

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pertumbuhan dan perkembangan, yang didapatkan berasal hubungan individu dengan lingkungan sosial serta Fisik, yang berlangsung seumur hidup sejak seseorang dilahirkan. Warisan sosial berarti bahwa bagian itu berasal dari rakyat, itu adalah alat di mana orang dapat berbagi yang terbaik dan paling cerdas untuk meningkatkan kemakmuran.<sup>1</sup>

Proses pengajaran memiliki lima komponen utama: tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Dalam kegiatan proses pendidikan, kelima komponen ini sangat mempengaruhi satu sama lain, misalnya dalam menentukan metode dalam proses penyampaian materi pendidikan akan mempengaruhi perangkat pembelajaran yang akan kita gunakan untuk memberikan materi kepada siswa sesuai dengan kemampuan, kebutuhan dan karakteristik siswa yang terlibat.<sup>2</sup>

Belajar ialah bagian krusial didalam proses pendidikan. Jika menginginkan sebuah pendidikan yang berkualitas, juga memerlukan pendidikan dan filosofi pembelajaran yang tentunya juga baik. Kegiatan mengajar bertujuan untuk membentuk karakter, menumbuhkan pengetahuan diri, perilaku dan kebiasaan, sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup

---

<sup>1</sup> Akhmad Affandi, *Dasar-Dasar Pendidikan* (Cirebon: Cv. Elsi Pro, 2016). Hal. 1

<sup>2</sup> Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*. 2, no. 1 (2019): 586–95.

peserta didik. Sehingga seluruh potensi siswa dapat menguasai keterampilan yang diharapkan.<sup>3</sup>

Pembelajaran tidak hanya sekedar memberikan info atau pengetahuan, tetapi juga mengkondisikan peserta didik untuk belajar, sebab tujuan utama dari pembelajaran adalah supaya siswa belajar. proses pembelajaran ditentukan oleh pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidik sebagai guru harus memiliki kompetensi dan metode pengajaran yang baik, serta mampu mentransfer ilmu kepada siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pendidikan, guru adalah pemain utama, membimbing, melatih, dan mentransfer pengetahuan kepada siswa.

Seorang guru yang terampil dalam memediasi pembelajaran harus memiliki pengetahuan tentang berbagai jenis media pembelajaran dan mampu menyampaikan materi pembelajaran secara efektif kepada siswa, agar tercipta suasana belajar yang lebih efektif. Tidak hanya pengetahuan tentang media pembelajaran, tetapi juga memiliki kemampuan/keterampilan dalam mengoperasiakn media pembelajaran yang baik sesuai dengan kebutuhan siswa dan kesesuaian bahan ajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses belajar mengajar, yang dapat membantu siswa memperhatikan dan memusatkan perhatiannya pada apa yang dipelajarinya. Pembelajaran dengan teknologi dapat membuat proses belajar siswa lebih aktif dan merasa lebih menyenangkan untuk mengikuti pembelajaran. Untuk itu, guru perlu

---

<sup>3</sup> Moh Khoerul Anwar, "Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar," *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (2017): 97, <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.1559>, hal. 2.

menerapkan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa akan meningkatkan konsentrasi siswa terhadap materi pembelajaran.

Mengingat kemajuan teknologi modern yang berkembang pesat, yang menyebabkan siswa remaja sekarang tertarik dengan berbagai media, pilihan media pengajaran harus disesuaikan dengan media yang disukai siswa saat ini. Ada berbagai media yang saat ini sangat populer di kalangan pelajar remaja, seperti film, audio, video, musik, dan lain-lain. Alat-alat tersebut dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam memilih alat pembelajaran yang akan diterapkan oleh guru.<sup>4</sup>

Media pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar, menimbulkan motivasi, merangsang belajar dan memberikan dampak psikologis bagi siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mempengaruhi pendalaman pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Jadi pemilihan penggunaan media pembelajaran juga harus diperhatikan oleh guru.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat mempermudah proses belajar mengajar untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dan membantu siswa memahami materi pelajaran. Dalam setiap proses pembelajaran, metode pengajaran harus digunakan agar pembelajaran dapat maksimal. Ketika penggunaan metode pengajaran di sekolah, guru dapat menggunakan metode pengajaran yang berbeda dari satu kelas ke kelas

---

<sup>4</sup> Indra Arif Maulana Saufi and M A Rizka, "Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 6, no. 1 (2021): 55, <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i1.3626>.



lainnya, sehingga diperlukan kemampuan guru untuk menguasai dan menerapkan metode pengajaran yang berbeda. Semakin baik metodenya, semakin efektif pencapaian tujuan.<sup>5</sup>

