

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Media Pembelajaran PAI

Media berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang artinya “tengah” yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah medium berarti perantara atau pengantar atau perantara (Ramli AR, 2019). Di dalam bahasa arab media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim untuk diberikan kepada penerima. Menurut Assosiation of Education Communicatin Technologh (AECT), media merupakan saluran yang difungsikan sebagai penyalur pesan. Menurut National Education Assosiation (NEA), media merupakan perangkat yang memiliki instrumen yang bisa dipakai dengan baik dan juga dapat dibaca, dilihat, didengar, dan dimanipulatif pada kegiatan belajar mengajar. Menurut pandangan Gagne dan Briggs media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dan isi pembelajaran yang bertujuan supaya peserta didik bisa terangsang dan juga terstimulus selama proses pembelajaran.(Arsyad A, 2011)

Dalam buku edisi revisi media pembelajaran Azhar Arsyad (2017:19) Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. (Arsyad, 2017)

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Media yang tepat dapat meningkatkan motivasi, memperjelas materi, serta memfasilitasi interaksi aktif antara guru dan siswa, sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. (Arsyad A, 2011 :23)

Sementara itu, Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran

meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

a. Definisi media pembelajaran

Definisi media secara umum, dapat dibangun definisi media pembelajaran secara terpisah. Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Media ini mencakup alat, teknologi, atau metode yang membantu memperjelas informasi, memperkuat pemahaman, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. (Fadilah, 2006 :1)

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Jenis media sangatlah banyak, untuk itu para pendidik perlu menentukan media pembelajaran mana yang sekiranya cocok untuk di gunakan dalam pembelajaran. Ketika pemilihan di rasa sudah tepat maka tujuan utama penggunaan media pembelajaran dapat

terealisasikan, yaitu memudahkan proses penyampaian materi. Selain itu para pendidik pun dalam menggunakan media pembelajaran perlu menguasainya terlebih dahulu agar tidak menyulitkan diri sendiri atau pun peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pun di rasa lebih efektif dari pada tidak menggunakan media pembelajaran. Misalkan di dalam suatu kelas pendidik hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Hal ini bisa menyebabkan siswa menjadi pasif, mudah bosan, dan kurang memahami materi karena kurangnya visualisasi dan keterlibatan langsung dalam proses pembelajara.

Pasti peserta didik sulit untuk memfokuskan perhatian pada ucapan-ucapan dari pendidik tersebut karena mencerna audio tanpa visual perlu menggunakan konsentrasi yang tinggi, apalagi jika kondisi kelas tidak kondusif (berisik, panas, gelap dan lain sebagainya) sudah barang pasti akan menyulitkan peserta didik untuk berkonsentrasi pada ucapan pendidik tadi. Belum lagi rasa ngantuk yang lumrah terjadi ketika proses pembelajaran sedang

berlangsung akan semakin parah jika tidak adanya penggunaan media pembelajaran. Mungkin, bisa saja pembelajaran berjalan sedikit efektif ketika tidak menggunakan media pembelajaran, namun pendidik perlu memilih metode pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Seperti misalkan metode diskusi, atau permainan teka teki yang akan lebih memberikan stimulus kepada peserta didik dibandingkan hanya mendengar ceramah dari pendidik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran seperti buku, papan tulis, atau bahkan proyektor sangat dibutuhkan agar para peserta didik dapat memfokuskan pandangan dan pikiran mereka pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya dukungan visual dan interaksi aktif, materi akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa, serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. (Febrianti, 2019 :668)

