

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku individu atau kelompok melalui usaha untuk mendewasakan seseorang sesuai dengan prosedur pengajaran dan pelatihan. Dalam dunia pendidikan, proses ini mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan. Salah satu bentuk penerapan pendidikan di era modern adalah pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu contohnya adalah menggunakan era teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan terhadap pendidikan, dengan munculnya media pembelajaran interaktif. Media ini menggabungkan teks, gambar, audio, video, serta animasi, dilengkapi fitur interaktif yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Di era globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut sekolah untuk mengintegrasikan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Kreativitas, sebagai salah satu keterampilan utama, merupakan potensi yang dimiliki setiap individu, tetapi perlu diidentifikasi dan diasah agar dapat berkembang optimal. Sayangnya, banyak yang belum menyadari pentingnya pengembangan kreativitas ini dalam proses

pembelajaran. tidak tahu cara mengembangkannya.(Salsabila Dwi Karna et al., 2025)

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,kecerdasan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.Dalam kajian dan pemikiran tentang pendidikan, terlebih dahulu perlu di ketahui dua istilah yang hampir sama bentuknya dan sering di pergunakan dalam dunia.(Rahman et al., 2022)

pendidikan yang terkait dengan metode pembelajaran mencakup cara pengorganisasian materi pelajaran, strategi pengajaran, dan manajemen kegiatan yang mempertimbangkan hambatan, tujuan serta karakter peserta didik oleh karenanya hasil pembelajaran bisa dicapai secara efektif, efisien, dan menarik. jika inovasi dalam pembelajaran bisa memberi kemudahan untuk siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, terutama melalui pemanfaatan teknologi informasi. Dengan tepat mengimplementasikan inovasi dalam pendidikan, maka terdapat peluang untuk menciptakan kondisi kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan serta kondusif, oleh karenanya aktivitas pembelajaran bisa berlangsung dengan efisien serta efektif dalam mendorong siswa untuk meraih tujuan pembelajaran yang sangat penting.(Tuhuteru et al., 2023)

Perkembangan teknologi di era digital merupakan hal yang penting untuk menciptakan transformasi pendidikan yang efektif dan relevan. mengevaluasi pembaharuan berkala kurikulum untuk memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran, mengidentifikasi keterampilan digital esensial agar dapat mengikuti kehidupan yang modern dengan memastikan pengembangan keterampilan seperti literasi digital dan lain sebagainya. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dengan merancang pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi yang bijak dalam menggunakan platform pembelajaran online dan alat-alat digital lainnya. Pastikan untuk guru-guru agar mendapatkan pelatihan dan dukungan yang penuh untuk menggunakan teknologi, guru harus dapat ikut terampil dan mengintegritaskan teknologi untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih baik lagi di era digital ini menciptakan pembelajaran interaktif yang efektif dan terkini. banyak guru yang belum memiliki keterampilan atau kecakapan yang cukup dalam menggunakan teknologi digital untuk mendesain pembelajaran yang efektif. Kurangnya pelatihan dan pendidikan tentang teknologi menjadi hambatan utama Evaluasi dan Pemantauan

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar. Selama ini, evaluasi sering dilakukan dengan metode konvensional seperti ujian tertulis atau lisan, yang terkadang

kurang mampu memberikan gambaran objektif mengenai kompetensi siswa. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan kurangnya umpan balik yang cepat bagi siswa untuk memperbaiki kekurangan mereka.

Metode evaluasi tradisional mungkin tidak selalu sesuai dengan konteks pembelajaran digital. sistem evaluasi tradisional cenderung tidak menarik dan kurang memotivasi siswa. Padahal, pendekatan digital dan umpan balik real-time melalui aplikasi interaktif bisa menjadi solusi modern guru perlu menemukan cara untuk mengukur dan mengevaluasi pemahaman dan kemajuan belajar siswa secara efektif dalam lingkungan digital. (Putra & Aryani, 2024)

Menurut Rana siti abiatul dalam penelitian yang berjudul: “Efektivitas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Penilaian Di Smpn 3 Warungkiara Satu Atap” Mengatakan bahwa Kahoot lebih efektif dalam meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar siswa, serta mengurangi dampak negatif seperti kebosanan dan kecemasan dibandingkan dengan format evaluasi tradisional. Oleh karena itu, disarankan agar para pendidik lebih sering menggunakan Kahoot sebagai media penilaian interaktif dalam kelas. (Rabiatul et al., 2024). Menurut Dela Yunita Indah penelitian yang berjudul “Penerapan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas V Mi Nurul Jadid. Kahoot berhasil menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan kompetitif. Format permainan berbasis

teknologi ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, menunjukkan antusiasme tinggi, dan berkompetisi secara sehat.(Indah, 2025)

Dalam proses pembelajaran, penggunaan aplikasi evaluasi pada pembelajaran fikih digunakan, yang meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa multimedia yang dikembangkan benar-benar efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa . Dan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi evaluasi, disertai dengan pemahaman konsep yang lebih baik tentang materi fikih .(Latifah & Agustina, 2024)

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan aplikasi evaluasi pembelajaran interaktif, seperti Kahoot, atau aplikasi sejenis. Aplikasi ini memungkinkan guru menyajikan soal dalam bentuk yang lebih menarik, interaktif, dan real-time, sehingga siswa dapat lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses evaluasi. Selain itu, aplikasi ini mampu memberikan hasil penilaian secara langsung, yang memudahkan guru untuk menganalisis capaian belajar siswa dan merancang tindak lanjut pembelajaran.

Untuk meningkatkan proses evaluasi pembelajaran siswa, penting menggunakan media yang tepat. Terdapat beberapa aplikasi pendidikan yang dapat mendukung kegiatan ini,

termasuk aplikasi berbasis web yang juga berfungsi sebagai permainan edukasi. Salah satu contohnya adalah Kahoot & Quizizz, sebuah aplikasi permainan edukasi yang bersifat naratif atau fleksibel, memungkinkan aktivitas multipemain di kelas, dan menjadikan latihan di kelas pengalaman yang interaktif serta menyenangkan.

Kahoot adalah aplikasi berbasis website yang menawarkan pembelajaran dengan nuansa permainan. Awalnya aplikasi ini diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik pada maret 2013. Mereka tergabung dalam joint project bersama Norwegia University of Technology and Science (Fajri, 2021). Perlu diketahui bahwa laman Kahoot ada dua yaitu pertama, <https://kahoot.com> untuk pengajar yang akan menyiapkan soal-soal atau bahan evaluasi. Kedua, <https://kahoot.itu> untuk peserta didik yang berperan sebagai penjawab soal. Penggunaan aplikasi ini tidak berbayar, tetapi bila pengguna menginginkan pengalaman yang lebih, maka dapat upgrade ke akun premium yang biayanya telah ditentukan. (Candra Perwira, 2024)

Dengan adanya aplikasi ini mampu mengakomodir permasalahan media pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia. Keunggulan aplikasi ini dibanding dengan aplikasi pembelajaran lainnya adalah beragamnya fitur unik yang disediakan seperti karakteristik kuis yang didalamnya terdapat meme, avatar, tema, dan diiringi musik penghibur yang mana hal

tersebut dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk berlomba-lomba mendapatkan hasil yang memuaskan (Fadila Khairunnisa et al., 2024).

Aplikasi kahoot ini digunakan untuk menarik perhatian dan menghilangkan kebosanan siswa dalam pembelajaran guru dapat menggunakan media Kahoot, dimana kahoot itu sendiri merupakan media pembelajaran online yang berisi pertanyaan gratis atau tidak berbayar yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran dalam rangka mengevaluasi hasil belajar siswa. dalam pengembangan aplikasi Kahoot mengutamakan keterlibatan hubungan peran aktif siswa dengan dengan temannya secara kompetitif mengenai materi pelajaran yang masih atau sudah dipelajari. Menurut pendapat yang lain Kahoot! Juga dapat mempengaruhi perubahan perkembangan sosial emosional siswa dalam kemampuannya berkolaborasi dan berkompetisi (Nurhayah, 2023).

Berdasarkan wawancara dengan guru fikih kelas XI MAN 1 yaitu ibu Yeni Tahmrin pada 3 september 2025 Saat ini di MAN 1 Kota Bengkulu, evaluasi masih dilakukan secara konvensional, yakni dengan menggunakan tes tertulis berbasis kertas. Model evaluasi seperti ini memang masih relevan, namun sering menimbulkan beberapa kendala, seperti kurangnya variasi dalam bentuk soal, keterbatasan waktu, serta kurangnya daya tarik bagi peserta didik. Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengerjakan evaluasi dengan

optimal. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi dalam sistem evaluasi agar lebih menarik, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Di MAN 1 Kota Bengkulu, pembelajaran Fikih pada kelas XI telah mulai memanfaatkan teknologi, namun Implementasi penggunaan aplikasi evaluasi interaktif belum banyak diteliti secara mendalam. Padahal, pemanfaatan teknologi ini berpotensi meningkatkan pemahaman materi Fikih, karena siswa dapat belajar sambil bermain (*learning by playing*) serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang , penting untuk dilakukan penelitian mengenai Implementasi penggunaan aplikasi evaluasi pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Fikih di kelas XI MAN 1 Kota Bengkulu. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada “Implementasi Penggunaan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Interaktif dalam Mata Pelajaran Fikih di Kelas XI MAN 1 Kota Bengkulu” untuk mengetahui bagaimana penerapannya, faktor pendukung dan penghambat, serta respon siswa terhadap inovasi tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai penggunaan aplikasi evaluasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih, serta menjadi referensi bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan strategi evaluasi Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi evaluasi pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakaag di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimana implementasi penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fikih di kelas XI MAN 1 Kota Bengkulu?
2. Apa saja kendala yang dihadapi dalam penerapan aplikasi evaluasi kahoot dalam pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fikih di kelas XI MAN 1 Kota Bengkulu?
3. Bagaimana solusi untuk mengatasi kendala dalam penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fikih di kelas XI MAN 1 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana implementasi penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fikih di kelas XI MAN 1 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam penerapan aplikasi evaluasi kahoot dalam pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fikih di kelas XI MAN 1 Kota Bengkulu.

3. Untuk menemukan solusi yang tepat dalam mengatasi kendala penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fikih di kelas XI MAN 1 Kota Bengkulu

D.Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik secara teoritis maupun praktis

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pendidikan Islam, khususnya dalam bidang evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.
 - b. Menjadi bahan rujukan akademik bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penerapan aplikasi interaktif dalam proses evaluasi pembelajaran fikih.
 - c. Memperkaya literatur mengenai strategi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pemanfaatan media digital.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi Guru: Memberikan alternatif metode evaluasi yang lebih menarik, efektif, dan interaktif untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi fikih.
 - b. Bagi Siswa: Membantu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman konsep fikih melalui pengalaman evaluasi yang lebih menyenangkan.

- c. Bagi Sekolah: Menjadi dasar pengembangan kebijakan dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital guna meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Bagi Peneliti: Menambah pengalaman, wawasan, serta keterampilan dalam menerapkan penelitian terkait inovasi teknologi pendidikan

E. Definisi Istilah

1. Implementasi

Yang dimaksud dengan implementasi dalam penelitian ini adalah pelaksanaan atau penerapan penggunaan aplikasi evaluasi pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar Fikih di kelas XI MAN 1 Kota Bengkulu.

2. Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Interaktif

Merupakan sebuah perangkat lunak atau media berbasis teknologi yang digunakan untuk melakukan penilaian hasil belajar siswa dengan cara yang lebih menarik, variatif, dan memungkinkan adanya interaksi, baik antara siswa dengan soal maupun siswa dengan guru.

3. Mata Pelajaran Fikih

Fikih adalah salah satu mata pelajaran di Madrasah Aliyah yang membahas hukum-hukum Islam terkait ibadah dan muamalah, dengan tujuan membentuk pemahaman, pengamalan, dan penghayatan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

4. Kelas XI MAN 1 Kota Bengkulu

Yang dimaksud adalah peserta didik tingkat XI Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Bengkulu sebagai subjek penelitian dalam implementasi aplikasi evaluasi pembelajaran interaktif