Saat ini perkembangan dunia pendidikan sangat pesat, hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah teknologi, perkembangan teknologi tidak dapat dihindarkan terutama dalam dunia pendidikan. Teknologi dapat mendukung didalam proses pembelajaran, dan teknologi pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik. Pembelajaran teknologi saat ini dapat mendorong siswa untuk lebih antusias dalam belajar dan mengerjakan segala macam masalah praktis karena pembelajaran teknologi memiliki berbagai bentuk animasi, penjelasan grafis, dan warna berbeda yang meningkatkan pengalaman nyata.<sup>6</sup>

Salah satu inovasi baru yang dapat dikembangkan sebagai alat pembelajaran adalah alat pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi komputer sebagai alat untuk menggunakannya. Komputer dan teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Perangkat pembelajaran yang inovatif dapat disajikan sebagai multimedia pendidikan interaktif.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SMP Negeri 2 Kota Madiun dengan responden siswa-siswi kelas VIII ketika proses belajar mengajar berlangsung yaitu menggunakan metode ceramah

---

<sup>5</sup> Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11, no. 1 (2017): 9–16.

<sup>6</sup> Nadhira Aisyah Damayanti and Retno Mustika Dewi, "EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa" 3, no. 4 (2021): 1647–59.

bervariasi dan masih terdapat banyak siswa yang kurang aktif serta tidak terfokus dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media yang diterapkan guru di kelas dalam mengajar masih kurang. Banyak siswa yang sibuk dan juga berbicara dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. Metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pendidikan adalah berbagai metode ceramah bervariasi.

Hasil penelitian yang dilakukan Ajun Purwanto, dkk (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game Online Kahoot* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi pada kelas XI IIS 3 SMA Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas” analisis data dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) rata-rata hasil belajar siswa (*pre-test*) 45.002, 2) rata-rata *post-test* hasil belajar siswa adalah 60.14, 3) terdapat pengaruh penggunaan *game online Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas dengan sebesar  $t_{hitung}$  3.594 dengan taraf signifikansi 5%. Pengujian hipotesis dengan  $t_{hitung}$ , dan penentuan pada  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,052. Hasil *post test*  $60.14 \geq pre-test$  45.00, berdasarkan hipotesis statistik alternatif, apabila *post test*  $\geq pre test$  maka hipotesisnya diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan *game online kahoot* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran geografi kelas XI IIS 3 SMA Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas.

Perkembangan teknologi yang semakin maju memungkinkan penggunaan *game* sebagai sarana pembelajaran. Salah satu alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah kuis berbasis *kahoot*. Alat kuis berbasis *kahoot* memiliki kelebihan antara lain soal yang disajikan dalam alat

kuis berbasis *kahoot* memiliki waktu yang terbatas, karena dengan waktu yang terbatas, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal. Keunggulan lain dalam media kuis berbasis *kahoot* adalah jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomer soal yang sedang di tampilkan. *Kahoot* merupakan sebuah laman daring yang sangat edukatif kerana menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

*Kahoot* memiliki empat fitur yaitu Game, Kuis, Diskusi dan Polling. Untuk permainan dimungkinkan untuk membuat jenis pertanyaan dan menentukan jawaban yang paling tepat dan waktu yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Jawabannya disajikan secara unik dengan gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna/gambar yang mewakili jawaban.<sup>7</sup>

Pengaruh pendidikan yang besar terhadap suatu individu maupun bangsa mengharuskan pendidikan untuk dapat terus ditingkatkan kualitasnya. Salah satu yang dapat dilakukan untuk bisa meningkatkan pendidikan yaitu dengan cara membuat media evaluasi hasil belajar siswa. Evaluasi merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan informasi mengenai hasil belajar siswa secara menyeluruh. Dengan tujuan merefleksi dan

---

<sup>7</sup> Gres Dyah Kusuma Ningrum, "Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan," *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa* 9, no. 1 (2018).



mengetahui berhasil tidaknya proses pembelajaran yang sudah dilakukan.<sup>8</sup> Berdasarkan hasil observasi masih banyak siswa yang tidak memenuhi standar KKM pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Maka dari itu diperlukan inovasi baru dalam proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan keterampilan yang dicapai peserta didik setelah belajar berupa keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar, sebagai ukuran evaluasi kegiatan belajar atau proses belajar, dinyatakan dalam lambang, huruf, atau kalimat yang mencerminkan hasil yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu.<sup>9</sup>

Pengertian hasil belajar secara umum adalah adanya perubahan kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan dan perilaku siswa setelah kegiatan belajar akibat dari sebuah pengalaman. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai suatu prestasi yang dicapai siswa dalam kegiatan pendidikan yang disertai dengan pembentukan dan modifikasi tingkah laku manusia yang dinyatakan dalam suatu lambang, huruf atau kalimat.<sup>10</sup>

Hasil belajar merupakan proses aktivitas mental individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan transformasi perilaku yang positif, dan perubahan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan psikomotorik. Hal ini dianggap positif (membutuhkan waktu yang lama dan

---

<sup>8</sup> Damayanti and Dewi, "EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa."