Media pembelajaran berbasis teknologi yang sering digunakan guru hendaklah bersifat dua arah, sehingga terjadinya interaksi antara siswa dan guru. Kahoot, salah satu aplikasi

yang bisa digunakan guru sebagai media pembelajaran online di sekolah. Aplikasi Kahoot di sisi guru diakses dengan menggunakan laptop maupun PC yang terhubung ke jaringan internet dan LCD. Sedangkan untuk siswa menggunakan smartphone atau telepon genggam. Kahoot merupakan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk proses evaluasi pembelajaran yang berbasis permainan atau *game-based learning*. Selain meningkatkan partisipasi siswa, Kahoot juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, mendorong semangat kompetitif yang sehat, dan membantu guru dalam melihat tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

c. Kriteria Pemilihan Media

Dalam memilih media pembelajaran, kriteria yang dicari haruslah sesuai dengan kompetensi tujuan pembelajaran. Seperti contoh jika tujuan pembelajarannya adalah agar siswa mampu dengan cepat menghafal kata-kata, maka tentunya media pembelajaran yang digunakan adalah berbentuk

audio.(Jauhari, 2018) Sedangkan jika tujuan dari pembelajaran adalah memahami isi dari teks, penggunaan media pembelajaran yang tepat ialah media berbentuk cetak. Hal lain membedakan media perekam dengan media transmisi. Dengan ini, penggolongan media terbentuk menjadi 8 kelas diantaranya:

- 1) Media audio semi Gerak
- 2) Media visual gerak
- 3) Media audio visual gerak
- 4) Media audio visual diam
- 5) Media audio
- 6) Media Cetak
- 7) Media visual diam, dan yang terakhir
- 8) Media semi gerak

d. Peran Media Dalam Pembelajaran

Pada tahun 1960-1965 orang mulai memperhatikan siswa sebagai komponen penting dalam proses pembelajaran. Teori tingkah laku (behaviorism theory) yang diajarkan oleh B. F. Skinner (1950: 9) mulai berpengaruh pada penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Teori ini menekankan agar lebih memperhatikan siswa pada proses pembelajaran. Menurut teori ini

mendidik merupakan upaya untuk mengubah tingkah laku siswa dan perubahan tersebut harus tertanam pada diri siswa sehingga menjadi kebiasaan baik. Supaya tingkah laku tersebut menjadi kebiasaan maka harus diberikan penguatan (reinforcement) bahwa tingkah laku tersebut sudah betul. Teori ini mendorong diciptakannya media yang dapat merubah tingkah-laku siswa sebagai hasil proses pembelajaran. (Junaidi, 2019)

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran ialah meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.²² Dengan digunakannya media pembelajaran, siswa diharapkan dapat menggunakannya semaksimal mungkin untuk mendengar, mengamati, menyerap pembelajaran, menyerap dan mendapatkan banyak pengetahuan, sikap juga keterampilan dari hasil belajar. Peran media pembelajaran antara lain:

- 1) Penyajian materi pembelajaran dapat disampaikan dengan jelas, serta dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

- 2) Dapat meningkatkan perhatian siswa, motivasi siswa dan siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuannya.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.
- 4) Dapat memberikan pengalaman pada siswa tentang peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Contohnya seperti mengunjungi museum, karyawisata atau pergi ke kebun binatang.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai manfaat, diantaranya yaitu:

- 1) Dapat menumbuhkan refleksi dengan sering serta terus menerus.
- 2) Dapat meletakkan dasar-dasar khusus untuk berfikir dan dapat mengurangi verbalitas.
- 3) Dapat meningkatkan perhatian siswa
- 4) Dapat memberikan pengalaman dunia nyata.
- 5) Dapat membangun landasan penting pada tumbuhnya pembelajaran agar pembelajaran meningkat.

- 6) Dapat menciptakan interaksi langsung antara guru dan siswa.
- 7) Dapat membantu mengembangkan proses pemahaman dan juga pengembangan bahasanya.
- 8) Dapat memberi pengalaman berbeda dengan media lain.
- 9) Media pendidikan dapat menciptakan motivasi siswa dalam pembelajaran.
- 10) Media pembelajaran dapat memberikan pemahaman siswa konsep yang nyata dan mendalam. (Arsyad, 2017)

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat ini menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia apabila diterapkan. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Menurut Arsyad beberapa kriteria yang perlu

diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:

a) Sesuai dengan tujuan

Media pembelajaran harus dipilih berdasar tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan.

