

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi seperti saat ini mengalami kemajuan yang sangat tinggi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi hampir mempengaruhi semua lini kehidupan manusia. Mulai dari akses berita, sampai masuk dalam ranah pendidikan. Di era globalisasi ini dunia adadalam genggaman. Teknologi merupakan bagian dari kemajuan zaman. Teknologi saa ini dapat diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan. Tidak terkecuali dalam hal pendidikan. Bukti bahwa teknologi sudah masuk ke pendidikan adalah pembaharuan media pembelajaran.

Pendidikan bisa berjalan baik jika seluruh komponen bekerja secara profesional. Guru adalah orang yang berperan utama dalam pembangunan pendidikan, khususnya yaitu dalam pendidikan formal di sekolah. Berlandaskan pernyataan tersebut, maka bisa dikatakan bahwa keberhasilan siswa-siswi terkait dengan prestasi belajar di sekolah ditentukan oleh proses belajar-mengajar yang diajarkan oleh guru. Kebanyakan guru yang ada tidak sesuai dalam menerapkan media pembelajaran sehingga membuat siswa kurang aktif dalam menyerap pengetahuan yang diajarkan oleh guru karena bertindak sebagai objek yang pasif.

Kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 menempatkan guru sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik sebagai objek yang aktif dalam kegiatan belajar. Untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran yang diterapkan oleh guru membutuhkan pembaharuan yang lebih modern untuk menyesuaikan

pembelajaran abad 21 sehingga siswa menjadi tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Missal adanya laboratorium komputer. Dan setiap guru dituntut untuk meguasai teknologi. Dan penerapan kurikulum 2013 di berbagai lembaga sekolah mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, menunjukkan bahwa guru dituntut untuk bisa mengoperasikan teknologi dalam proses pembelajaran yang berlangsung bersama peserta didiknya. Dengan adanya teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan membuat suasana tidak membosankan.

Fakta di lapangan bahwa tidak sedikit pendidik yang belum bisa menguasai dan memahami terutama laptop. Laptop adalah salah satu hal yang penting dalam media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan bisa digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.¹

Tidak sedikit di jumpai guru yang tidak paham teknologi. Bahkan guru yang sudah menerima tunjangan sertifikasi atau guru bersertifikat professional pun masih ada yang belum dapat menguasai atau menggunakan media pembelajaran modern. Ada beberapa hal yang melatar belakangi banyaknya guru yang belum dapat menguasai atau menggunakan media pembelajaran. Pertama karena guru yang menilai bahwa usia telah masuk masa pensiun. Kedua yaitu terlalu mendadak dan terkesan bahwa pemerintah memaksakan untuk melaksanakan Kurikulum 13.

Walaupun masih mempunyai beberapa masalah yang terkait dengan penggunaan media elektronik dalam pembelajaran, seharusnya guru

¹ Hujair AH Sanaki. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm.3

dapat menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan serta tidak membosankan dalam pembelajaran bagi peserta didik.

Pendidik yang baik adalah pendidik yang mampu menerapkan dirinya sebagai komando di dalam pembelajaran. Disebut komando artinya adalah pendidik mampu mengkondisikan kelas yang sedang ramai atau peserta didik mulai bosan dalam pembelajaran. Jika dikaitkan dengan kontekstual, penulis juga pernah merasakan kejenuhan dan kebosanan dalam menerima pelajaran. Kejenuhan bisa terjadi saat peserta didik tidak menyukai pelajaran, guru dan waktu jam pelajaran terakhir. Akibatnya materi yang disampaikan guru tidak dapat diserap secara optimal oleh peserta didik.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan memperbaiki atau mengubah media pembelajaran yang digunakan. Di era abad 21 ini perkembangan berbagai teknologi dan informasi sangatlah cepat dan bervariasi salah satunya yaitu Kahoot. Peranan teknologi internet dalam membantu proses pembelajaran sangat menguntungkan. Dengan segala fasilitas yang disediakan dalam teknologi internet tersebut memberikan kemudahan untuk mendapatkan akses informasi secara cepat dan efektif.

