

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru memiliki peranan yang penting dalam dunia pendidikan, dimana seorang guru harus terus mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui proses belajar mengajar. Namun hal demikian tidaklah mudah, karena guru tidak sebatas mentransfer ilmu pengetahuan, akan tetapi berupaya menghasilkan perubahan perilaku yang lebih baik bagi siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk membuat sesuatu yang kreatif dalam menyampaikan pesan yang dimaksud agar menjadi suatu tampilan yang menarik. Sehingga dalam hal ini siswa akan lebih memperhatikan pesan yang ingin disampaikan oleh guru.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa manusia menuju perubahan secara signifikan baik itu dalam bidang ekonomi, politik, sosial, budaya dan salah satunya adalah bidang pendidikan. Pendidikan dikatakan tertinggal apabila tidak menyesuaikan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), terutama terkait dengan faktor-faktor pembelajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah kemampuan guru dalam menguasai media pembelajaran sehingga mereka dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara baik dan memiliki daya guna. (Setiawan, Usep 2022:46)

Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT), secara etimologi kata 'media' adalah bentuk jamak dari kata '*medium*', berasal dari bahasa latin yaitu '*medius*' yang memiliki arti 'tengah'. Kata *medium* dalam Bahasa Indonesia berarti 'antara' atau 'sedang' sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang dapat menghantarkan informasi dari pengirim ke penerima pesan. Media juga dapat diartikan suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi. Menurut Rohani, media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Senada dengan itu, Blake dan Horalsen juga

mengemukakan pendapatnya bahwa media adalah medium yang digunakan untuk menyampaikan pesan dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan antara komunikator dengan komunikan. Sementara itu Gerlac dan Ely mengatakan bahwa media ada dua bagian, yaitu dalam arti sempit dan arti luas. Dalam arti sempit, media itu berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Dalam arti luas, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru. (Fikri, 2018: 8-9)

Adapun dasar media sebagai alat dalam pendidikan dijelaskan firman Allah dalam Q.S Luqman (31) : 10-11 berikut.

خَلَقَ السَّمَوَاتِ بِغَيْرِ عَمَدٍ تَرَوْنَهَا وَأَلْقَى فِي الْأَرْضِ رَوَاسِيَ أَنْ تَمِيدَ بِكُمْ وَبَثَّ فِيهَا
 مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَأَنْزَلْنَا مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَنْبَتْنَا فِيهَا مِنْ كُلِّ زَوْجٍ كَرِيمٍ (10)
 هَذَا خَلْقُ اللَّهِ فَأَرُونِي مَاذَا خَلَقَ الَّذِينَ مِنْ دُونِهِ بَلِ الظَّالِمُونَ فِي ضَلَالٍ مُبِينٍ (11)

Artinya : "Dia menciptakan langit tanpa tiang sebagaimana kamu melihatnya, dan Dia meletakkan gunung-gunung (di permukaan) bumi agar ia (bumi) tidak menggoyangkan kamu; dan memperkembangbiakkan segala macam jenis makhluk bergerak yang bernyawa di bumi. Dan kami turunkan air hujan dari langit, lalu Kami tumbuhkan padanya segala macam tumbuh-tumbuhan yang baik.(10) Inilah ciptaan Allah, maka perhatikanlah olehmu kepadaku apa yang diciptakan oleh (sesembahanmu) selain Allah. Sebenarnya orang-orang yang zalim itu berada dalam kesesatan yang nyata.(11) (Q.S Luqman : 10-11)

Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Misbah menjelaskan bahwa ayat tersebut menyifati Allah dengan dua asma-Nya, yaitu Mahaperkasa dan Mahabijaksana dalam rangka membuktikan kebenaran atas janji-Nya. Langit yang tinggi tanpa tiang, bumi sebagai hunian, gunung yang sangat kukuh dan tertancap kuat, jenis binatang dan segala macam pasangan tumbuhan merupakan kekuasaan dan kehebatan ciptaan-Nya sekaligus bukti keperkasaan bahwa Tuhan haruslah pencipta, bukan disebutkan sifat ketuhanan yang diakui oleh para penyembah.(Shihab, 2017:286)

