

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam sebuah proses belajar mengajar, supaya peserta didik menjadi terdidik dari segi agama maupun segi keilmuannya. Pendidikan sendiri ialah sarana untuk membantu manusia supaya mampu hidup dalam kehidupan sehari-hari di tengah masyarakat. Di era revolusi industri 5.0 seperti saat ini teknologi mengalami perkembangan yang pesat, salah satunya dalam dunia pendidikan. Terlihat pada proses pembelajaran masa sekarang dimana guru dan peserta didik dituntut agar trampil dalam memanfaatkan alat teknologi pembelajaran. Pada proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari sebuah media belajar, yang mana media berperan sebagai alat dan upaya agar pendidikan tidak mengalami keterbelakangan. Satu hal bentuk perubahan pada proses belajar ialah inovasi media pembelajaran yang menarik untuk memaparkan materi pada siswa dengan tepat, efektif dan efisien.(Arsyad, 2017)

Dampak penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dalam dunia pendidikan karena tidak lagi hanya digagas sebagai alat, akan tetapi dijadikan bagian integral dari bentuk pendidikan dan pembelajaran.

Perkembangan media digital di dunia pendidikan juga memberikan pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dengan siswa.(Junaidi, 2019) Rata-rata siswa yang mempunyai literasi teknologi baik, mereka akan cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang optimal. Media pembelajaran dengan berbagai fitur-fitur yang ada dapat menampilkan modul pembelajaran melalui gambar, video, suara, warna dari objek baik secara alami maupun langsung ditampilkan ataupun manipulasi. Materi pembelajaran yang disampaikan akan lebih menarik, lebih lengkap dan yang pasti tidak akan membuat siswa merasa bosan selama proses pembelajaran.

Pada umumnya guru sebelum melaksanakan pembelajaran tentunya menyiapkan Silabus, Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), kurikulum, dan perangkat pembelajaran lainnya. Tapi guru masih harus dapat berinovasi dan kreatif dalam menentukan serta memilih media pembelajaran sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan mengerti materi yang disampaikan. Tapi pada kenyataannya, masih banyak guru yang kurang inovatif dan kreatif sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal ini pernah peneliti temui

dalam menjalankan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), yaitu masih rendahnya kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam memilih media pembelajaran. Menurut Pratiwi dalam penelitiannya, perangkat pembelajaran yang kurang maksimal dan tidak efektif dapat mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan malas dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk terus mengembangkan kompetensi dan mengeksplorasi berbagai strategi pembelajaran yang relevan dan menarik agar tercipta suasana belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna. (Pratiwi, 2014 :34) Oleh sebab itu, guru dituntut mampu menciptakan strategi pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa, seperti penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. (Yogi Fernando et al., 2024 :290)

Untuk memberikan pendidikan yang berkualitas, seorang guru sering kali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran, sehingga pentingnya menggunakan media serta guru juga diharuskan memilih dan menentukan media untuk dipertimbangkan dengan baik. Menurut Nurdyansah, media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang

mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai. Media juga berfungsi untuk mengarahkan siswa mendapatkan pengalaman belajar (*learning experience*) yang dapat dilihat dari interaksi siswa dengan media. Penggunaan media yang tepat akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat mempertinggi hasil pembelajaran. Selain itu, media dapat membantu menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dengan dunia nyata, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep. Guru perlu kreatif dalam memadukan media visual, audio, maupun digital agar pembelajaran menjadi lebih hidup, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa. (Andini et al., 2023 :2)

Pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) merupakan teknik yang membantu pelajar meningkatkan potensi dan kualitas pelajar. Memilih materi pembelajaran berbasis teknologi haruslah bersifat dua arah agar terjadi komunikasi yang baik antara pendidik dan siswa, yang juga dikenal sebagai umpan balik. Pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu bagian dari pembelajaran yang dapat menciptakan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah Kahoot, yang digunakan sebagai alat

penunjang pembelajaran berteknologi dengan penilaian pembelajaran berbasis game dan dilengkapi dengan fungsi pelacakan aktivitas yang dilakukan siswa. Aplikasi Kahoot ini juga dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung kegiatan pengukuran hasil belajar siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan, menarik, bermanfaat dan tidak membosankan. Tujuan dari permainan ini adalah pengalaman belajar dalam bentuk permainan edukatif. (Ihwaludin et al., 2019 :70)

Kahoot adalah media pembelajaran berbasis internet dengan fitur kuis. Kahoot merupakan media pembelajaran yang interaktif karena dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti latihan soal, review, pre-test dan post-test. Aplikasi Kahoot dapat diakses melalui telepon genggam, sehingga memudahkan siswa dan guru untuk menggunakannya dalam segala kondisi. Selain itu, Kahoot juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, yang dapat meningkatkan partisipasi siswa secara aktif. Dengan visual yang menarik dan sistem poin yang menantang, siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Guru pun dapat mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time dan menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa.

