

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi nyatanya telah melaju teramat cepat berdampingan dengan arus globalisasi. Teknologi yang dahulu menjadi barang mewah yang bisa dirasakan kalangan tertentu, kini tidak tampak asing dan bahkan telah menjadi satu kebutuhan primer dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini teknologi mampu memasuki setiap celah kehidupan manusia tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Ketika kita mendengar istilah “Teknologi Pendidikan” maka yang muncul difikiran kita adalah suatu benda yang dipergunakan oleh pendidik untuk mempermudah proses belajar mengajar. Pada kenyataannya, sebagai ilmu terapan, teknologi pembelajaran tidak hanya mencakup perangkat keras, tetapi juga software program dalam suatu perencanaan, implementasi, dan proses evaluasi dalam proses keseluruhan aktifitas pembelajaran yang digunakan.<sup>1</sup>

Dewasa ini segala penjurur dunia berlomba-lomba meningkatkan kualitas pendidikan dinegaranya. Tentu saja hal itu karena pendidikan merupakan suatu elemen terpenting didalam kehidupan. Karena dengan pendidikan manusia mampu mencapai derajat tinggi sesuai yang diinginkan. Pendidikan adalah komponen penting yang tak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Tujuan pendidikan seharusnya dapat ditingkatkan melalui kecerdasan belajar yang didukung oleh kepribadian positif, yang tercermin dalam proses aktivitas belajar mengajar di sekolah secara formal yang meliputi perluasan ilmu pengetahuan serta dapat memajukan mutu pendidikan.<sup>2</sup> Usaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan menjadi suatu hal yang perlu diperhatikan sebab dapat berpengaruh pada tersampainya materi pembelajaran dengan baik. Pendidikan yang baik tentunya adalah pendidikan yang mampu berjalan

---

<sup>1</sup> Mundir, *Teknologi Pendidikan*, (Malang: Edulitera, 2022 ), 3

<sup>2</sup> Ernawati, “Menumbuhkan Nilai Pendidikan Karakter Anak SD Melalui Dongeng (FABEL) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”, *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 4, No. 1 (Juni 2017), 122, <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1808>

selaras dengan kemajuan teknologi. Kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi tidak hanya memudahkan dari segi peralatan, tetapi juga terkait dengan metode, cara, atau strategi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi manusia. Dalam konteks ini, teknologi memiliki peran yang tidak terbatas pada bidang tertentu, dunia pendidikan pun menjadi salah satunya. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menghasilkan berbagai metode dan strategi pendidikan yang inovatif.<sup>3</sup> Sudah bukan sesuatu yang baru bila pada perkembangan dunia pendidikan pemanfaatan teknologi saling keterkaitan dengan tuntutan zaman.

Teknologi dan akhlaq adalah dua point dari banyak point penting yang menjadi acuan suksesnya sebuah pendidikan. Seseorang yang memiliki akhlak mulia serta pengetahuan teknologi akan menggunakan keduanya secara optimal untuk kebaikan manusia. Sebaliknya, orang yang hanya memiliki pengetahuan teknologi tanpa akhlak bisa menyalahgunakannya, berpotensi menyebabkan bencana di bumi.<sup>4</sup> Krisis akhlak dan moral, yang terutama dialami oleh generasi milenial, menjadi fenomena yang cukup umum belakangan ini. Krisis akhlak yang terjadi di era globalisasi ini membuat generasi milenial masa kini sangat membutuhkan pendidikan terutama dalam pendidikan Aqidah dan Akhlaq.

Dalam menghadapi tantangan menyampaikan pembelajaran Aqidah Akhlaq, hal penting yang perlu diperhatikan adalah membuat materi pembelajaran menjadi mudah diterima oleh peserta didik. Baiknya, proses belajar mengajar adalah pembelajaran yang bisa memanfaatkan media untuk menunjang tersampainya materi pembelajaran yang lebih baik. Apalagi di era digital sekarang ini, pendidik dituntut harus mampu mengikuti perkembangan zaman agar peserta didik tidak buta akan teknologi dan mampu

---

<sup>3</sup> Mundir, *Teknologi Pendidikan*, (Malang: Edulitera, 2022 ), 2

<sup>4</sup> Armia dan Muhammad Sahlan, "Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Akhlaq Siswa Kelas V SDN 147 Pekanbaru", *El-Ibtidaiy : Journal Of Primary Education*, Vol. 2, No 2, (Oktober 2019), 7, <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/elibtidaiy/article/download/8228/4523>

menyesuaikan diri. Oleh karena itu pemanfaatan media sangat berpengaruh besar dalam sebuah pembelajaran.