Apabila dilihat dari aspek pendidikan, pada ayat tersebut Allah menciptakan media berupa bumi, binatang dan tumbuhan yang terdapat di atasnya pula gunung dan langit. Adanya media tersebut manusia diharapkan meyakini kemahabesaran Allah dan mensyukuri nikmatnya.(M.Yusuf, 2013:136) Analogi ini dapat di-*qiyas*-kan dengan pengaplikasian pendidikan di ruang lingkup sekolah bahwa penggunaan media yang digunakan oleh guru merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Menarik tidaknya suatu materi pelajaran tergantung pada kelihaihan guru dalam menggunakan media yang tepat sehingga siswa akan timbul minat untuk memperhatikan dan tertarik untuk belajar. Menurut Henry, tiap-tiap guru seharusnya dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, guru tentu dilatih dan dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran interaktif yang menarik.(Yanti & Sumianto, 2021:612)

Setiap siswa memiliki minat pada tiap-tiap mata pelajaran yang ada di sekolahnya. Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Menurut Slameto menyatakan bahwa, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. (Slameto, 2015:180) Adapun menurut Ismet berdasarkan definisi konseptual, minat adalah keinginan yang terbentuk melalui pengalaman yang mendorong individu mencari obyek, aktivitas konsep dan keterampilan, untuk tujuan mendapatkan perhatian atau penguasaan. (Basuki,2016:190) Sedangkan berdasarkan definisi operasional minat adalah keingintahuan seseorang tentang keadaan suatu obyek. Kemudian menurut Shalahudin mengatakan bahwa minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. (Darmadi, 2017:310)

Sebagai penguat dan pembanding terhadap penelitian ini, maka penyusun mengangkat beberapa referensi dari penelitian ini seperti penelitian Erlianasari (2020) dengan judul "*Pengaruh Media Game Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makasar pada Materi Virus*". Selanjutnya penelitian Azizah (2020) dengan judul "*Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata*

Pelajaran Farhaniah (2021) dengan judul "Penerapan Media Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi".

Pada mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Cirebon, guru menggunakan teknik evaluasi mengerjakan soal di dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) atau memberikan soal secara spontan untuk digunakan pada saat evaluasi pembelajaran. Seharusnya, minat belajar siswa tinggi terhadap mata pelajaran tersebut. Tetapi ternyata berdasarkan observasi awal di lokasi penelitian pada masa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) terdapat minat belajar siswa yang rendah. Hal ini dibuktikan dengan perilaku dan sikap siswa yang terjadi selama berlangsungnya proses belajar mengajar yang menyebabkan siswa menjadi tidak efektif yaitu:

1. Masih ada siswa yang tidak aktif selama proses pembelajaran.
2. Masih adanya siswa yang bersikap acuh tak acuh dengan lebih memilih bermain handphone dan cenderung tidak tertarik untuk belajar.
3. Masih ada siswa yang ketika ditanya oleh guru tidak dapat menjawab.
4. Masih ada siswa yang tidak mau untuk mengerjakan tugas.
5. Masih ada siswa yang tidak mau untuk mencatat materi yang telah disampaikan guru.
6. Masih ada siswa yang tidak peduli dengan lingkungan belajar.

Sebagai upaya pengembangan dalam proses belajar mengajar yang lebih efektif dan variatif, maka dalam pembelajaran perlu adanya pemanfaatan media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Supriyono, menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dapat mengefektifkan waktu. Artinya, guru dapat menyederhanakan permasalahan dan penyampaian sesuatu yang baru atau bahkan asing bagi siswa. (Supriyono, 2018:45) *Wordwall* merupakan website yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. Media *wordwall* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran tidak cenderung monoton, jenuh dan membosankan bagi siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya minat belajar pada mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas x di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Cirebon.
2. Pembelajaran akidah akhlak belum menggunakan media berbasis website *wordwall* pada saat evaluasi pembelajaran di kelas.
3. Kurang kreatifnya guru dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka penting dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah agar dalam melaksanakan penelitian dapat terarah dan berjalan dengan baik. Berikut merupakan batasan masalah dalam penelitian ini.

1. Media yang akan digunakan adalah media evaluasi pembelajaran berbasis website *wordwall*.
2. Mata pelajaran yang akan diambil adalah mata pelajaran akidah akhlak.
3. Aspek yang diteliti adalah minat belajar siswa.
4. Kelas yang diteliti adalah siswa kelas x di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Cirebon.

D. Rumusan Masalah

1. Wilayah Kajian

Wilayah kajian penelitian skripsi ini termasuk dalam kategori media pembelajaran. Fokus wilayah kajian ini membahas tentang efektivitas penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis website *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas x pada mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Cirebon.

