

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi, teknologi menjadi tidak asing bagi masyarakat, terutama remaja generasi-z. Begitupun ilmu pengetahuan juga terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Kemajuan tersebut mendorong lahirnya berbagai inovasi teknologi sebagai bentuk perkembangan zaman (Lestari, 2018). Sebagian peserta didik sudah mengenal teknologi hampir secara menyeluruh, dimulai dari penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari, laptop dan komputer untuk mengerjakan tugas kuliah dan tugas kantor.

Proses pembelajaran membutuhkan beberapa metode yang dirancang agar terlaksana secara efisien dan sesuai dengan tujuan diadakannya pembelajaran tersebut. Salah satunya ialah menggunakan media digital. Hal ini berperan sangat penting sebagai metode pembelajaran yang unik dan interaktif. Ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam meningkatkan minat belajar siswa (Mustika, 2017).

Media digital merupakan segala bentuk media yang menggunakan teknologi digital ketika proses pembuatan dan penyampaian informasi. Pada konteks pendidikan, media digital digunakan untuk sarana menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk gambar, teks dan audio maupun multimedia interaktif (Yuniarti, 2023). Penggunaan media digital memungkinkan proses pembelajaran yang efektif karena mampu meningkatkan perhatian dan minat peserta didik. Hal ini selaras dengan teori Azhar Arsyad (2017) menjelaskan bahwa penggunaan media digital memiliki fungsi sebagai alat bantu menyampaikan informasi sehingga dapat merangsang minat, motivasi dan perhatian peserta didik.

Minat memiliki makna sebagai kecenderungan seseorang dalam merespons atau tertarik pada sesuatu diluar dirinya. Semakin kuat keterkaitan tersebut maka semakin tinggi pula minat seseorang dalam hal tersebut (Nurhayanti, 2020).

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam yang memiliki peran dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk memahami nilai-nilai kearifan yang terkandung di dalamnya, yang kemudian dapat diterapkan untuk membentuk sikap dan perilaku peserta didik (Putri, 2022). SKI termasuk salah satu mata pelajaran yang bersifat teoretis dan ada beberapa guru masih

menjelaskan materi melalui metode ceramah saja yang membuat peserta didik kurang aktif dan antusias (Aliyah, 2023).

Guru yang berkompentensi pasti menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai, khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang mampu menghadirkan sebuah pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat mengimplementasikan nilai-nilai keagamaan yang terkandung pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini juga secara tidak langsung membangun minat belajar siswa dan memotivasi untuk mengembangkan dirinya (Budiman, 2013).

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Muhammadiyah 1 Malang tidak hanya menggunakan metode ceramah, melainkan ada metode yang bervariasi. *Hotpotatoes* adalah salah satu media berbasis aplikasi yang digunakan untuk proses pembelajaran SKI. Aplikasi ini memerlukan penyimpanan yang besar dan hanya bisa diakses melalui *personal computer* (PC) atau laptop yang mempermudah persiapan proses belajar mengajar dan membiasakan peserta didik dalam menggunakan media berbasis *Information Technology* (IT).

Sekalipun demikian, di sisi lain, salah satu guru dari mata pelajaran SKI di MTs Muhammadiyah 1 Malang menjelaskan bahwa ia menggunakan *Hotpotatoes* tidak hanya untuk menjelaskan materi saja, tetapi juga membuat soal termasuk remedial. Tidak hanya itu, ia juga memaparkan terkait tantangan dan hambatan mengenai pelaksanaan media digital *Hotpotatoes* seperti akses internet yang tidak selalu lancar dan keterbatasan laptop/pc yang ada di laboratorium komputer.

Berdasarkan uraian di atas, media digital *Hotpotatoes* cukup menarik digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran SKI, untuk itu peneliti tertarik ingin mengetahui seberapa besar pengaruh media digital *Hotpotatoes* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas 9 di MTs Muhammadiyah 1 Malang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, dapat ditemukan permasalahan dalam judul penelitian yang diangkat. Adapun permasalahan tersebut adalah:

1. Bagaimana tingkat penggunaan media digital “*Hotpotatoes*” terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas 9 di MTs Muhammadiyah 1 Malang?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media digital “*Hotpotatoes*” terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas 9 di MTs Muhammadiyah 1 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian secara khusus adalah untuk mengukur peningkatan minat belajar peserta didik dalam penggunaan media digital *Hotpotatoes*. Maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat penggunaan media digital “*Hotpotatoes*” terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas 9 di MTs Muhammadiyah 1 Malang
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media digital “*Hotpotatoes*” terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas 9 di MTs Muhammadiyah 1 Malang.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoretis penelitian ini memberikan kontribusi pengembangan pengetahuan pada penggunaan media *Hotpotatoes* sebagai pedoman untuk penelitian selanjutnya.
2. Secara praktis penelitian ini bagi peserta didik mampu meningkatkan minat belajar dan menciptakan pembelajaran yang inovatif, sedangkan bagi pendidik penelitian ini sebagai alternatif dan juga solusi terhadap tantangan dan permasalahan saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung serta manfaat bagi sekolah sebagai bahan evaluasi terkait kelengkapan sarana prasarana.

E. Definisi Istilah

a) Media Digital *Hotpotatoes*

Aplikasi *Hotpotatoes* memiliki tampilan awal yang berbentuk beberapa kentang yang disusun. Aplikasi ini dibuat oleh Universitas Victoria di Kanada yang diterapkan secara bebas oleh lembaga pendidikan yang ada di Indonesia. *Hotpotatoes* merupakan alat untuk membuat soal supaya tampilan soal tidak monoton dan membosankan. Aplikasi ini juga seringkali digunakan sebagai alat pembuatan bank soal karena sebagai media pembelajaran untuk pembuatan soal. *Hotpotatoes* memiliki enam program yang dapat diimplementasikan dalam pembuatan materi pengajaran dan soal interaktif berbasis web.

b) Minat Belajar Peserta Didik

Minat (*interest*) adalah kecondongan seseorang untuk mengerjakan sesuatu perbuatan. Minat merupakan aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang untuk melaksanakan aktivitas tertentu. Minat yakni penerimaan akan suatu koneksi antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri maka semakin kuat hubungan tersebut akan semakin tinggi minatnya (Ahmad, 2017). Menurut Guilford, minat belajar merupakan suatu ambisi dari dalam diri peserta didik secara psikis untuk mendalami sesuatu dengan penuh kesadaran dan ketenangan sehingga menyebabkan seseorang aktif dan senang dalam melakukannya.

c) Sejarah Kebudayaan Islam

Istilah sejarah dalam bahasa asing disebut *Histore* (Prancis). Sejarah didefinisikan merupakan sebuah ilmu yang berusaha menyatakan dan memahami nilai dan makna budaya yang termaktub dalam peristiwa masa lampau. Kata “Islam” pada Sejarah Kebudayaan Islam memiliki arti bahwa Islam menjadi sumber dari nilai kebudayaan. Sejarah Kebudayaan Islam dapat diartikan dalam dua versi, sebagai peristiwa sejarah dan sebagai ilmu sejarah (Fachrudin, 2023).