Saat ini penggunaan media evaluasi dalam pembelajaran masih terbilang jarang ditemukan, sebab rata-rata tenaga pendidik sudah terlanjur nyaman dengan teknik evaluasi secara konvensional, dimana siswa menjawab soal seperti biasanya dengan menggunakan perangkat *Handphone* atau PC, lembar jawaban, atau bahkan hanya menggunakan soal evaluasi di buku lembar kerja siswa. Ketidak senangan menjawab soal-soal membuat siswa jenuh dan malas untuk belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan alat evaluasi yang menarik untuk membuat siswa semangat belajar dan tidak jenuh dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan *game* digital. Banyak sekali kalangan yang menganggap bahwa *game* digital merupakan sesuatu yang negative karena dianggap membuat anak menjadi malas dan kurang bersosialisasi. Nyatanya, *game* digital memiliki manfaat yang positif seperti anak mampu mengenal teknologi, mampu menalar, berpikir logis, belajar cara menaati perintah dan aturan, dan mengembangkan imajinasi. Dari manfaat *game* digital sebagai alat evaluasi, diharapkan bisa memberikan dampak positif pada hasil belajar kognitif daripada hanya menggunakan evaluasi secara konvensional.

Salah satu *platform* pembelajaran yang menyediakan fasilitas untuk membuat evaluasi adalah Nearpod. Nearpod merupakan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan interaksi antara guru dan siswa melalui penggunaan perangkat teknologi dan internet.<sup>5</sup> Nearpod adalah perangkat lunak (*software*) yang mendukung proses belajar mengajar. Beragam menu menarik yang disediakan oleh Nearpod yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik sebagai pendukung dalam pembelajaran serta dapat diakses secara gratis oleh guru dan juga siswa dimanapun berada. Nearpod bisa diakses apabila terhubung dengan jaringan internet dan tersedia juga untuk diunduh melalui layanan distribusi digital seperti *Playstore* dan *App Store* juga.

---

<sup>5</sup> Raudhlatul aslami, " Penggunaan Aplikasi *Nearpod* Dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan Siswa Kelas Viii Mts Negeri 3 Bogor Tahun Pelajaran 2022/2023"(Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,2022),4

Keunggulan media *Nearpod* juga sangat fleksibel, bisa diakses melalui *handphone* maupun PC, dan bisa diaplikasikan secara individu oleh peserta didik atau diaplikasikan bersama-sama dengan peserta didik lainnya secara langsung. Proses evaluasi menggunakan aplikasi *Nearpod* memiliki fitur pengaturan waktu dalam setiap soal tes. Fitur yang disediakan membantu siswa lebih fokus pada soal dan meminimalisir siswa berlaku curang.<sup>6</sup> Diharapkan, dengan fitur ini guru dapat mengurangi kemungkinan siswa yang curang pada saat evaluasi berlangsung. Sistem akan mengatur secara otomatis untuk mengetahui jumlah jawaban benar dan salah, serta mengumumkan skor hasil tes dengan cepat setelah tes selesai dikerjakan.

SMPI Dwi Sakti Bangilan Tuban merupakan sekolah yang belum pernah menerapkan aplikasi *Nearpod*, dikarenakan kurangnya pengetahuan pendidik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis IT. Dan beberapa media yang digunakan di SMPI Dwi Sakti hanya sebatas media cetak yang berupa buku paket serta buku lembar kerja siswa (LKS).

Berdasarkan hasil observasi di SMPI Dwi Sakti Bangilan Tuban, peneliti menemukan bahwa peserta didik cenderung kurang aktif dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq, mulai dari proses pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran.. Hal ini diakibatkan media yang dipakai ketika proses pembelajaran hanya sebatas papan tulis dan buku bacaan serta gambar yang tertera di buku bacaan tersebut. Kelemahannya yaitu saat pendidik mengajar hanya menggunakan cara konvensional sehingga menyebabkan peserta didik kurang bersemangat serta merasa bosan. Hal inilah dapat mengakibatkan pembelajaran Aqidah Akhlaq tidak berjalan secara efektif dalam penyampaiannya. Pendidik juga belum memanfaatkan media teknologi dan kurang dalam memanfaatkan sarana prasarana yang terdapat di lembaga dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Nurul Afiyah sebagai pengajar yang mengampu pembelajaran Aqidah Akhlaq, SMPI

---

<sup>6</sup> Didah Nurhamidah, "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media *Nearpod* dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia", *PENA LITERASI: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 4, No. 2, (Oktober 2021), 82, <https://doi.org/10.24853/pl.4.2.80-91>

Dwi Sakti merupakan salah satu dari instansi pendidikan yang belum pernah menerapkan aplikasi pembelajaran berbasis internet dalam menyampaikan pembelajaran maupun dalam evaluasi pembelajaran, khususnya Nearpod. Pembelajaran masih dilakukan secara konvensional dimana murid fokus pada guru yang menggunakan metode ceramah. Pengembangan materi pembelajaran juga hanya dengan buku panduan guru dan buku siswa yang sudah ada. Masih ada keterbatasan selama pembelajaran yaitu hambatan saat menggunakan media yang bervariasi serta menarik pada pelajaran Aqidah Ahklaq. Penerapan kurikulum terbaru juga menuntut pendidik untuk dapat memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran, namun dengan terbatasnya pengetahuan dibidang IT menyebabkan hal tersebut sulit untuk dilakukan pendidi. Dan juga kendala yang sangat nampak dari sekolahan tersebut adalah SMPI Dwi Sakti belum berada dalam naungan pemerintah, sehingga sistem didalamnya belum sesuai dengan standar pendidikan nasional.<sup>7</sup> Adanya permasalahan tersebut, pengembangan media berupa aplikasi Nearpod dapat menjadi solusi untuk mengurangi kesulitan yang dihadapi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa SMPI Dwi Sakti sangat memerlukan perkembangan media pembelajaran berbasis Information and Communication technology (ICT) terutama dalam evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menerapkan media yang sebelumnya tidak pernah dimanfaatkan oleh pendidik di SMPI Dwi Sakti berupa aplikasi Nearpod yang pastinya bisa di manfaatkan agar peserta didik bisa termotivasi, tertarik, serta bisa lebih meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, akhirnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang **“PENGARUH APLIKASI NEARPOD SEBAGAI MEDIA EVALUASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AQIDAH AKHLAQ SISWA SMP ISLAM DWI SAKTI BANGILAN TUBAN”**.

---

<sup>7</sup> Wawancara dengan Ibu Nurul Afiyah, Guru Pelajaran Aqidah Ahklaq kelas VII SMPI Dwi Sakti Bangilan Tuban, tanggal 09 Desember 2023.

## **2. RUMUSAN MASALAH**

Penting menurut peneliti seorang pendidik memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran yang interaktif. Dari latar belakang masalah yang telah disampaikan, peneliti menitik beratkan penelitian ini pada rumusan masalah penelitian yaitu :

1. Bagaimana penerapan aplikasi Nearpod sebagai media evaluasi pada pelajaran Aqidah Akhlaq siswa SMP Islam Dwi Sakti Bangilan Tuban ?
2. Bagaimana hasil belajar Aqidah Akhlaq siswa SMP Islam Dwi Sakti Bangilan Tuban setelah memanfaatkan aplikasi Nearpod sebagai media evaluasi ?
3. Adakah Pengaruh aplikasi Nearpod sebagai media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlaq siswa SMP Islam Dwi Sakti Bangilan Tuban?

## **3. TUJUAN PENELITIAN**

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan aplikasi Nearpod sebagai media evaluasi pada pelajaran Aqidah Akhlaq siswa SMP Islam Dwi Sakti Bangilan Tuban.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Aqidah Akhlaq siswa SMP Islam Dwi Sakti Bangilan Tuban setelah memanfaatkan aplikasi Nearpod sebagai media evaluasi.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh aplikasi Nearpod sebagai media evaluasi pada pelajaran Aqidah Akhlaq dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP Islam Dwi Sakti Bangilan Tuban.