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka akan diajukan rumusan permasalahan mengenai efektivitas penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis website *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas x pada mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Cirebon :

- a. Bagaimana penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis website *wordwall* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas x di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Cirebon?
- b. Bagaimana minat belajar siswa kelas x pada mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Cirebon?
- c. Seberapa efektif penggunaan media evaluasi *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penelitian tersebut, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis website *wordwall* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas x di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Cirebon.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas x pada mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Cirebon.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis website *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a) Pihak Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menaruh sumbangan mengenai alternatif penggunaan media evaluasi pembelajaran guna

meningkatkan kualitas dan mutu sekolah melalui pengembangan kompetensi guru dalam hal memahami peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, pengembangan peserta didik dan utamanya mengevaluasi hasil belajar peserta didik untuk mengaktualisasikan potensi yang mereka miliki.

b) Pihak Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menaruh tambahan pengetahuan untuk para pendidik dalam memanfaatkan media evaluasi pembelajaran berbasis website *wordwall* yang dapat mengefektifkan proses evaluasi pembelajaran dan mengembangkan media evaluasi tersebut.

c) Pihak Peserta Didik

Penelitian menggunakan website *wordwall* sebagai media pembelajaran ini diharapkan mampu membuat siswa lebih senang dan memiliki minat yang tinggi untuk memperoleh nilai yang maksimal dalam pembelajaran akidah akhlak.

d) Pihak Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengaplikasian serta mendorong peneliti untuk lebih mengkreasikan penggunaan media ini sehingga siswa tidak lagi merasa bosan dan media evaluasi ini dapat diterapkan di sekolah lain.

2. Secara Praktis

a) Untuk memanfaatkan dan mengkreasikan media evaluasi pembelajaran dengan menyesuaikan perkembangan zaman di era serba digital guna meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

b) Menambah wawasan pengetahuan bagi pendidik di dalam menggunakan media evaluasi pembelajaran berbasis website.

c) Mendorong pendidik untuk lebih meningkatkan minat belajar siswa.

G. Kerangka Pemikiran

Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT), secara etimologi kata 'media' adalah bentuk jamak dari kata 'medium', berasal dari bahasa latin yaitu 'medius' yang memiliki arti 'tengah'. Kata *medium* dalam Bahasa Indonesia berarti 'antara' atau 'sedang' sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang dapat menghantarkan informasi dari pengirim ke penerima pesan. Media juga dapat diartikan suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi.

Menurut Rivai menyatakan bahwa, media dikatakan baik apabila memenuhi lima indikator, diantaranya : 1) Relevansi, media tersebut memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik dari peserta didik. 2) Kemampuan Guru, dengan adanya media tersebut guru lebih mudah untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. 3) Kemudahan Penggunaan, mudah dalam mengoperasikannya. 4) Ketersediaan, sarana tersebut didukung oleh sekolah. 5) Kebermanfaatan, memiliki nilai guna dan bermanfaat bagi peserta didik. (Mahardika, Pratiwi I. T & Meilani, 2018:176)

Setiap siswa memiliki minat pada tiap-tiap mata pelajaran yang ada di sekolahnya. Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Minat belajar terdiri dari dua suku kata yaitu minat dan belajar. Menurut Slameto menyatakan bahwa, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. (Slameto, 2015:180) Adapun menurut Ismet berdasarkan definisi konseptual, minat adalah keinginan yang terbentuk melalui pengalaman yang mendorong individu mencari obyek, aktivitas konsep dan keterampilan, untuk tujuan mendapatkan perhatian atau penguasaan. (Basuki,2016:190) Sedangkan berdasarkan definisi operasional minat adalah keingintahuan seseorang tentang keadaan suatu obyek. Kemudian menurut Shalahudin mengatakan bahwa

minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. (Darmadi, 2017:310)

Menurut Safari, dalam kaitannya dengan minat belajar siswa maka indikator dijadikan acuan atau pedoman untuk memantau yang akan memberikan petunjuk ke arah minat belajar. Ada beberapa indikator minat belajar dapat dikatakan tinggi apabila siswa belajar di rumah maupun di sekolah, diantaranya : perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa dan perhatian siswa. (Syahputra, 2020:19)

Media evaluasi pembelajaran berbasis website *wordwall* berhubungan dengan minat belajar siswa. Sehingga apabila penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis website *wordwall* tersebut dapat dimaksimalkan dengan baik maka akan menghasilkan minat belajar siswa yang tinggi pula. Demikian juga sebaliknya, apabila media evaluasi *wordwall* tersebut tidak digunakan maka akan menghasilkan minat belajar siswa yang rendah. Berikut merupakan gambaran kerangka berpikir dalam penelitian ini.