Sehingga dapat mempercepat dan meningkatkan pemahaman materi yang peserta didik dapatkan dari proses pembelajaran di sekolah yang berdampak pada keberhasilan belajar. Dari pemaparan tersebut, supaya penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan hasil yang positif dan sesuai harapan, maka guru harus memiliki kemampuan untuk mengelola dan menjalankan teknologi dengan cerdas dan mau untuk meng-upgrade pengetahuan dan ketrampilannya dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Di era sekarang ini, siswa tidaklah asing dengan teknologi, karena teknologi menyediakan segala fasilitas yang mereka butuhkan. Jika guru sadar oleh hal tersebut, guru dapat mengakulturasi kebiasaan hidup mereka menjadi gaya belajar yang dapat diterapkan di sekolah maupun mereka berada. Siswa dapat merasa bahwa belajar itu sangat menyenangkan dan lebih bermakna dari sebelumnya, sebab mereka sadar bahwa belajar dengan teknologi adalah kemampuan mereka. Siswa perlu diberikan semangat belajar untuk menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif, menganalisa materi pelajaran, mengevaluasi materi, dan dapat mengimplementasikan yang mereka pelajari dan dapatkan selama di sekolah.

Banyak sekali aplikasi dan website yang dapat menjadi media belajar secara aktif dan interaktif dengan cara memberikan kesempatan kepada mereka untuk memelajari maupun menganalisis materi pelajaran mereka sambil menikmati permainan, salah satunya adalah website kahoot atau aplikasi kahoot. Dalam hal ini penulis melihat bahwa aplikasi kahoot sangat efektif untuk pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas.

Sebagian peserta didik menganggap bahwa Pendidikan agama Islam merupakan pelajaran yang sukar dan tidak berkesan untuk dipelajari. Karena Pendidikan Agama Islam materinya tentang bahasa Arab yang sulit dipahami peserta didik. Melihat permasalahan yang tersebut diatas maka penulis ingin memberikan inovasi dengan menggunakan aplikasi kahoot dalam menyelesaikan masalah tentang kebosanan peserta didik terhadap mata pelajaran PAI. Menurut Mafruhah *et al*, (2019) yang menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kahoot merupakan salah satu aplikasi

yang dapat menumbuh kembangkan minat dan motivasi belajar serta dapat mempertajam pusat perhatian peserta didik terhadap materi bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Dengan memanfaatkan teknologi untuk peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan dunia pendidikan di Indonesia mampu bersaing dengan negara lain dan pendidikan di Indonesia diharapkan mampu menciptakan hasil yang cerdas teknologi dan tetap berpegang pada syariat Islam. Alasan peneliti menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran karena cara penyajian yang unik dan menarik. Selain berusaha untuk menjawab dengan tepat pada soal, peserta didik juga dilatih untuk berpikir dan mengingat dengan cepat sesuai dengan waktu yang tertera pada setiap soal yang diberikan kemudian peserta didik dengan nilai tertinggi akan ditampilkan namanya pada setiap pergantian soal. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “*Perbandingan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam dengan Media Pembelajaran Berbasis Quiz Game Kahoot Di SMA Negeri 1 Sugihwaras*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana Pelaksanaan Media Pembelajaran Berbasis Quiz Game Kahoot Di SMA Negeri 1 Sugihwaras ?
2. Bagaimana Prestasi belajar Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Sugihwaras?

3. Adakah Perbandingan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam dengan Media Pembelajaran Berbasis Quiz Game Kahoot Di SMA Negeri 1 Sugihwaras?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui Pelaksanaan Media Pembelajaran Berbasis Quiz Game Kahoot Di Sma Negeri 1 Sugihwaras ?
2. Untuk mengetahui Prestasi Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 1 Sugihwaras ?
3. Untuk mengetahui Adakah Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Quiz Game Kahoot Terhadap Prestasi Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Sugihwaras?

