

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan salah satu kegiatan yang hukumnya wajib dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Belajar yang berguna untuk merubah perilaku peserta didik yang mulanya kurang baik menjadi lebih baik. Pelaksanaan pembelajaran di kelas perlu adanya daya dan upaya dari peserta didik serta kegiatan interaktif antara peserta didik dan pendidik. Karena, aktivitas belajar mengajar perlu adanya rancangan serta olah pikir sehingga tujuan dari aktivitas tersebut dapat tercapai.

Belajar itu pada intinya adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah, seperti mengubah pengalaman menjadi pengetahuan dan pengetahuan menjadi pemahaman, oleh sebab itu belajar tidak terlepas dari aktivitas dan tidak ada belajar kalau tanpa aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar.¹

Belajar merupakan cara untuk merubah perilaku individu dengan sentuhan pendidikan. Perubahan tidak melulu tentang seberapa seorang

¹Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Persada, 2015). 35.

individu mengetahui sebuah ilmu. Melainkan perubahan perihal tingkah laku, sikap, minat dan pribadi seorang individu.²

Arti belajar secara umum ialah merubah seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu dan yang semula tidak bisa menjadi bisa.³ Akan tetapi dalam kenyataannya, dalam proses belajar tersebut tentunya banyak sekali halang dan rintang. Sedikitnya mendatangkan kebahagiaan akan tetapi banyaknya mendatangkan kebosanan dan membuat tegang. Akan tetapi setidaknya ada beberapa pertanyaan yang membayangi seperti mengapa kita harus belajar dan apa makna sebenarnya dari belajar tersebut?⁴

Dengan demikian aktivitas menimba ilmu siswa merupakan salah satu hal yang harus dilaksanakan oleh seorang peserta didik, namun sebagian kecil siswa yang berpikir bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang amat sangat membosankan dan tidak penting. Sebagai contohnya, banyak kita jumpai siswa yang merasa sangat tidak bersemangat dan tidak adanya minat dalam mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru. Sedangkan agar proses belajar mengajar ini sangat diperlukan adanya minat dan kemauan supaya menimba ilmu dapat dianggap sebuah aktivitas yang membahagiakan dan mendapat sebuah faedah. Sebetulnya

²Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Persada, 2015). 35.

³Budi Ningsih Asri, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta. PT. Rineka Cipta. 2005).

⁴Budi Ningsih Asri, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta. PT. Rineka Cipta. 2005).

dengan adanya sifat keinginan, maka semangat dan rasa gigih dalam menjalankan kegiatan belajar dan mengajar juga akan berjalan sesuai rencana. Rendahnya minat dan kemauan belajar siswa dikarenakan penggunaan cara atau gaya mengajar yang kurang tepat atau kurang sesuai. Sehingga dampaknya siswa akan merasa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.

Menurut hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada siswa SMK Al-Falah Madani Kota Serang, bahwasannya masih banyak siswa yang merasa bahwa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merasa membosankan serta tidak bersemangat dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

Pada era teknologi yang berkembang sangat pesat inilah berbagai macam media pembelajaran muncul dan diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang kerap terjadi dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran menggunakan aplikasi KAHOOT adalah salah satunya. Metode pembelajaran menggunakan aplikasi KAHOOT merupakan metode penggabungan pembelajaran dengan permainan yang melibatkan siswa.⁵ Dengan adanya game edukasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Game edukasi ini dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena permainan dapat menimbulkan

⁵Aprilia, Riyana Putri dan Muhammad Alie Muzakki, "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, (2019).

semangat, keaktifan dan kegembiraan, sehingga minat dan motivasi belajar siswa dapat tumbuh

merupakan salah satu metode pembelajaran yang bagi kebanyakan siswa merasakan kesenangan dan memberikan keceriaan. Dengan permainan yang mengedukasi ini diharapkan dapat menimbulkan rasa semangat dan gairah siswa dalam mengikuti pembelajaran.⁶

Metode pembelajaran menggunakan aplikasi KAHOOT menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan Metode pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis aplikasi kahoot. Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan heboh di dalam kelas.⁷

Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Karena, aplikasi kahoot ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara

⁶Komaria, Aan dan Cepi Tratna, *Visinary Leader Ship Menuju Sekolah efektif*. Bandung: Bumi Aksara. 2003. 102

⁷Aprilia, Riyana Putri dan Muhammad Alie Muzakki, "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Univrsitas Muria Kudus*, (2019). 220

kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya.