Tabel 1.1
Efektivitas Variabel X dan Variabel Y

<p style="text-align: center;">Variabel X Indikator Penggunaan Media Evaluasi <i>Wordwall</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Relevansi 2. Kemampuan Guru 3. Kemudahan Penggunaan 4. Ketersediaan 5. Kebermanfaatan <p>(Mahardika, Pratiwi I. T & Meilani, 2018:176)</p>	<p style="text-align: center;">Variabel Y Indikator Minat Belajar Siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perasaan senang, 2. Ketertarikan Siswa 3. Perhatian Siswa 4. Keterlibatan Siswa <p>(Syahputra, 2020:19)</p>
--	---

H. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian sebelumnya, ada beberapa penelitian relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Berikut merupakan penelitian relevan tersebut.

1. Skripsi yang ditulis oleh Esti Erlina Sari (2020) mahasiswi Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Makasar dengan judul "Pengaruh Media Game *Kahoot* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 19 Makasar Pada Materi Virus".
 - a. Persamaan : Terletak pada jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian kuantitatif.
 - b. Perbedaannya : Terletak pada variabel x dan y, mata pelajaran dan tempat penelitian, dimana saudari Esti menggunakan variabel x media game *kahoot*, variabel y terhadap hasil belajar, mata pelajaran yang dijadikan penelitian adalah mata pelajaran biologi materi virus dan bertempat di SMA Negeri 19 Makassar, sedangkan penyusun meneliti variabel x menggunakan media *wordwall*, variabel y terhadap minat belajar siswa, mata pelajaran yang menjadi sasaran penelitian adalah mata pelajaran rumpun Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu akidah akhlak dan bertempat di MAN 2 Kota Cirebon.
 - c. Hasil : Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh saudari Esti menyatakan bahwa media pembelajaran game *kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi virus siswa SMA Negeri 19 Makassar.
2. Skripsi yang ditulis oleh Biqrotul Azizah (2020) mahasiswi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan judul "Pengaruh Media *Quizizz* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik".
 - a. Persamaan : Terletak pada variabel y, yaitu minat belajar siswa dan mata pelajaran Akidah Akhlak.

- b. Perbedaannya : Terletak pada variabel x dan tempat penelitian, dimana saudari Biqrotul meneliti tentang pengaruh media *quizizz* sedangkan peneliti meneliti efektivitas penggunaan media evaluasi *wordwall*. Kemudian tempat penelitian dilakukan di kelas XII MAN 1 Gresik sedangkan peneliti meneliti di kelas X MAN 2 Kota Cirebon.
 - c. Hasil : Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh saudari Biqrotul, dapat disimpulkan bahwa variabel x (media *Quizizz*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel y (minat belajar), dan hal ini diartikan bahwa semakin efektif media *Quizizz* maka akan semakin tinggi pula minat belajar siswa.
3. Skripsi yang ditulis oleh Siti Farhaniah (2021) mahasiswi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah dan Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi dengan judul "Penerapan Media Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi".
- a. Persamaan : Terletak pada variabel x, yaitu media evaluasi *wordwall*.
 - b. Perbedaan : Terletak pada variabel y, jenis penelitian, mata pelajaran dan tempat penelitian. Dimana saudari Siti meneliti terhadap keaktifan belajar siswa, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), mata pelajaran yang dijadikan obyek penelitian adalah pembelajaran tematik kelas v SD dan tempat penelitian dilakukan di SD Negeri 127 Kota Jambi. Sedangkan peneliti melakukan penelitian terhadap minat belajar siswa, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, mata pelajaran yang dijadikan obyek penelitian adalah mata pelajaran akidah akhlak pada kelas X dan tempat penelitian dilaksanakan di MAN 2 Kota Cirebon.

- c. Hasil penelitian : Prasiklus atau sebelumnya dilakukan tindakan keaktifan siswa belajar sebesar 2,4% dan termasuk kategori kurang aktif, setelah dilakukan siklus I skor keaktifan siswa menjadi naik 3,6% termasuk mendekati kategori aktif, dan meningkat di siklus II secara signifikan menjadi 4,2% dengan katagori sangat aktif. Hasil dari penelitian ini menyarankan agar guru menggunakan media berbasis *wordwall* dalam pembelajaran tematik.