b) Praktis, luwes dan bertahan

Media pembelajaran tidak harus mahal akan tetapi harus tepat guna dan efektif. Media yang digunakan sebagai penunjang belajar harus disesuaikan dengan siswa.

c) Mampu dan trampil menggunakan

Apapun media yang dipilih, guru harus mampu menggunakan media tersebut dengan baik dan benar. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru dalam kreativitas membuat media pembelajaran sangat dibutuhkan agar media yang akan

digunakan nantinya tampak menarik dan siswa semangat untuk belajar.

d) Keadaan peserta didik

Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik secara psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.

e) Ketersediaan

Guru harus mempertimbangkan komponen yang ada sebagai alat penunjang penggunaan media pembelajaran. (Arsyad, 2017)

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan instrumen yang sangat strategis dalam proses belajar mengajar.

Kehadiran faktor ini berperan penting dalam menentukan keberhasilan, karena dapat langsung memberikan pengaruh yang signifikan pada dinamika dan perkembangan peserta didik. Media yang tepat akan membantu mempermudah pemahaman materi, meningkatkan motivasi belajar, serta

menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

2. Kahoot sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari pelajaran. Media yang baik akan berpengaruh dalam variasi mengajar di dalam kelas dan diharapkan juga dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Metode ceramah yang selama ini sering dipakai, berubah dengan berkolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet. Penggunaan media digital dan interaktif seperti video, kuis online, serta platform pembelajaran daring memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mendorong kreativitas serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. (*Online Learning*). (Bunyamin et al., 2020 :44)

Sebagai pendidik, tidak hanya dapat menggunakan internet untuk mencari referensi bahan belajar, tetapi juga dapat menggunakan aplikasi saat ini sebagai variasi internal didalamnya belajar dan dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar serta meningkatkan kinerja mereka. Dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan

mampu menyesuaikan dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa. Selain itu, penggunaan aplikasi edukatif juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, membangun kolaborasi antar peserta didik, serta menumbuhkan kreativitas dan kemandirian dalam memahami materi pelajaran secara lebih mendalam.

a. Pengertian Kahoot

Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis game yang digunakan untuk meninjau pengetahuan, untuk penilaian formatif atau sebagai istirahat dari tradisional kegiatan kelas (Aryani et al., 2021 :117)

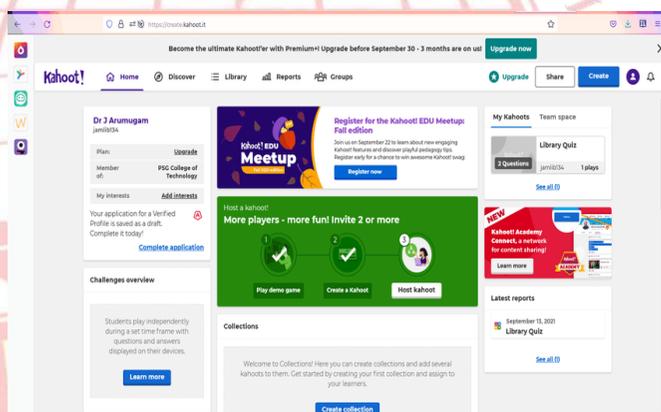
Kahoot didirikan pada tahun 2012 oleh Morten Versvik merupakan game edukasi yang bertujuan untuk memancing minat belajar siswa dalam memahami materi pelajaran dengan sambil bermain, sehingga muncul perasaan senang, gembira, dan tidak membosankan. Sehingga siswa akan termotivasi dan dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif tanpa tekanan serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang telah dipelajari. Karena selama ini

pembelajaran yang menggunakan cara konvensional tidak melibatkan teknologi cenderung membuat anak didik merasa bosan dan jenuh terhadap pembelajaran yang monoton satu arah.(Hartanti, 2019 :80)