D. Manfaat penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat dalam konteks teoritis dan praktis.

1. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dan bisa dijadikan acuan serta bahan pertimbangan untuk penelitian berikutnya.
2. Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan bagi pendidik guna meningkatkan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti mengajukan hipotesis alternatif sebagai berikut:

1. Ho : Tidak terdapat perbandingan prestasi belajar pendidikan agama islam dengan media pembelajaran berbasis quiz game kahoot di SMA Negeri 1 Sugihwaras.
2. Ha : Terdapat perbandingan prestasi belajar pendidikan agama islam dengan media pembelajaran berbasis quiz game kahoot di SMA Negeri 1 Sugihwaras.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini hanya memiliki 1 variabel, yaitu variabel nilai dengan dua perlakuan yang berbeda. Yang pertama yaitu tidak menggunakan aplikasi kuis *game kahoot* dalam pembelajaran. Yang kedua dengan menggunakan aplikasi kuis *game kahoot* dalam pembelajaran.

G. Keaslian Penelitian

Setiap penulisan skripsi diperlukan telaah literatur pada penelitian-penelitian terdahulu. Adapun keaslian penelitian relevan dengan skripsi ini dan bisa digunakan sebagai pijakan awal penulisan adalah sebagai berikut:

Pertama jurnal yang di tulis Fitri Rofiyarti, Anisa Yunita Sari yang berjudul: *“Penggunaan Platform “Kahoot” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kalaboratif Anak”*.² Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Pembahasan dalam jurnal ini yaitu dengan menggunakan aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran anak-anak diharapkan bisa mengembangkan social emosional yang dimiliki. Dalam jurnal ini hanya fokus pada manfaat aplikasi kahoot sebagai aplikasi yang bisa menumbuhkan jiwa bersaing dan kolaborasi siswa dalam kehidupan sosial dengan lingkungan sekitar. Begitu juga

² Rofiyarti, Fitri dan Anisa Yuni Sari, “Penggunaan Platform “kahoot” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak”, *Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, No. 3b, Vol. 3 (Desember, 2017), hal. 164.

dengan aplikasi kahoot ini diharapkan anak-anak bisa mengurangi kecanduan peserta didik terhadap ponsel. Persamaan pada judul skripsi yang penulis angkat yaitu adalah sama-sama mengurai tentang semua hal yang berkenaan dengan aplikasi kahoot dan juga obyek penelitian dari kahoot ini menasar pada peserta didik. Perbedaannya yaitu dalam jurnal ini hanya menguraikan bagaimana aplikasi kahoot ini bisa mengembangkan sosial emosional anak saja. Jadi penulis memutuskan untuk meneruskan dengan mengaitkan aplikasi kahoot ini dengan dunia pendidikan terutama tingkat prestasi belajar siswa dengan menggunakan aplikasi kahoot dalam kegiatan pembelajaran siswa.

Kedua skripsi Musyafaul Akhwat yang berjudul "*Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Arap di MI Negeri Yogyakarta I*".³ Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan data dari observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan angket. Pokok pembahasan dalam skripsi ini yaitu penggunaan game edukatif untuk memecah suasana dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif dan cepat diterima oleh para siswa. Persamaan dengan judul yang diambil penulis adalah sama sama membahas tentang aplikasi pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi. Namun penelitian ini sebatas satu aplikasi game android saja, sehingga penulis memutuskan melanjutkan dengan mencoba melakukan penelitian menggunakan aplikasi pembelajaran lain yaitu kahoot, yang menurut penulis aplikasi kahoot ini lebih efektif bila dimasukkan dalam pembelajaran.

³ Musyafaul Akhwat, "Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arap di MI Negeri Yogyakarta I", Skripsi, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2016.

Ketiga Skripsi Galuh Puspita Ariputri dengan judul “*Pengembangan Aplikasi Android Untuk Mendukung Pembelajaran Listening Bahasa Inggris Kelas XI SMA*”.⁴ Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah Reserch and Development (R&D) dengan desain penelitian *One Shot Case Study*. Langkahlangkah dalam penelitian ini meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, revisi desain, uji coba produk kepada siswa. Pokok pembahasan dalam skripsi ini yaitu menggunakan aplikasi android untuk metode pembelajaran Listening untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Persamaan dengan judul skripsi yang penulis ambil adalah sama-sama menggunakan aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar. Perbedaan dengan judul skripsi yang penulis akan teliti adalah aplikasi pembelajaran hanya digunakan agar pembelajaran yang disampaikan lebih efektif dan sistematis.

