

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Abdul, 2005:2). Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia dalam Pasal 26 menyatakan pendidikan sebagai hak asasi manusia yang mendasar (United Nations, 1948). Sejalan dengan itu, hak atas pendidikan tidak dapat dicabut dan wajib dilindungi dalam situasi apapun, termasuk krisis dan keadaan darurat akibat perselisihan sipil dan perang (Vernor Muñoz Villalobos, 2015). Pendidikan menjadi hak fundamental harus diperoleh setiap orang karena berhubungan dengan pelaksanaan hak asasi manusia

lainnya (Emine Zendeli, 2017: 158-166). Dari pernyataan diatas, pentingnya pendidikan dimata dunia, karena pendidikan dapat membantu memberantas kemiskinan dan kelaparan, memberi orang kesempatan untuk kehidupan yang lebih baik. Dalam arti luas, pendidikan adalah apa yang memberi orang akses untuk belajar dan ketika seseorang mempelajari sesuatu, mereka memiliki kesempatan untuk memperoleh pengetahuan yang dapat diproses, direfleksikan, dan diingat dalam berbagai keadaan, serta memperbaiki hubungan interpersonal baik secara pribadi maupun profesional.

Pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengandung maksud bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam lingkungan belajar. Pembelajaran dapat dilihat sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, guru, dan sumber belajar yang berlangsung

dalam suatu lingkungan belajar (Undang-Undang RI No.20 Tahun 2006:2). Maka, proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan belajar.

Di abad ke-21 ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran tentunya menjadi hal yang berperan besar karena dapat menarik minat peserta didik sehingga proses belajar dan hasil belajar akan optimal. Media pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan mutu pendidikan, dan juga membantu meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran adalah suatu alat ataupun sebagainya yang dapat digunakan dalam mempermudah pembelajaran, media pembelajaran ataupun media pendidikan tumbuh berkembang seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang

berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi, penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu (Junaidi, 2019 hal 45-56). Sejalan dengan hal ini menurut Zaini dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar (Zaini, H., & Dewi, K, 2017 :81-96).

Pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan sisi positif dalam pembelajaran, menciptakan situasi yang serius yang dilakukan dengan santai. membuat suasana kelas menyenangkan serta menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga materi pembelajaran mudah tersampaikan dan dipahami oleh siswa (Ristawati, 2019 :2). Guru harus mampu menarik perhatian siswa dan dapat menjadi motivasi bagi para siswanya, apapun pelajaran yang diberikannya. Kahoot dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran, dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik. Kahoot menjadikan suatu kegiatan pembelajaran yang berfokus pada siswa sehingga siswa terlihat aktif pada saat proses pembelajaran (Cahyani Amildah Citra, 2020:12).

Penggunaan media berbasis game seperti Kahoot

dapat menjadikan pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Kahoot merupakan game sederhana, tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti presentasi, latihan soal, quiz, remedial, pengayaan, dll. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zuni Eka dan Husnul Mu'asyaroh dalam judul "Penggunaan Media Kahoot pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDI Nurul Iman" menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami perubahan yang baik, terlihat dari lebih mudahnya siswa dalam memahami materi yang diberikan. Selain itu, siswa juga menjadi lebih tertantang dan fokus dalam mengerjakan soal serta mengingat materi.

Kelebihan dari Kahoot terlihat pada fitur yang

disediakan baik untuk penyampaian materi maupun penugasan dengan soal-soal yang disajikan pada aplikasinya menggunakan tampilan yang menarik dapat menarik perhatian dan minat. Seperti fitur kuis yang terdapat adanya keterbatasan waktu, dapat membuat siswa terlatih dalam berfikir secara cepat dan tepat ketika menyelesaikan soal yang diberikan menggunakan media Kahoot (Sinaga et al, 2022:55-61).

Dalam menggunakan media Kahoot juga memerlukan beberapa perangkat pendukung yang perlu dipersiapkan yaitu layar/LCD, proyektor, telepon genggam, laptop/PC dan jaringan internet yang kuat. Media pembelajaran ini bisa digunakan di awal pembelajaran sebagai kegiatan apersepsi, di saat pembelajaran berlangsung, di akhir pembelajaran, bahkan dapat juga untuk di rumah, sehingga baik di sekolah maupun di rumah siswa dapat memanfaatkan penggunaan *smartphone* mereka untuk hal-hal yang positif. Selain itu, karena fitur- fitur yang menarik perhatian membuat siswa

mengalami pengalaman dalam belajar yang berbeda. Selain dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, siswa akan lebih mudah mengingat materi dalam waktu yang lama. Tentunya media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, dan Abdul Rahman Azahari 2022:55-61).

Hasil belajar dalam pendidikan merupakan suatu bukti keberhasilan seseorang dalam menempuh proses belajar mengajar yang jelas secara teoritis memberikan corak dan arti tersendiri bagi siswa untuk menghayati dan mengamalkan ilmunya sesuai dengan kemampuan yang diperolehnya. Keberhasilan proses belajar merupakan muara dari seluruh aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa. Artinya, apa pun bentuk kegiatan-kegiatan guru, mulai dari merancang, memilih dan menentukan materi, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran, memilih dan menentukan teknik evaluasi, semuanya diarahkan

untuk mencapai keberhasilan belajar siswa (Aunurrahman, 2009:176). Keberhasilan belajar juga merupakan adanya perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila sebagian besar peserta didik memahami pelajaran dengan baik. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik yaitu pendidik. Pendidik berperan besar dalam menyusun strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik termotivasi untuk berpotensi serta dapat memahami pelajarannya dengan baik. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tidak terlepas dari pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, penentuan tujuan yang hendak dicapai, penyiapan materi yang akan diajarkan, pemilihan

metode yang tepat dan penyiapan perangkat evaluasi untuk melihat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Tugas melaksanakan pembelajaran adalah implikasi dan aplikasi dari apa yang telah direncanakan sebelumnya oleh pendidik.

