketika pendidik terlebih dahulu membuka situsnya,

sehingga pembelajaran berlangsung secara interaktif dengan adanya timbal balik antara pendidik dan peserta didik.

Tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal apabila keaktifan belajar siswa terus berkembang dan meningkat. Keaktifan sendiri pada dasarnya diartikan sebagai "partisipasi dalam melaksanakan aktivitas." Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah dengan memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran Mentimeter dianggap sangat efektif untuk mengatasi kebosanan siswa di kelas, karena mampu menyampaikan informasi secara audio-visual. Melalui media ini, siswa dapat menerima informasi dengan cara melihat, mendengar, dan merespons langsung, karena objek yang disajikan bersifat konkret atau nyata. Selain itu, presentasi PowerPoint yang variatif, dilengkapi dengan gambar, animasi, suara, dan video, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

★ Pada (Mirayani et al., 2022) yang telah melakukan penelitian di SMAN 1 Kutamani dan Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya respon positif dari siswa Mentimeter terbukti efektif dengan nilai rata-rata 80,00. Kemudian pada (Nur & Qodriani, 2022) hasil penelitiannya menyatakan bahwa Penggunaan metode pembelajaran kuis interaktif berbasis Mentimeter pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah 1 Surabaya menunjukkan hasil yang optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya dampak

yang positif pada hasil belajar siswa maka juga dapat menjadikan media mentimeter efektif dalam pembelajaran.

Kesulitan yang dialami banyak guru adalah belum banyak mengerti tentang media interaktif yang menggunakan digitalisasi. Selain itu banyaknya media pembelajaran interaktif sehingga tidak selamanya semua cocok di terapkan di berbagai tempat dengan kondisi sekolah yang berbeda-beda. Dengan adanya hal tersebut menjadikan alasan penulis melakukan penelitian studi eksperimen media interaktif Mentimeter pada mapel Akidah Akhlak di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto apakah efektif penerapan media pembelajaran interaktif Mentimeter ini dalam meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran Al Islam sub tema akhlak di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto.

#### B. Rumusan Masalah

Dari penjabaran latar belakang masalah diatas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu Apakah terdapat efektivitas penggunaan media interaktif Mentimeter terhadap prestasi belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran Al Islam di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto?

#### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat maka tujuan penelitian yang bisa didapat adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya efektivitas penggunaan media interaktif Mentimeter terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Al Islam di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto.

## D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah khazanah keilmuan dalam bidang ilmu pendidikan dalam media pembelajaran interaktif.
- b. Memberikan referensi akademik bagi peneliti lain yang tertarik pada topik penggunaan media interaktif mentimeter dalam pembelajaran Al Islam atau mata pelajaran lain.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru:

- 1) Memberikan alternatif metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa terutama pada mapel Al Islam
- 2) Membantu guru memahami efektivitas media interaktif seperti Mentimeter dalam proses Belajar-Mengajar.

#### b. Bagi Siswa:

- 1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran melalui media yang interaktif dan menarik.
- 2) Membantu siswa dalam memahami materi Akhlak secara lebih efektif, sehingga meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Sekolah:

- 1) Memberikan panduan untuk mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto.
- 2) Mendukung pencapaian visi sekolah untuk mengadopsi metode pembelajaran interaktif yang relevan dengan perkembangan zaman.

d. Bagi Peneliti

Membantu peneliti menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi dalam metode pembelajaran interaktif mentimeter di sekolah.

Dengan manfaat-manfaat tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi berbagai pihak yang terkait dalam dunia pendidikan.