Platform Kahoot dapat digunakan untuk beberapa bentuk fitur-fitur yang ada di dalamnya. Kahoot sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan game interaktif dan dilengkapi dengan sistem monitoring aktivitas peserta didik. Inovasi Kahoot ini juga dapat membantu aktivitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam monitoring hasil belajar. Selain itu, Kahoot memungkinkan guru untuk menyusun soal dengan berbagai format, seperti pilihan ganda dan true/false, serta memberikan batas waktu yang menantang bagi siswa. Guru juga dapat menyimpan dan menganalisis hasil kuis untuk melihat perkembangan siswa secara individu maupun kelompok. Fleksibilitas dan kemudahan penggunaannya membuat Kahoot menjadi solusi efektif dalam pembelajaran digital saat ini. (Ihwaludin et al., 2019 :77)

Melihat dari banyaknya media pembelajaran inovatif yang dipakai, Kahoot menjadi salah satu media pembelajaran interaktif yang disukai oleh siswa di kelas. Penggunaan media Kahoot ini biasa dipakai untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas. Tujuan dari penggunaan media ini adalah untuk memberikan nuansa pembelajaran yang baru, menarik dan juga modern. Media

Kahoot dirasa cocok dipakai sebagai media pengganti diskusi yang biasa-biasa saja menjadi lebih modern. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif Kahoot dapat berpengaruh pada perkembangan sosial dan emosional anak dalam kemampuannya berkompetensi dan berkolaborasi selama proses pembelajaran.

SMA Negeri 6 Kota Bengkulu merupakan salah satu sekolah negeri jenjang menengah atas yang terletak Kota Bengkulu. Sekolah ini didirikan sejak tahun 1991 yang sudah memiliki akreditasi A dan menjadi salah satu sekolah menengah pertama favorit di Kota Bengkulu. SMA Negeri 6 Kota Bengkulu merupakan sekolah SMA yang mempunyai kurikulum pelajaran PAI. PAI merupakan satu dari tiga subyek mata pelajaran yang harus diadakan pada sistem kurikulum setiap lembaga pendidikan formal yang ada di Indonesia. (Neni, 2023) Kata pendidikan dalam bahasa Indonesia berasal dari kata “didik” dengan diberi awalan “pe” dan akhiran “an” yang mengandung artian perilaku maupun perbuatan atau lain sebagainya.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan peneliti terdapat guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu sekolah yang telah menerapkan media Kahoot dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan media tersebut bertujuan agar penggunaan gadget ke

sekolah membawa pada hal positif. Guru PAI mengaplikasikan media Kahoot sebagai kuis untuk evaluasi pembelajaran siswa dan menciptakan inovasi pembelajaran PAI di kelas yang lebih menarik. Instruktur PAI menyebutkan bahwa ia telah memasukkan Kahoot dan media lainnya di sekolah. Meski hanya sedikit guru yang menggunakannya, namun hal ini menunjukkan bahwa pendidik PAI SMA Negeri 6 Kota Bengkulu termasuk yang inovatif dan banyak akal dalam menerapkan metode pengajaran. Pemilihan teknologi dalam pendidikan tidak hanya sejalan dengan tren pendidikan saat ini tetapi juga berkontribusi terhadap pemahaman bagaimana teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis bermaksud meneliti penggunaan media Kahoot pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk itu peneliti mengambil judul penelitian “Implementasi penggunaan media kahoot pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas x SMA Negeri 6 Kota Bengkulu”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah Dalam Penelitian Ini Adalah:

1. Bagaimana implementasi penggunaan media kahoot pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 6 Kota Bengkulu?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat penggunaan media kahoot pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 6 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui implementasi penggunaan media Kahoot pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat media Kahoot pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Kota Bengkulu.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan baru dalam pemahaman tentang Implementasi menggunakan media Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA

Negeri 6 Kota Bengkulu. Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai acuan, referensi dan komparasi bagi peneliti untuk masa yang akan datang.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan guru dalam Implementasi penggunaan media pembelajaran dan dapat pula menjadi tolak ukur dalam Meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa secara langsung serta menambah pengetahuan siswa akan penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot serta siswa mampu memanfaatkan teknologi terutama media untuk kegiatan yang lebih positif.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan ilmu tentang menggunakan media Kahoot Dalam Motivasi Belajar Siswa.

E. Definisi Istilah

1. Implementasi adalah suatu proses untuk menilai, mengevaluasi, dan mengukur apakah suatu peraturan

atau kebijakan dapat berjalan dengan baik atau tidak. Dengan begitu, maka akan dinilai apakah harus ada evaluasi atau tidak terhadap program tersebut. Jadi, implementasi adalah tahap penting yang menentukan keberhasilan dari suatu proyek atau ide. Implementasi juga mencakup bagaimana kebijakan atau rencana diterjemahkan ke dalam tindakan nyata di lapangan, melibatkan berbagai pihak yang terkait, serta mempertimbangkan sumber daya, waktu, dan hambatan yang mungkin dihadapi selama proses pelaksanaan.

2. Penggunaan media adalah merujuk pada cara berbagai jenis media digunakan untuk menyampaikan informasi, mendukung pembelajaran, komunikasi, atau hiburan. Media bisa berbentuk berbagai jenis, seperti media cetak, media elektronik, media digital, dan media interaktif. Dalam konteks pendidikan, bisnis, atau komunikasi, penggunaan media berperan penting dalam menyampaikan pesan secara efektif. Dalam dunia pendidikan khususnya, media pembelajaran digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan efisiensi proses belajar-mengajar dan

membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

3. Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan penggunanya, terutama guru dan siswa, untuk membuat dan berpartisipasi dalam kuis interaktif secara online. *Kahoot!* digunakan secara luas di lingkungan pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas selama sesi pembelajaran. Aplikasi ini dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone, dan dirancang dengan tampilan yang menarik serta fitur yang mudah digunakan, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaborat

