

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Teknologi informasi di zaman ini tidak dapat dikesampingkan dan menjadi kebutuhan yang penting. Teknologi menjadi gaya baru bagi para pemuda. Seiring dengan dunia yang berubah dari ranah konvensional menjadi digital, maka teknologi sudah masuk di pendidikan. Seorang pendidik harus menguasai teknologi agar meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas.<sup>1</sup> Sementara bagi peserta didik, teknologi dapat meningkatkan proses berpikir dan peserta didik dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini dikarenakan teknologi mempunyai fitur untuk mencari semua informasi.

Teknologi mempunyai beberapa kecanggihan, seperti efektif, efisien, mudah mencari informasi dan bisa mentransfer data ke media yang lain. Seperti internet contohnya, kita bisa berhubungan secara *online*, sehingga manusia seolah-olah berada pada dunia yang sempit dengan jangkauan semakin luas, karena dirasakan lebih mudah, cepat dan dinamis menerima informasi serta berkomunikasi. Orang bisa menerima informasi dan berkomunikasi dengan pihak lain dari belahan dunia lain yang sangat jauh dalam hitungan detik, dengan jumlah yang sangat banyak dan beragam. Internet dengan sistem *online*, secara revolusioner telah mengubah cara

---

<sup>1</sup> J. Soedjati Djiwandono. *Menggagas paradigma baru Pendidikan*, Yogyakarta: Kanisius2000 hal 103

manusia berinteraksi baik secara individu maupun secara bersama, dalam dunia ekonomi di berbagai belahan dunia.

Meskipun teknologi digital bukanlah sesuatu yang baru dan muncul secara tiba-tiba, ia sudah ada sejak puluhan tahun 80an, sehingga orang dewasa, remaja, dan bahkan anak-anak di bawah umur sudah mengenal ponsel *android*. Perangkat digital seperti *google*, *yahoo*, *blog*, dan *email* memungkinkan kita untuk melihat jendela dunia.<sup>2</sup>

Saat ini pendidik harus menggunakan media pembelajaran yang efektif dan disukai siswa. Pembelajaran sambil bermain merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran antara lain menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi mereka, dan menyediakan berbagai metode pembelajaran<sup>3</sup>.

Media interaktif adalah media pembelajaran yang ideal karena mereka menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, diharapkan bahwa media ini akan memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan antusiasme mereka untuk belajar. Akibatnya, diharapkan hasil belajar siswa yang baik. Sistem berbasis komputer yang mengandung berbagai jenis

---

<sup>2</sup> Muhasyim (2017). Pengaruh teknologi digital terhadap keinginan siswa untuk belajar. *Jurnal Kajian dan Pendidikan Islam*, 5(2), 53-77.

<sup>3</sup> Sudjana Nana, Rivai Ahmad. *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru, 1997. Hlm 151-152

konten, seperti teks, audio, video, grafik, animasi, dan interaktivitas, disebut multimedia. Kombinasi yang sesuai untuk disertakan di dalam multimedia interaktif adalah *game*, yang bersifat sebagai *education game*

*Kahoot* adalah sebuah game interaktif berbasis pendidikan dengan beberapa ikon yang dapat dibuat. Salah satunya adalah ikon kuis, yang memungkinkan siswa membuat kuis dengan teman-teman mereka saat belajar. Ini membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.<sup>4</sup>

*Game* adalah media untuk melakukan aktifitas bermain. Aktifitas bermain merupakan suatu aktifitas yang meliputi pemecahan masalah yang menjadi tantangan dari *game* tersebut, dengan mengikuti suatu aturan tertentu. *Game* menjadi menarik karena tantangan dan aturan pada *game* dikemas dalam suatu skenario tertentu. Dari satu sisi, aktifitas bermain *game* dipandang sebagai suatu aktifitas yang tidak produktif. Namun, disisi lain bermain *game* dapat dipandang sebagai sebuah aktifitas belajar. Hal ini terjadi karena pemain dituntut untuk mempelajari cara-cara yang harus dilakukan untuk menaklukkan tantangan yang diberikan. Dengan demikian, dengan memasukkan konten pembelajaran didalamnya, game dapat digunakan sebagai sebuah sistem instruksional.<sup>5</sup>

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nada Dian Fika, dengan judul “Pembelajaran Berbasis *Game* dengan *Platform Kahoot!* untuk

---

<sup>4</sup> Kurnia, Dewi. 2018. Skripsi tentang Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Kahoot untuk Pembelajaran Matematika Kelas X. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.