b. Fitur dan keunggulan Kahoot

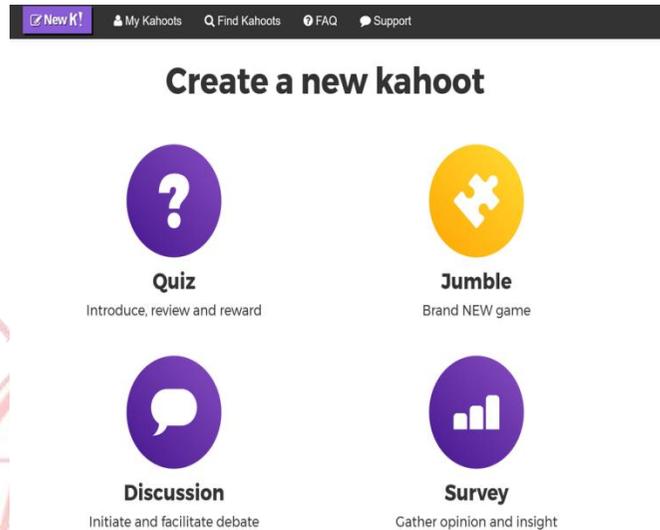
Kahoot adalah sebuah permainan daring yang telah dirancang untuk mengatasi berbagai tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran. Penggunaan Kahoot memungkinkan adanya platform permainan edukatif yang dapat diakses secara gratis, dengan syarat harus terhubung ke internet dalam keadaan online. Platform ini memberikan kemudahan bagi guru untuk membuat kuis interaktif, survei, atau diskusi yang dapat diikuti siswa secara real-time. Dengan desain yang menarik dan kompetitif, Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi. Kahoot menyediakan dua situs web yang berbeda untuk dua kelompok pengguna yang berbeda. Guru yang ingin membuat asesmen dapat mengunjungi situs web <https://Kahoot.com/>, sementara siswa dapat mengakses situs web <https://kahoot.it/>. Di situs

web guru, mereka dapat melakukan beberapa tindakan, seperti mendaftar. (sign-up), masuk ke akun.pribadi. (log-in).



memilih fitur-fitur yang tersedia seperti kuis, game, diskusi, dan survei. Selanjutnya, guru dapat mengatur durasi waktu untuk menjawab setiap pertanyaan dan melihat skor yang diperoleh oleh siswa.yang.jawab dengan.benar.(Zulkhi et al., 2023 :254)

Gambar 2.1 macam-macam fitur kahoot



Platform asesmen digital yang lain yang cukup menarik untuk digunakan adalah Quizizz. Platform ini hampir sama dengan Kahoot yaitu platform yang digunakan untuk merancang kuis, tes, polling, survey atau uji diagnostik yang dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar utama atau bersifat suplemen. Quizizz dalam implementasinya cukup mudah digunakan karena sudah ada template dasar yang dapat digunakan langsung. Template permainan, pertanyaan atau kuis ada yang tersedia secara gratis, namun ada juga fitur layanan yang berbayar. Tes interaktif yang terdapat dalam platform Quizizz tersedia

bermacam-macam bentuk pertanyaan, seperti pilihan ganda, jawaban pertanyaan, pilihan benar dan salah.(Abdillah et al., 2022)

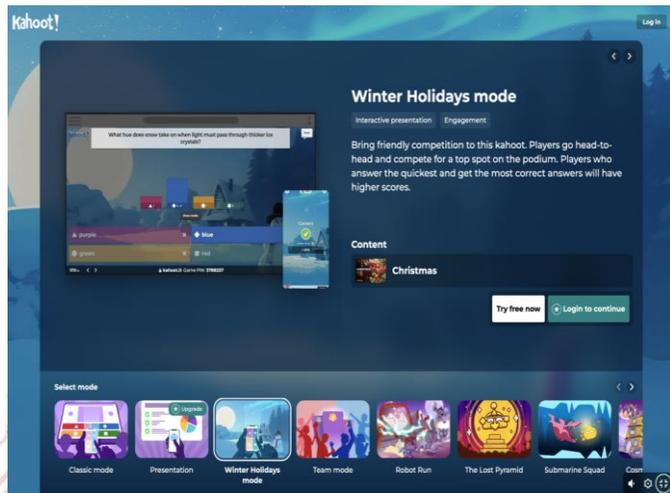
Kuis Fitur ini memungkinkan pengguna untuk membuat dan memainkan kuis interaktif guna mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Gambar 2.2 kuis kahoot