## **4. MANFAAT PENELITIAN**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian Pengaruh Aplikasi Nearpod Sebagai Media Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlaq Siswa SMP Islam Dwi Sakti Bangilan Tuban diharapkan dapat memperkaya pemahaman ilmiah,

konsep, dan teori terkait media evaluasi dalam pembelajaran. Harapannya, temuan dari penelitian ini dapat memberikan panduan yang lebih mendalam dan komprehensif bagi penelitian masa depan, sehingga dapat menghasilkan penelitian yang lebih unggul dan bermanfaat terutama dalam konteks media evaluasi pembelajaran berbasis Nearpod dalam proses belajar mengajar.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian Pengaruh Aplikasi Nearpod Sebagai Media Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlaq Siswa SMP Islam Dwi Sakti Bangilan Tuban diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan mutu dan ketersediaan media pembelajaran sebagai referensi bagi proses pembelajaran.

### b) Manfaat Bagi Guru

Penelitian Pengaruh Aplikasi Nearpod Sebagai Media Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlaq Siswa Kelas VII SMP Islam Dwi Sakti Bangilan Tuban harapannya, penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif yang signifikan bagi para guru. dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan akan banyak inovasi kreatif yang akan dilakukan oleh para guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif para siswa.

### c) Manfaat Bagi Siswa

Penelitian Pengaruh Aplikasi Nearpod Sebagai Media Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlaq Siswa SMP Islam Dwi Sakti Bangilan Tuban memiliki manfaat yang signifikan dalam konteks pembelajaran. Diharapkan pendekatan ini bisa jadi satu dari banyak opsi pembelajaran yang efektif dan mudah dipahami, mendorong siswa untuk lebih aktif, bersemangat, dan terampil dalam pembelajaran. Penggunaan aplikasi Nearpod

diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep aqidah akhlak dengan lebih baik. Sebagai media evaluasi, aplikasi Nearpod diharap mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa..

## 5. HIPOTESIS

Dari landasan teori yang sudah dijelaskan sebelumnya, hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut :

- $H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan aplikasi Nearpod sebagai media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlaq siswa kelas VII SMP Islam Dwi Sakti Bangilan Tuban.
- $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan aplikasi Nearpod sebagai media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlaq siswa kelas VII SMP Islam Dwi Sakti Bangilan Tuban.

## 6. DEFINISI ISTILAH

### 1. Nearpod

Nearpod adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan pendidik dan peserta didik berinteraksi secara online maupun offline. Awal mulanya pada tahun 2012 Nearpod dikembangkan oleh Felipe Sommer, pengusaha asal Florida bersama kedua rekannya Guido Kovalskys, dan Emiliano Abramzon. Nearpod muncul dari kesadaran Felipe akan peluang besar untuk perubahan di dunia pendidikan, di mana teknologi dianggap sebagai kunci utama dalam proses perubahan tersebut, dengan peran penting dari pendidik dan peserta didik. Pada mulanya Nearpod hanya tersedia untuk perangkat IOS, namun saat ini, tidak hanya menggunakan IOS tapi Nearpod juga bisa diakses melalui Android.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> <https://edtechdigest.com/2012/05/10/interview-getting-cozy-with-Nearpod/>, Diakses pada tanggal 11 Februari 2024

Versi dasar Nearpod sekarang dapat diakses oleh banyak pengguna baik dari iOS maupun Android secara gratis, yang mencakup fitur presentasi, kolaborasi, dan asesmen. Platform ini memungkinkan pembelajaran yang interaktif bagi siswa. Selain itu, siswa juga bisa memberikan feedback langsung dari pembelajaran tersebut. Nearpod dapat menyajikan berbagai fitur gratis maupun berbayar. Pendidik juga bisa merancang sendiri pembelajaran serta evaluasi sesuai kebutuhan peserta didik.<sup>9</sup>

## 2. Media Evaluasi

Media, yang berasal dari bahasa Latin dalam bentuk jamak "medium", pada dasarnya merujuk pada perantara atau pengantar. Menurut National Education Association (NEA), media dapat mencakup segala objek yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, serta alat-alat yang digunakan dalam proses tersebut. Istilah "media" sendiri juga memiliki akar kata dari bahasa Latin "medius" yang artinya tengah, perantara, atau pengantar.<sup>10</sup>

Menurut Wibawanto, media pembelajaran atau pendidikan merujuk pada sumber belajar yang bisa mempengaruhi proses siswa dalam pembelajaran, termasuk dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Sementara itu, menurut Hamka, segala alat bantu, baik berupa objek fisik maupun non-fisik, yang dengan sadar dimanfaatkan sebagai perantara antara guru dan siswa disebut media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.<sup>11</sup>

Evaluasi, di sisi lain, adalah proses pengumpulan data mengenai proses pembelajaran yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk mengevaluasi apakah terdapat perubahan pada siswa dan seberapa jauh

---

<sup>9</sup> <https://edtechdigest.com/2012/05/10/interview-getting-cozy-with-Nearpod/>, Diakses pada tanggal 11 Februari 2024

<sup>10</sup> Nurfadhillah, dkk, *Pengertian Media Pembelajaran. Media Pembelajaran*, ( Sukabumi: CV Jejak, 2021), 7

<sup>11</sup> Nurfadhillah, dkk, *Pengertian...*, 12-14

perubahan tersebut memengaruhi kehidupan mereka.. Evaluasi memainkan peran yang sangat penting dalam memotivasi peserta didik agar belajar dengan lebih tekun, membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memberikan panduan kepada pengelola pendidikan untuk meningkatkan fasilitas serta mutu pembelajaran peserta didik. Dengan demikian, media evaluasi merupakan alat yang digunakan untuk proses penilaian guna mengetahui hasil belajar peserta didik.<sup>12</sup> Jadi Media evaluasi adalah alat yang digunakan untuk mengukur, menilai, atau mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran, baik secara individual maupun kelompok, serta untuk mengidentifikasi keberhasilan dan kekurangan dalam proses pembelajaran.

### 3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kualitas yang dimiliki individu setelah melewati tahapan belajar, yang dapat mengalami perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan, sehingga prestasi tersebut meningkat dari sebelumnya. Jihad juga mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang didapat peserta didik sesudah mereka terlibat dalam kegiatan belajar.<sup>13</sup> Menurut Sudijono, dalam sebuah jurnal, menggambarkan hasil belajar sebagai evaluasi yang mencakup aspek proses berpikir (kognitif), nilai atau sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) yang melekat pada setiap peserta didik.<sup>14</sup> Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar adalah apa yang dicapai oleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran, yang melibatkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan.

---

<sup>12</sup> Idrus L, "Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran", *Adaara : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol.9, No.2, ( Agustus 2019 ), 921, <http://dx.doi.org/10.35673/ajmpi.v9i2.427>

<sup>13</sup> Desy Ayu Nurmala, dkk, "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktifitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi". *Journal Pendidikan*, Vol. 1, No.4, (Juni 2014), 44, <https://doi.org/10.23887/jjpe.v4i1.3046>

<sup>14</sup> Valiant Lukad Perdana dan Budi Tri Siswanto, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK Di Kota Yogyakarta", *Pendidikan Vokasi*, Vol. 2, No. 1, (Februari 2016), 114, <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>

#### 4. Aqidah Akhlaq

Aqidah berasal dari bahasa Arab, "aqida-ya'qidu aqdan-aqidatan", yang berarti keyakinan. Kaitannya dengan "aqdan" adalah keyakinan yang kuat, mengikat, dan memuat sebuah perjanjian.<sup>15</sup> Dari penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa, aqidah merupakan suatu kepercayaan yang dianut oleh seseorang.

Menurut Hasan Al-Banna, 'Aqid (jamak dari aqidah) yaitu keyakinan yang wajib diyakini dengan kuat oleh hati, membawa ketenangan jiwa, dan tidak diragukan sedikitpun.<sup>16</sup>

Sementara itu, Abu Bakar Jabir al-Jazairy mendefinisikan Aqidah dapat dipahami sebagai seperangkat kebenaran yang secara umum dapat diterima oleh manusia berdasarkan akal, wahyu, dan fitrah. Kebenaran tersebut diyakini dengan pasti, dipahami sebagai kebenaran, dan menolak segala yang tidak sesuai dengan kebenaran tersebut. Jadi, aqidah adalah keyakinan yang diyakini dan dijadikan keyakinan yang kuat.

Akhlaq berasal dari bahasa Arab, "Khuluk" atau "Al-khuluk", yang artinya budi pekerti, perilaku, tingkah laku, atau tabiat.<sup>17</sup>

*Al-khuluk* atau budi pekerti pada dasarnya merupakan sebuah sikap atau kelakuan yang telah menyatu dengan jiwa dan menjadi suatu kepribadian hingga pada akhirnya terciptalah sebuah perbuatan dengan spontan dan tanpa dibuat-buat.<sup>18</sup>

Dari penjelasan yang dipaparkan diatas, dapat kita fahami bahwa pembelajaran aqidah akhlaq adalah usaha yang dilakukan untuk mempersiapkan siswa agar dapat memahami, mengamalkan, dan beriman kepada Dzat Allah, dan merealisasikannya dalam kehidupan berahlaq pada aktivitas setiap harinya melalui pembelajaran, praktek, dan pengalaman dalam pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa.

<sup>15</sup> Muhammad Amri, dkk, *Aqidah Akhlaq*, (Makasar : Risna Moshiba, 2018), 2

<sup>16</sup> Muhammad Amri, dkk, *Aqidah...*, 2

<sup>17</sup> Muhammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : PT.Raja grafindo, 2000),

<sup>18</sup> Muhammad Daud Ali, *Pendidikan...*, 3

## 7. ORISINALITAS PENELITIAN

**Tabel 1.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama, Judul Penelitian, Dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Skripsi Raudhlatul Aslami, Penggunaan Aplikasi Nearpod Dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan Siswa Kelas VIII Mts Negeri 3 Bogor Tahun Pelajaran 2022/2023, 2022.	Penggunaan media berbasis aplikasi yaitu Nearpod.  Tempat penelitian ditingkat sekolah menengah pertama.	<p>Penelitian terdahulu menggunakan Metode penelitian kualitatif, Penggunaan aplikasi Nearpod juga sebagai media pembelajaran, dan fokus materinya digunakan untuk menulis teks iklan.</p> <p>Penelitian saat ini menggunakan metode kuantitatif, penelitian ini juga lebih memfokuskan pada tahap evaluasi dalam penerapan aplikasi Nearpod, dan fokus materinya adalah pelajaran Aqidah Akhlaq.</p>

2.	<p>Skripsi Defsa Rahmawati, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Nearpod Untuk Melatih Keterampilan Perakitan Komputer, 2022</p>	<p>Penggunaan media berbasis aplikasi yaitu Nearpod.</p>	<p>Pada penelitian terdahulu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Nearpod, penelitian terdahulu menggunakan penelitian <i>Research and Development</i> (R&amp;D), dan penelitian terdahulu fokus pada aplikasi Nearpod untuk melatih keterampilan perakitan komputer.</p> <p>Penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh aplikasi Nearpod sebagai media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Aqidah Akhlaq, penelitian ini juga menggunakan metode kuantitatif, dan fokus materinya</p>
----	--	--	---

			adalah pelajaran Aqidah Akhlaq.
3.	Skripsi Fadwa Faradisa, Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Di MIN 1 Kota Surabaya, 2021.	Penggunaan media berbasis aplikasi yaitu Nearpod.	<p>Penelitian terdahulu digunakan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan Nearpod sebagai media Pembelajaran, metode penelitian yang digunakan pada penelitian terdahulu ini juga menggunakan Quasi Eksperimen, serta penerapan aplikasi Nearpod dilaksanakan secara daring pada masa pandemi.</p> <p>Penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh aplikasi Nearpod sebagai media evaluasi</p>

		<p>dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Aqidah Akhlaq, penelitian ini juga menggunakan metode penelitian Pre Eksperimental. Penerapan aplikasi ini juga dilakukan secara luring ( tatap muka ).</p>
--	--	--

Dalam penulisan skripsi ini, pendekatan yang sangat baik untuk penulisan skripsi yaitu dengan melakukan tinjauan literatur yang komprehensif, Berikut disajikan beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengaruh aplikasi Nearpod sebagai media evaluasi pada pelajaran Aqidah Akhlaq dalam meningkatkan hasil belajaran siswa.

Pertama, seperti yang diteliti oleh Raudhlatul Aslami (2022) dalam studi berjudul “Penggunaan Aplikasi Nearpod dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan Siswa Kelas VIII MTs Negeri 3 Bogor Tahun Pelajaran 2022/2023,” ditemukan bahwa penggunaan Nearpod dalam pembelajaran menulis teks iklan oleh siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Bogor memperoleh hasil presentasi yang sangat baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Nearpod dalam pembelajaran menulis teks iklan layak untuk diterapkan. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam menggunakan Nearpod sebagai media pembelajaran. Namun, perbedaannya terletak pada metode penelitian dan fokus penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan lebih memfokuskan pada tahap

evaluasi dalam penerapan aplikasi Nearpod, sementara penelitian terdahulu menggunakan metode deskriptif kualitatif dan lebih memfokuskan pada penerapan aplikasi Nearpod dalam penyampaian materi pembelajaran.