<sup>5</sup> Ifansyah Noor M, & Mahtarami Affan. *Pengembangan Game Pembelajaran Otomata Finit*: Yogyakarta 2010

Pembelajaran Interaktif tentang Materi Asam Basa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game kahoot sangat efektif dan cocok sebagai media untuk membuat pembelajaran menarik dan menyenangkan.<sup>6</sup>

Masalah pada rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari beberapa keadaan peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam mempelajari beberapa pelajaran dikarenakan mereka hanya melihat tanpa mengetahui apa yang diterangkan oleh guru dan belum bisa memahami dalam mengaplikasikan pelajaran yang diperolehnya dan bahkan terlihat bahwa jawaban siswa hampir sama dengan teman nya. Menurut hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru aqidah akhlaq kelas X MA Walisongo Sugihwaras, Sebagian besar pendidik telah memanfaatkan sumber daya yang tersedia di sekolah sebagai media pembelajaran. *PowerPoint* adalah salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan guru secara offline, tetapi yang digunakan secara online belum pernah.

Dibandingkan dengan pendekatan konvensional, terutama yang bersifat belajar mandiri, siswa yang menggunakan pendekatan berbasis permainan digital ini menunjukkan keinginan yang lebih besar untuk melanjutkan pembelajaran mereka, menurut beberapa penelitian. Siswa merasa permainan adalah kegiatan yang menyenangkan dan memberikan

---

<sup>6</sup> Nada Dian Fika, Pembelajaran Berbasis *Game* dengan Platform Kahoot! untuk Pembelajaran Interaktif tentang Materi Asam Basa, 2020

motivasi. Penggunaan teknologi yang memungkinkan berbagai pengalaman belajar akan sangat bermanfaat bagi guru dan siswa sebagai pembelajar<sup>7</sup>.

Karena lebih praktis, pembelajaran berbasis permainan di era modern dan digital saat ini lebih banyak menggunakan media komputer dan hp. Namun, penggunaan komputer seringkali merupakan *solitary task*, mengasingkan siswa pada tugas tertentu (pada perangkat), yang pada akhirnya dapat mengganggu interaksi sosial mereka.<sup>8</sup>

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Pembelajaran Interaktif dengan Media Berbasis *Game Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas X di MA Walisongo Sugihwaras**". Peneliti memilih judul ini karena ingin mengetahui seberapa pengaruh pembelajaran interaktif dengan media berbasis *game kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlaq di MA Walisongo Sugihwaras Bojonegoro.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana implementasi pembelajaran interaktif dengan media berbasis *game kahoot* pada mata pelajaran aqidah akhlaq X di MA Walisongo Sugihwaras Bojonegoro?

---

<sup>7</sup>Barzilai et al. (2014). Influence of game-based learning scaffolding: Effect on learning achievement, perceived learning, and game experiences *Komputer dan Pendidikan*, 70: 65-79.

<sup>8</sup> Sari dan Rofiyarti (2018). Tik untuk Aud: Pengembangan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak melalui Penggunaan Platform "Kahoot!". *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3b), 2599-0438.

2. Bagaimana pengaruh pembelajaran interaktif dengan media berbasis *game kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlaq X di MA Walisongo Sugihwaras Bojonegoro?

### C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran interaktif dengan media berbasis *game kahoot* pada mata pelajaran aqidah akhlaq X di MA Walisongo Sugihwaras Bojonegoro
2. Untuk menganalisa pengaruh pembelajaran interaktif dengan media berbasis *game kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlaq X di MA Walisongo Sugihwaras Bojonegoro

### D. Signifikansi Penelitian

Signifikansi penelitian ini yakni :

1. Tujuan teoritis

Penelitian ini sebagai sumbangsih keilmuan bagi pendidikan, khususnya pada Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Dengan Aplikasi *Kahoot* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas X

Kegunaan praktis

- a) Bagi pendidikan

Bisa memberikan informasi dan sumbangan ide kepada sekolah untuk membantu mereka membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa sekolah dasar.

b) Bagi pendidik

Dapat memberikan informasi dan masukan positif untuk membantu guru membuat dan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami siswa.

c) Bagi peserta didik

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru yang dapat meningkatkan semangat belajar serta pemahaman siswa dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

d) Bagi perpustakaan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian-penelitian yang akan mendatang.

e) Bagi peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian melalui penelitian ini untuk menganalisa pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *game* dengan aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran

Aqidah Akhlaq

**E. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah, apabila peneliti telah mendalami permasalahan suatu penelitiannya

dengan seksama serta menetapkan anggapa dasar , lalu membuat sebuah teori sementara, yang kebenarannya masih perlu diuji (di bawah kebenaran).

Peneliti mengumpulkan data-data yang paling berguna untuk membuktikan hipotesisnya. Hipotesis dari penelitian ini memberikan perbedaan hasil belajar antara siswa kelas X IPS (kelas Kontrol) dan sebagian siswa kelas X IPA (kelas eksperimen).

$H_0$  : Tidak ada pengaruh pembelajaran interaktif dengan media berbasis *game kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq kelas X di MA Walisongo Sugihwaras Bojonegoro

$H_a$  : Ada pengaruh pembelajaran interaktif dengan media berbasis *game kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq kelas X di MA Walisongo Sugihwaras Bojonegoro.