Game Kahoot menawarkan berbagai jenis permainan yang dapat dimainkan secara individu atau kelompok, seperti kuis klasik dan mode tim, untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Gambar 2.3 game kahoot



Diskusi Kahoot menawarkan berbagai jenis permainan yang dapat dimainkan secara individu atau kelompok, seperti kuis klasik dan mode tim, untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Gambar 2.4

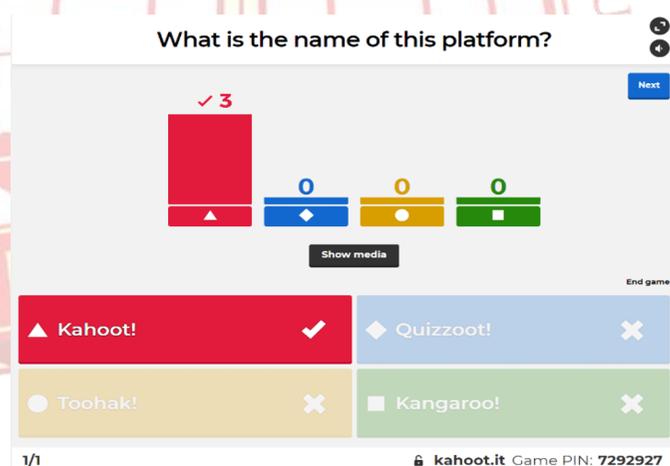


Fitur *Team Talk* memungkinkan setiap tim untuk berdiskusi sebelum menjawab pertanyaan.

Setelah pertanyaan ditampilkan, terdapat jeda waktu singkat yang ditandai dengan hitungan mundur di layar, memberikan kesempatan bagi tim untuk berdiskusi dan menentukan jawaban terbaik. Fitur ini sangat efektif dalam mendorong kerja sama dan komunikasi antar peserta

Survei Kahoot menyediakan fitur survei untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai materi pelajaran atau pengalaman mereka dalam menggunakan platform.

Gambar 2.5



Kelebihan dari penggunaan aplikasi Kahoot peserta didik dapat melakukan kegiatan sekaligus yaitu belajar dan bermain karena pada dasarnya seperti yang diungkapkan Dellos bahwa *“Kahoot a digital game resource for learning”*

yang berarti sebuah aplikasi dalam bentuk game yang bisa digunakan untuk belajar. Melalui aplikasi Kahoot ini peserta didik dapat mengembangkan rasa keinginan untuk belajar yang tinggi serta meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sulistiani (2016:2) bahwa fungsi media pembelajaran mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. (Mafatih, 2021 :140)

c. Tujuan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran PAI

Penggunaan teknologi pada bidang pendidikan bisa berupa pemanfaatan fasilitas yang bisa membantu pembelajaran menjadi lebih baik. Hal tersebut dapat dilihat melalui sekolah yang telah mempunyai fasilitas seperti komputer, Penampil Kristal Cair (LCD), dan infokus. Fasilitas tersebut dapat dipergunakan menjadi media pendukung pembelajaran di kelas. Salah satunya dengan mengaplikasikan pembelajaran permainan berbasis digital. Permainan berbasis digital adalah metode pembelajaran berbasis online yang menggunakan aplikasi permainan yang dibuat khusus membantu proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, siswa dapat belajar secara aktif, meningkatkan keterlibatan,

serta memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman yang menyenangkan dan interaktif, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan bermakna..(Alfurqan, 2022 :1277)