<sup>9</sup> Lina Novita, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD," *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan* 3, no. 2 (2019): 64–72.

<sup>10</sup> Nur Hafidhotul Ilmiyah and Meini Sondang Sumbawati, "Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal of Information Engineering and Educational Technology* 3, no. 1 (2021): 46–50, <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>.

tidak mudah dilupakan) karena perubahan perilaku tersebut selain perilaku sebelumnya yang cenderung bertahan.

Dapat dikatakan bahwa pencapaian hasil belajar yang berkualitas dapat merupakan hasil dari proses pembelajaran yang berkualitas. Untuk menjamin proses pembelajaran yang berkualitas, guru harus dapat menggunakan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Ketidaksiharian media pembelajaran yang diterapkan dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri, dengan demikian maka perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dapat dilaksanakan dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat oleh guru.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Media kuis berbasis *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Kota Madiun”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut

1. Apakah ada pengaruh media kuis berbasis *kahoot* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Kota Madiun?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajara siswa yang menerapkan media kuis berbasis *kahoot* dan hasil belajar siswa dengan tanpa menggunakan media kuis berbasis *kahoot* dalam mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Kota Madiun?



### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pengaruh media kuis berbasis *kahoot* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Kota Madiun.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajara siswa yang menerapkan media kuis berbasis *kahoot* dan hasil belajar siswa dengan tanpa menggunakan media kuis berbasis *kahoot* dalam mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Kota Madiun

### D. Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan kelak penelitian ini dapat bermanfaat kelas untuk kalangan antara lain:

1. Secara teoritis
  - a. Memberikan kontribusi ilmiah terhadap pendidikan yaitu melakukan inovasi penggunaan kuis berbasis *kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar.
  - b. Sebagai dasar dan acuan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar dan sebagai sumber penelitian selanjutnya.
2. Secara praktis
  - a. Bagi guru hasil penelitian ini dapat berguna menjadi bahan acuan bagaimana trik yang baik pada mentranfer ilmu memakai media kuis berbasis *kahoot* terhadap dorongan belajar siswa yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Bagi siswa bisa memberikan pengalaman yang berguna, menggunakan media kuis berbasis *kahoot* saat mengerjakan kuis.
- c. Bagi penulis penelitian ini, penelitian ini tidak hanya memberikan modal untuk terjun ke dunia pendidikan, tetapi juga memberikan tambahan informasi dan teknologi informasi yang detail khususnya bagi peneliti yang mempelajari dampak kuis berbasis *kahoot* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Kota Madiun
- d. Bagi sekolah penelitian ini dapat memberikan masukan dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi informasi *e-learning* dengan menggunakan media kuis berbasis *kahoot* terhadap motivasi belajar dan hasil belajara siswa.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian diatas maka, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus diuji keabsahanya.

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah:

1.  $H_1$  = “Terdapat pengaruh dalam penggunaan media kuis berbasis *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Kota Madiun”.  
 $H_0$  = “Tidak ada pengaruh dalam penggunaan media kuis berbasis *kahoot* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Kota Madiun”
2.  $H_1$  = “ Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajara siswa yang menerapkan media kuis berbasis *kahoot* dan hasil belajar siswa dengan tanpa menggunakan media kuis berbasis *kahoot* dalam mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Kota Madiun”

3.  $H_0$  = “Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajara siswa yang menerapkan media kuis berbasis *kahoot* dan hasil belajar siswa dengan tanpa menggunakan media kuis berbasis *kahoot* dalam mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Kota Madiun”

#### F. Devinisi Oprasional

Adapun definisi penelitian yaitu:

1. Media game kahoot adalah media game yang menggunakan media hp/komputer dan internet, dimana tiap kelompok akan diberikan penjelasan (X).
2. Hasil belajar adalah nilai tes yang didapatkan setiap siswa yang menggunakan media game kahoot (Y).