Serta, penggunaan Metode pembelajaran menggunakan aplikasi KAHOOT diharapkan menjadi suntikkan energi yang baik bagi siswa maupun pendidik, karena Metode pembelajaran menggunakan aplikasi KAHOOT akan meningkatkan hubungan yang baik antara siswa dan pendidik.⁸

Media pembelajaran berbasis *Digital Game Based Learning* menggunakan aplikasi KAHOOT dipilih untuk dieksperimenkan di SMK karena berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru pendidikan agama islam di sekolah menengah kejuruan (SMK) menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan aplikasi KAHOOT belum pernah dilaksanakan karena ketidakmampuan guru dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Berdasarkan keterangan di atas, pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan Metode pembelajaran menggunakan aplikasi KAHOOT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan dengan latar belakang di atas juga yang melatarbelakangi penelitian dengan judul *“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Dalam*

⁸Yogga Mar Muhammad and Tetep Tetep, “Impelemtation Of Kahoot Application To Improving Of Interest Of Civic Educaton Learning (Exerimental Research In Class XI Of SMA Negeri 1 Garut).,” *Journal Civics & Social Studies*, Vol. 2, no. 1 (2018).

*Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa
(Studi Kelas X Di SMK Al-Falah Madani Kota Serang”.*

B. Identifikasi Masalah

Dilihat dari konteks di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu:

1. Metode pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah hingga saat ini masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah.
2. Metode pembelajaran yang monoton pada akhirnya dapat menimbulkan rasa tidak nyaman dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

C. Batasan Masalah

Dalam masalah ini peneliti membatasi masalah berdasarkan identifikasi masalah di atas, yaitu:

1. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen.
2. Penelitian ini memfokuskan pada hasil belajar siswa kelas X SMK Al-Falah Madani

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi KAHOOT pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

2. Apakah penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi KAHOOT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi KAHOOT pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Untuk membuktikan efektivitas penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi KAHOOT dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan agar penelitian ini bisa membawa manfaat, dan manfaat dari penelitian dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Mendapatkan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan metode pembelajaran menggunakan aplikasi KAHOOT dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Agar menjadi bekal untuk suatu hari menjadi seorang guru Pendidikan Agama Islam yang kreatif serta menyenangkan dan

juga supaya meningkatkan minat belajar serta pemahaman pada pelajaran Pendidikan Agama Islam

b. Bagi Sekolah

Agar menjadi informasi dan saran mengenai suatu aplikasi pembelajaran yang kreatif, aktif dan efektif serta menjadikan pembelajaran yang tidak menegangkan serta monoton.

c. Bagi Guru

Menambah ilmu dan wawasan tentang media pembelajaran yang lebih menyenangkan, aktif, efektif, kreatif serta membantu para guru dalam penyampaian pembelajaran.

d. Bagi Siswa

Agar meningkatkan motivasi dan semangat belajar para siswa sehingga diharapkan hasil belajar semakin meningkat serta memberikan wawasan tentang penggunaan aplikasi edukasi yang baik dan benar.

e. Bagi Universitas

Agar menjadi Amal Jariah serta khazanah keilmuan dan menjadikan rujukan, masukan serta pertimbangan bagi pendidik serta segenap civitas akademika.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab kesatu Pendahuluan, Bab ini meliputi : Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, serta Sistematika Pembahasan.

Bab kedua Kajian Teoretik, kerangka berpikir dan pengajuan hipotesis. Kajian teoretik yang meliputi teori-teori yang berkaitan dengan pengertian efektivitas. Selanjutnya teori-teori mengenai media pembelajaran yang meliputi pengertian media pembelajaran, tujuan media pembelajaran dan manfaat media pembelajaran. teori-teori yang berkaitan dengan aplikasi kahoot yang meliputi definisi aplikasi kahoot dan sejarah aplikasi kahoot. Kemudian teori-teori yang berkaitan dengan pendidikan agama islam yang meliputi pengertian pendidikan agama islam dan tujuan pendidikan agama islam. Selanjutnya reori-teori yang berkaitan dengan hasil belajar yang meliputi pengertian hasil belajar dan macam-macam hasil belajar. Penelitian terdahulu meliputi penelitian-penelitian yang relevan dan yang terdahulu. Kerangka berpikir dan pengajuan hipotesis.

Bab ketiga Metodologi Penelitian, yang terdiri dari tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab keempat Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari Deskripsi data, Uji Prasyarat Analisis serta Uji Pembahasan.

Bab kelima Penutup, terdiri dari Simpulan dan Saran-Saran.