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama merupakan salah satu dari tiga subyek pelajaran yang harus dimasukkan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan formal di Indonesia. Hal ini karena kehidupan beragama merupakan salah satu dimensi kehidupan yang diharapkan dapat terwujud secara terpadu. Melalui pendidikan agama, nilai-nilai spiritual, etika, dan toleransi dapat ditanamkan sejak dini untuk membentuk generasi yang berkarakter dan bermoral. Pendidikan ini juga berfungsi sebagai landasan pembentukan sikap religius dalam menghadapi tantangan zaman, serta menjadi penyeimbang antara penguasaan ilmu pengetahuan dan akhlak yang mulia dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Zakiyah Darajat (1987:87) pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai

pandangan hidup. Proses ini dilakukan melalui pendekatan pembelajaran yang berkesinambungan, sistematis, dan relevan dengan kehidupan nyata, sehingga peserta didik tidak hanya mengetahui ajaran agama, tetapi juga mampu menerapkannya dalam sikap, perilaku, dan pengambilan keputusan sehari-hari.

1) Tujuan dan pentingnya Pendidikan Agama Islam di sekolah

Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan keterampilan, dan membentuk sikap peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama pada semua jalur. PAI bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam. Selain itu, pendidikan ini juga berperan penting dalam membentuk karakter mulia, memperkuat akhlak, serta menanamkan nilai-nilai sosial dan spiritual yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman tetap taqwa kepada Allah swt serta mempunyai akhlak yang mulia dalam kehidupan pribadinya.(Tsalitsa et al., 2020 :109)

Kualitas Pendidikan Agama Islam sangat mempengaruhi moralitas dan karakter bangsa Indonesia. Untuk itu, perlu diadakan kajian yang mendalam dalam mengembangkan pendidikan agama Islam. Pengembangan pendidikan agama Islam tersebut meliputi perencanaan, proses dan hasil. Perencanaan pendidikan Agama Islam tentunya harus mempertimbangkan berbagai faktor yang mendukungnya, seperti sumber daya, konteks, dan kebutuhan peserta didik. Sedangkan proses pendidikan agama Islam mempertimbangkan berbagai metode, media dan daya penunjang lainnya. Akhirnya, hasil pendidikan agama Islam merupakan hasil ujian yang dapat dijamin standar proses, validitas dan reliabilitasnya. Selain itu, pengembangan pendidikan ini juga harus memperhatikan relevansi materi dengan tantangan zaman, serta integrasi nilai-nilai Islam ke dalam berbagai aspek kehidupan, guna membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara spiritual dan sosial. (Khafidin, 2014 :254)

2) media pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pengertian metode dalam kegiatan belajar mengajar tidak semua anak mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif singkat. Daya serap anak didik terhadap bahan yang diberikan juga bermacam-macam, ada yang tepat, ada yang sedang, dan ada yang lambat. Faktor intelegensi mempengaruhi anak didik terhadap bahan pelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat diperlukan agar materi dapat diterima dengan baik oleh semua siswa, sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar masing-masing, serta menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Cepat lambatnya penerimaan anak didik terhadap bahan pelajaran yang diberikan menghendaki pemberian waktu yang bervariasi. Guru juga harus mampu melakukan pendekatan individual jika diperlukan, serta memberikan penguatan dan motivasi agar semua siswa dapat berkembang sesuai potensinya secara optimal dan berkelanjutan. (Hidayat et al., 2024 :25-27)

Metode-metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki manfaat bagi pendidik dan peserta didik, baik dalam proses belajar dan

pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari, bahkan untuk hari esok. Metode yang tepat dapat membentuk karakter, meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan, serta menanamkan sikap spiritual yang kuat dalam menghadapi tantangan hidup. Selain itu, metode yang bervariasi juga mampu menyesuaikan kebutuhan belajar siswa, mendorong partisipasi aktif, serta menciptakan suasana belajar yang dinamis dan bermakna, sehingga nilai-nilai Islam dapat diinternalisasi secara lebih mendalam dan konsisten.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan yang sangat signifikan terutama bagi dimensi kehidupan manusia. Hal ini nampak pada perubahan sosial, budaya, ekonomi, maupun pendidikan. Agar pendidikan tidak mengalami ketertinggalan dan dapat terus berkembang sesuai dengan zaman, maka diharapkan perlu adanya penyesuaian terhadap sistem pengajaran di sekolah. Salah satu faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran adalah perlunya penguasaan dalam hal pembaharuan media pembelajaran yang harus dipelajari dan dikuasai oleh guru. Hal ini akan

berdampak baik dalam penyampaian materi ajar agar berdaya guna dan tersampaikan dengan baik pada peserta didik.(Dwistia et al., 2022)

Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam bentuk, salah satunya media audio visual. media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film, dan sebagainya. Media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, mendorong siswa melakukan praktik-praktik yang benar.

Berdasarkan fakta di lapangan saat guru mengajarkan materi, guru hanya menyampaikan materi melalui metode ceramah dan manual, sedangkan siswa hanya mencontoh apa yang telah diberikan oleh guru. dengan melihat kondisi tersebut siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Fakta lapangan menunjukkan bahwa siswa lebih banyak menerima dan mencontoh segala yang diutarakan guru apabila menggunakan metode ceramah dan manual. Hal ini mengurangi keaktifan siswa dan keterbatasan pengetahuan bahwa guru hanya

menceritakan hal-hal umum saja. Metode ceramah membuat siswa kurang mengkritisi materi dan tidak menciptakan suasana belajar yang dapat mengembangkan nalar siswa. Melalui media audio visual tersebut diharapkan siswa mampu memahami pembelajaran yang telah diajarkan guru dengan kondisi pikiran terbuka dan mampu melihat detail keilmuwan yang tersembunyi dibalik hal umum.(Tiara Febriani Harahap & Zainal Efendi Hsb, 2024)

B. Penelitian Yang Relevan

Penulis Menemukan ada Beberapa Penelitian Secara Tidak Langsung Berkaitan dengan Tema Pembahasan yang di angkat Tentang “Implementasi Penggunaan Media Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 6 Kota Bengkulu”.

Pertama : Arham Ihwaludin, Imam Fauji

Penelitian Terdahulu Mengangkat Judul “Pengaruh Penerapan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMA Muhammadiyah Bantul”(Ihwaludin et al., 2019 : 69). Berikut ini adalah Persamaan dan Perbedaan yang dilakukan penulis dengan penelitian Terdahulu yang relevan:

Persamaan	Perbedaan
Sama-sama bertujuan pada penerapan aplikasi Kahoot.	Peneliti Terdahulu Tertarik Melakukan Penelitian di Sma Muhammadiyah Bantul Tempat dan waktu penelitiannya juga berbeda dan peneliti terdahulu lebih berfokus pada Pengaruh Penerapan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Ix SMA Muhammadiyah Bantul sedangkan peneliti disini berfokus pada Implementasi Penggunaan Media Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 6 Kota Bengkulu.

Kedua : Fitryanisa, Sonia Mu'tasimatul Azima Penelitian Terdahulu Mengangkat Judul "Media Pembelajaran Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang"(Fitryanisa & Azimah, 2019 : 19). Berikut ini adalah Persamaan dan Perbedaan yang dilakukan penulis dengan penelitian Terdahulu yang relevan:

Persamaan	Perbedaan
Sama-sama bertujuan pada penerapan aplikasi Kahoot penelitian terdahulu juga menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif	Peneliti Terdahulu Tertarik Melakukan Penelitian di Uin Maulana Malik Ibrahim Malang Tempat dan waktu penelitiannya juga berbeda dan peneliti terdahulu lebih berfokus Media Pembelajaran Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sedangkan peneliti disini berfokus pada Implementasi Penggunaan Media Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 6 Kota Bengkulu.