Keempat Skripsi Amru Salam Riyadi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk mata Diklat Mesin CNC Dasar di SMK Negeri 2 Depok, Sleman, Yogyakarta*”.⁵ Metode yang digunakan peneliti dalam skripsi ini adalah *Research and Development*. Pokok pembahasan dalam skripsi ini yaitu membuat materi dan pembelajaran dengan power poin supaya pembelajaran yang disampaikan lebih sistematis dan efektif. Persamaan dengan

⁴ Galuh Puspita Ariputri, “*Pengembangan Aplikasi Android Untuk Mendukung Pembelajaran Listening Bahasa Inggris Kelas XI SMA*”, Skripsi, Semarang: Teknik Universitas Negeri Semarang, 2015.

⁵ Amru Salam Riyadi, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk mata Diklat Mesin CNC Dasar di SMK Negeri 2 Depok, Sleman, Yogyakarta*”, Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011.

skripsi yang akan penulis lakukan adalah sama-sama membahas tentang media pembelajaran. Namun dalam penelitian ini penulis hanya membahas tentang cara membuat materi pembelajaran, sehingga penulis memutuskan melanjutkan karena dalam skripsi ini belum menyentuh proses pembelajaran di dalam kelas.

Kelima Penelitian oleh Mawar Ramadhani yang berjudul *“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web pada Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Pembelajaran Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kalasan”*.⁶ Metode yang digunakan penulis dalam skripsi ini yaitu quasi eksperimen. Pokok pembahasan dalam skripsi ini yaitu mengukur perbedaan efektivitas media pembelajaran *E-learning* berbasis web dan media pembelajaran konvensional berdasarkan kriteria hasil belajarnya. Persamaan penelitian ini dengan judul skripsi yang penulis ambil adalah sama-sama menjadikan aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar. Namun penelitian ini hanya memusatkan efektifitas dalam pembelajaran, sehingga penulis memutuskan melanjutkan penelitian ini hingga masuk kedalam ranah kegiatan pembelajaran siswa dan guru.

H. Devinisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Menurut Arief S. Sadiman media pembelajaran merupakan segala hal yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima,

⁶ Mawar Ramadhani, *“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Pembelajaran Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kalasan”*, Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.

hingga bisa merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan keinginan peserta didik sehingga proses pembelajaran bisa terjadi.⁷

2. Quiz Game

Menurut Bentar, quiz game merupakan sebuah permainan yang dimainkan oleh individu atau *team* yang berkerja sama dalam menjawab pertanyaan dengan jawaban yang paling tepat menurutnya.⁸ Beberapa negara, kuis dijadikan sebagai media penilaian singkat yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan dan bisa juga dikatakan sebagai alat pengukur pertumbuhan ilmu pengetahuan, kemampuan ataupun keterampilan singkat seseorang.

3. Kahoot

Kahoot merupakan media pembelajaran jenis visual. Sebagai media pembelajaran visual kahoot memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi ialah media visual adalah inti, mengarahkan dan menarik perhatian pembelajaran agar berkonsentrasi kepada pembahasan dalam pelajaran yang berhubungan dengan makna dari visual yang ditampilkan ataupun menyertai teks dari materi pelajaran. Artinya yaitu aplikasi kahoot digunakan untuk menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan kepada mereka.

4. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dari yang sudah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya.

⁷ Apri Nuryanto, Materi Media Pembelajaran Jurusan Pendidikan Teknik Mesin, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, hlm. 1-2.

⁸ Nike Dwi Noviani, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash, Skripsi tidak diterbitkan, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013, hlm. 17.

5. Pendidikan Agama Islam

Adapun pengertian pendidikan agama Islam ialah “usaha yang lebih khusus yang menekankan agar berkembangnya fitrah keberagaman subjek didik agar lebih mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam.” Dampak dari pengertian ini yaitu, Pendidikan Agama Islam adalah suatu komponen di dalam sistem pendidikan Islam yang tak terpisahkan. Namun demikian untuk membatasi masalah, maksud dari Pendidikan Agama Islam disini adalah materi tentang perawatan jenazah.