Sama halnya dengan penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh Defsa Rahmawati (2022) dari Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Nearpod untuk Melatih Keterampilan Perakitan Komputer,” juga menekankan penggunaan Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian Rahmawati menggunakan metode Research and Development (R&D) dan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Nearpod efektif dalam melatih keterampilan perakitan komputer. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dalam menggunakan Nearpod sebagai media pembelajaran. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan metode yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh aplikasi Nearpod sebagai media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Aqidah Akhlaq, dengan menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Nearpod, dan menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D).

Selain itu, Fadwa Faradisa (2021) dari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di MIN 1 Kota Surabaya,” menemukan bahwa pemanfaatan Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif pada masa pandemi COVID-19 di kelas V MIN 1 Kota Surabaya efektif. Penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimen. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam menggunakan Nearpod sebagai media pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan dalam fokus penelitian dan metode yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh aplikasi

Nearpod sebagai media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Aqidah Akhlaq, dengan menggunakan metode penelitian Pre Eksperimental. Penerapan aplikasi ini dilakukan secara luring (tatap muka). Sedangkan penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan Nearpod sebagai media pembelajaran, menggunakan metode Quasi Eksperimen, dan penerapan aplikasi Nearpod dilaksanakan secara daring pada masa pandemi.

## **8. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

Untuk membuat paparan penelitian yang lebih mudah dipahami oleh pembaca, peneliti merencanakan struktur laporan penelitiannya sebagai berikut:

BAB I adalah bab Pendahuluan. Dalam bab Pendahuluan, terdapat Latar Belakang Masalah yang menjelaskan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian serta solusi yang ditawarkan tentang permasalahan terkait aplikasi Nearpod sebagai media evaluasi pada pelajaran Aqidah Akhlaq dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam Dwi Sakti Bangilan. Identifikasi Masalah yang menjelaskan permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan penelitian. Rumusan Masalah bertujuan untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan kegiatan penelitian. Tujuan penelitian menjelaskan tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam menjalankan kegiatan penelitian. Manfaat penelitian menggambarkan manfaat penelitian secara teoritis (dalam konteks keilmuan) dan praktis (dalam konteks penerapannya dalam kehidupan sehari-hari). Hipotesis penelitian berisi dugaan awal terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Definisi operasional adalah langkah untuk secara jelas mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian agar tidak menimbulkan penafsiran yang salah atau ambigu. Orisinalitas Penelitian berisi keaslian penelitian dan perbedaannya dengan penelitian terdahulu. Sistematika Pembahasan memaparkan secara deskriptif alur pembahasan hasil penelitian. Dengan menggunakan sistematika pembahasan yang terencana dengan baik, diharapkan laporan penelitian ini

akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam kemajuan media pembelajaran.

BAB II berupa bab Kajian Pustaka. Pada bab ini, akan dijelaskan Kajian Teori yang mencakup teori-teori yang relevan dengan penelitian. Kerangka Berpikir yang akan menyajikan alur pemikiran peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian.

BAB III merupakan bagian terpenting dalam sebuah penelitian adalah Metode Penelitian, karena pada tahap ini peneliti akan menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan. Subjek Penelitian akan dijelaskan untuk menggambarkan komunitas atau kelompok yang menjadi subjek penelitian. Jenis Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, serta Teknik Analisis Data.

BAB IV adalah bagian yang berfokus pada hasil dan pembahasan. Hasil Penelitian akan menampilkan proses eksperimen produk media pembelajaran dan analisisnya. Pembahasan akan memaparkan analisis hasil penelitian dari kegiatan eksperimen.

BAB V merupakan bagian penutup pada penelitian ini. Dalam bab ini berisikan simpulan yang merangkum hasil penelitian sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Selain itu juga terdapat saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik. Dengan demikian, Bab V merupakan penutup yang penting dalam memberikan gambaran komprehensif tentang hasil dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

UNUGIRI