#### **F. Definisi Operasional**

Guna menghindari kemungkinan kesalahan dalam penafsiran pembaca, maka peneliti memberikan ruang lingkup penelitian. Adapun ruang lingkup penelitian ini mencakup hal-hal berikut, yakni :

##### **1. Pembelajaran Interaktif**

Pembelajaran yang melibatkan siswa dalam berinteraksi.

Pembelajaran interaktif bisa menggunakan video rekaman, siswa tidak hanya mendengar, melihat dan mendengarkan.

Siswa juga bisa berperan aktif.

##### **2. *Game Kahoot***

*Game* yang memiliki fitur untuk membuat dan menjawab berbagai kuis. Tidak hanya di *playstore* tetapi juga bisa di akses menggunakan *browser* dengan cara memasukan pin dari sang pembuat kuis.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah usaha siswa yang di capai dengan membuktikan adanya peningkatan atau penurunan hasil belajar dalam pembelajaran PAT (Penilaian akhir tahun)

## G. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas Penelitian Orisinalitas penelitian menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Hal ini dimaksudkan untuk untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama.

**Tabel 1.2**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti dan Tahun	Judul dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Nada Dian Fika, 2020	Pembelajaran Berbasis Game dengan Platform Kahoot! untuk Pembelajaran Interaktif tentang Materi Asam Basa	Penerapan <i>Game Based Learning Platform Kahoot!</i>	Kuantitatif	<i>Kahoot</i> sangat efektif dan cocok sebagai media untuk membuat pembelajaran menarik dan menyenangkan.

2.	Waldi Atri, 2019	Efektifitas Penggunaan <i>Kahoot!</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [ <i>Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes</i> ]	Efektifitas Penggunaan <i>Kahoot!</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Kuantitatif	<i>Kahoot</i> dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa
3.	Dewi Cahya Kurnia, 2018	Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi <i>Kahoot</i> pada Pembelajaran Matematika Kelas X	Pengembangan Alat Evaluasi <i>Game Kahoot</i>	RnD	Alat evaluasi berbentuk tes <i>online</i> yang dikembangkan sangat layak sebagai alat evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran matematika
4.	Ilmiah Hafidhotul Nur, 2021	Pengaruh <i>Game Kahoot</i> dan Pengaruh Media Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Pengaruh Media <i>Game Kahoot</i>	Kuantitatif	Hasil pengujian faktor motivasi belajar menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa yang bermotivasi tinggi dan rendah.
5.	Fitriandari Nurul, 2022	Penerapan Model Pembelajaran Savi Berbasis Media <i>Game Kahoot</i> Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Kejuruan	Penerapan Model Pembelajaran Savi Berbasis Media	PTK	Penerapan model pembelajaran SAVI pada Siklus 1 (baik) dan meningkat pada Siklus 2 (sangat baik), serta penerapan media <i>game Kahoot</i> pada Siklus 1 hanya mencapai 13 peserta didik yang tuntas, mengalami peningkatan pada Siklus 2 sebanyak 28 peserta didik. Sedangkan, kreativitas belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan dengan penerapan model pembelajaran SAVI

Tabel 1. 3

## Posisi Penelitian

No	Peneliti Dan Tahun	Judul Dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan Dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Surya Putri Al-Qaeda, 2023	Pengaruh Pembelajaran Interaktif dengan Media Berbasis <i>Game Kahoot</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq X di MA Walisongo Sugihwaras Bojonegoro	Pembelajaran Interaktif, game kahoot dan hasil belajar	Kuantitatif	

#### H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan sebagai pedoman serta diharapkan penelitian ini menjadi terarah. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab dengan rincian sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, hipotesis, orisinalitas penelitian, sistematika pembahasan, serta definisi operasional Pengaruh Pembelajaran Interaktif dengan Media Berbasis *Game Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak kelas X di MA Walisongo Sugihwaras Bojonegoro

BAB II KAJIAN TEORI memaparkan tinjauan teori yang menjadi pendukung penelitian mengenai Pengaruh Pembelajaran Interaktif dengan Media Berbasis *Game Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata

Pelajaran Aqidah Akhlaq kelas X di MA Walisongo Sugihwaras Bojonegoro.

BAB III METODE PENELITIAN memaparkan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, populasi dan sampel, jenis data dan sumber data, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data tentang Pengaruh Pembelajaran Interaktif dengan Media Berbasis *Game Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq kelas X di MA Walisongo Sugihwaras Bojonegoro

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN memaparkan data-data yang diperoleh oleh peneliti selama proses penelitian, pengolahan data, analisis serta pembahasannya tentang Pengaruh Pembelajaran Interaktif dengan Media Berbasis *Game Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq kelas X di MA Walisongo Sugihwaras Bojonegoro

BAB V PENUTUP berisi kesimpulan penelitian dan saran tentang Pengaruh Pembelajaran Interaktif dengan Media Berbasis *Game Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq X di MA Walisongo Sugihwaras Bojonegoro

UNUGIRI



**UNUGIRI**