Ketiga : Darmiah Penelitian Terdahulu Mengangkat Judul “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Kuliah Baca Tulis Al-Qur’an” (Darmiah, 2023 : 90) Berikut ini adalah Persamaan dan Perbedaan yang dilakukan penulis dengan penelitian Terdahulu yang relevan:

Persamaan	Perbedaan
Sama-sama bertujuan pada penggunaan aplikasi Kahoot penelitian terdahulu juga menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif	Peneliti Terdahulu Tertarik Melakukan Penelitian pada mata kuliah baca tulis Al-Qur'an Tempat dan waktu penelitiannya juga berbeda dan peneliti terdahulu lebih berfokus pada Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Kuliah Baca Tulis Al-Qur'an sedangkan peneliti disini berfokus pada Implementasi Penggunaan Media Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 6 Kota Bengkulu.

Keempat : Noza Aflisia, Asri Karolina, Eka Yanuarti, Muhammad Raihan Penelitian Terdahulu Mengangkat Judul "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab"(Noza Aflisia, Asri Karolina, Eka Yanuarti, 2020 :1). Berikut ini adalah Persamaan dan Perbedaan yang dilakukan penulis dengan penelitian Terdahulu yang relevan:

Persamaan	Perbedaan
Sama-sama bertujuan pada penggunaan aplikasi Kahoot dan meningkatkan penguasaan materi siswa penelitian terdahulu juga menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif	Peneliti Terdahulu Tertarik Melakukan Penelitian pada Penguasaan Unsur Bahasa Arab Tempat dan waktu penelitiannya juga berbeda dan peneliti terdahulu lebih berfokus pada Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab sedangkan peneliti disini berfokus pada Implementasi Penggunaan Media Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 6 Kota Bengkulu.

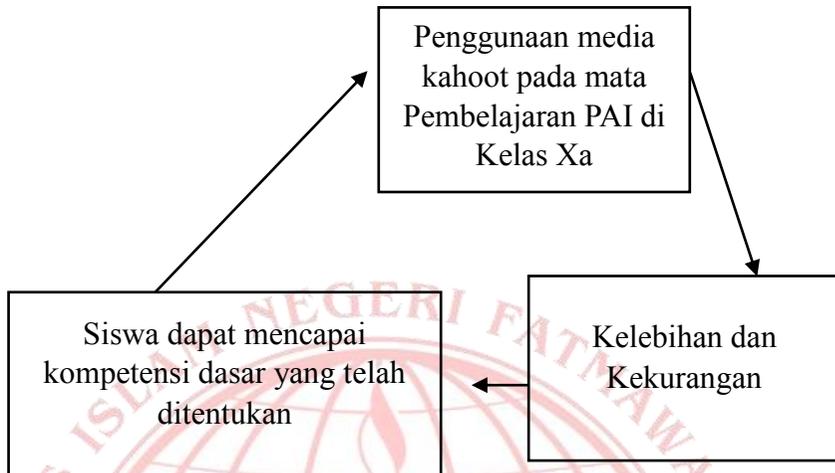
Kelima : Rasydiana, Yusuf Hanafi, Ibnu Samsul Huda
 Penelitian Terdahulu Mengangkat Judul
 “Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot di MTsN 2 Kota Malang”(Hanafi et al., 2019). Berikut ini adalah Persamaan dan Perbedaan yang dilakukan penulis dengan penelitian Terdahulu yang relevan:

Persamaan	Perbedaan
Sama-sama bertujuan pada penggunaan aplikasi Kahoot penelitian terdahulu juga menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif	Peneliti Terdahulu Tertarik Melakukan Penelitian di MTsN 2 Kota Malang sedangkan peneliti lebih tertarik di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu Tempat dan waktu penelitiannya juga berbeda dan peneliti terdahulu lebih berfokus pada Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot di MTsN 2 Kota Malang sedangkan peneliti disini berfokus pada Implementasi Penggunaan Media Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 6 Kota Bengkulu.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah dasar pemikiran yang memuat alur seluruh permasalahan yang akan diceritakan di dalam penelitian yang dibuat. Adapun berikut kerangka berpikir dari penelitian yang saya teliti yaitu:

Kerangka Berfikir Proses Penelitian



Berdasarkan kerangka berpikir yang ditampilkan diatas, maka dapat dipahami bahwa dalam penggunaan media Kahoot dengan disertai langkah-langkah penggunaan yang benar dan baik, maka akan dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.