Dalam dunia pendidikan, pendidik menjadi pemeran utama dalam mendidik, membimbing, melatih, mengarahkan dan mengajarkan atau mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Pendidik merupakan faktor utama dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena pendidik yang mengetahui langkah dan tingkatan masing-masing siswa. Dengan adanya penelitian ini diharapkan hasil belajar siswa meningkat lebih dari yang diharapkan. Adanya pelatihan yang lebih intensif bagi pendidik mengenai pemanfaatan media pembelajaran dan fungsi media pada proses pembelajaran, diharapkan pendidik lebih sering menggunakan media pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran akan sangat bermanfaat bagi siswa dan dalam memahami materi

pelajaran.

Dengan demikian berdasarkan hasil observasi sementara yang dilakukan, hal yang menjadi hambatan dalam pembelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 01 Kota Bengkulu adalah disebabkan karena penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang belum maksimal oleh pendidik sehingga peserta didik tidak antusias dalam proses kegiatan belajar mengajar, selain itu juga media yang digunakan oleh pendidik kurang bervariasi yang artinya hanya monoton saja, contohnya seperti papan tulis, buku dan juga powerpoint. Pendidik yang menjelaskan materi hanya dengan berceramah akan dapat membuat pembelajaran cenderung membosankan, dengan adanya media dan metode pembelajaran yang tidak bervariasi tersebut akan berdampak pada semangat belajar apalagi hasil belajar siswa.

Hal ini dibuktikan dari hasil pra penelitian, peneliti menemukan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang

terjadi pada saat proses pembelajaran pendidikan agama islam, 1) pada saat dimulai pembelajaran masih ada beberapa siswa yang masih sibuk dengan kegiatannya masing-masing seperti bermain handphone untuk bermain game atau membuka sosial media, 2) sebagian besar siswa kurang memperhatikan keberadaan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas, 3) ketika siswa diberi tugas kelompok, sebagian siswa tidak ikut mengerjakan tugas kelompok tersebut, 4) ketika dilakukan kegiatan diskusi, tidak semua siswa memiliki ide atau gagasan. Selain itu sebagian siswa merasa kurang tertarik dengan pembelajaran diskusi secara mandiri karena daya serap terhadap materi kurang dapat dipahami dan adanya kelompok siswa yang pasif dalam kegiatan diskusi tersebut sehingga hanya melibatkan beberapa siswa yang aktif dalam kegiatan diskusi. Berdasarkan hasil pra penelitian diatas, diperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas xe di SMAN 1 Kota Bengkulu. Dimana terdapat 25 siswa yang tidak memenuhi kkm dan 10 siswa

yang memenuhi kkm dari total 35 siswa/siswi. Hal itu berarti lebih dari setengah jumlah siswa/siswi kelas yang masih belum memahami materi selama pembelajaran berlangsung (Yuhelda, wawancara, 2024).

Permasalahan di atas menunjukkan bahwa hasil belajar yang dimiliki siswa masih kurang. Hal ini tentunya jadi penghambat dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam di dalam kelas. Selain itu faktor lain yang mempengaruhi hal tersebut yaitu dalam penyampaian materi, guru jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan lebih dominan menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang mampu mengembangkan diri dan kurangnya kesempatan untuk menjalin interaksi antar siswa karena pembelajaran terlalu berpusat pada guru. Keberadaan media pendukung seperti proyektor di setiap kelas telah tersedia tetapi hanya sebatas digunakan untuk presentasi yang frekuensinya sangat terbatas. Hal tersebut menunjukkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi sehingga kurang

dapat menarik perhatian siswa (Yuhelda, wawancara, 2024).

Dari uraian permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa media kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar pada materi PAI, untuk itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 01 Kota Bengkulu ".

## **B. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, pembatasan masalah yang dibuat oleh peneliti, yaitu:

1. Penelitian dilakukan sebatas pada siswa kelas X di salah satu SMAN 1 Kota Bengkulu pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Penelitian berfokus untuk meneliti hasil belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran kahoot pada

pelajaran pendidikan agama islam.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Dari latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah penelitian, sebagai berikut

“Adakah Pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar siswa dikelas X pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 01 Kota Bengkulu?”

### **D. Tujuan Penelitian**

Dari perumusan masalah diatas tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas x pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 01 Kota Bengkulu.

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

#### **1. Segi Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi, pengetahuan, dan informasi dalam melaksanakan proses evaluasi pembelajaran.

## 2. Segi Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini merupakan upaya pengembangan pengetahuan dan pengalaman langsung berdasarkan bekal teori dan praktik yang diperoleh selama menempuh pendidikan di bangku kuliah.
- b. Bagi pembaca dan peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menambah wawasan dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi penelitian yang relevan dengan pokok bahasan sejenis.
- c. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan serta meningkatkan perhatian siswa.
- d. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan informasi terkait media Kahoot yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran.