

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Agama Islam sangat penting dalam pembentukan kepribadian sosial masyarakat, manusia diposisikan sebagai khalifah di bumi dan bertanggung jawab atas pengaturan lingkungan sesuai dengan kebutuhan umat. Oleh karena itu, untuk tetap bertahan untuk generasi berikutnya, kelestarian harus dijaga. Pelestarian lingkungan hidup menunjukkan bahwa orang berperilaku baik terhadap lingkungannya . Pemahaman-pemahaman ini sebenarnya menjadi dasar bagi semua bagian masyarakat untuk diterapkan sebagai aturan yang mengikat dalam masyarakat. Namun, di dunia saat ini, berbagai variasi dan keragaman situasi sosial yang begitu banyak bermunculan(Mahrani et al., 2024).

Secara umum, Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah untuk membimbing dan mengembangkan potensi fitrah manusia sehingga mereka dapat berfungsi sebagai pengabdian yang taat kepada Allah dengan cara yang paling efektif merupakan tujuan dari PAI. Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah proses mempersiapkan generasi penerus untuk melakukan amal di kehidupan dunia dan memperoleh hasil di akhirat kelak dengan memberikan pengetahuan dan nilai ajaran Islam yang sesuai dengan peran umat manusia (Nursafitri et al., 2023). Menurut Al-Qur'an, tujuan utama dari pendidikan Islam adalah menumbuhkan kesadaran pada manusia tentang perannya sebagai seorang hamba. Oleh karena itu, proses

pendidikan harus dilandasi dengan ketakwaan kepada Allah SWT, baik oleh pendidik maupun peserta didik(Hamka & Syam, 2022).

Pendidikan adalah ilmu yang didasarkan pada perspektif ilmiah (scientific) tentang umat manusia dan didukung oleh data visual dan statistik(Ikhwan, 2016b). Pendidikan agama Islam sebagai bagian dari keberhasilan akademik yang berada di sekolah juga menghadapi masalah. Banyak kajian teoritis tentang masalah pembelajaran telah diteliti untuk menyelesaikan masalah yang timbul dalam pembelajaran PAI. Dalam pembelajaran agama Islam, ada beberapa masalah yang sering dihadapi siswa. Ini termasuk kesulitan membaca tulisan arab, kesulitan menghafal materi, kurangnya motivasi atau keinginan untuk belajar, dan kesulitan memahami materi yang diajarkan(Amma et al., 2021).

Pembelajaran PAI saat ini masih dianggap sebagai kegiatan pembelajaran yang monoton dan agak membosankan. Salah satu penyebab kebosanan ini adalah kurangnya perubahan metodologi dalam mengajar, yang disebabkan oleh kurangnya aktivitas belajar selain jumlah waktu atau jam pelajaran yang sedikit, yaitu dua hingga tiga jam per minggu. Selain itu, pemahaman PAI masih dianggap tidak menarik, dogmatis, dan banyak hafalan. Perubahan paradigma mengajar dan pembelajaran PAI diperlukan untuk mencapai kebermanaknaan(Anggraini et al., 2022). Dalam upaya untuk memperbarui metode pembelajaran PAI, pendekatan permainan edukatif muncul sebagai salah satu alternatif yang menarik dan menghibur(Mumajad et al., 2022)

Abad ke-21, kita semua menghadapi masalah yang semakin kompleks dan saling terkait. Dengan perubahan cepat yang terjadi di bidang teknologi, budaya, dan lingkungan, kita harus berpikir secara lebih terintegrasi dan menyeluruh (Arif Rianto & Ikhwan, 2024). Semua perubahan yang terjadi di era modern, seperti masuknya era digital atau revolusi industri 4.0, pasti akan berdampak baik atau buruk pada dunia pendidikan. Selain itu, pengajaran agama Islam terus mengalami perkembangan dan perubahan. Jika dulu percakapan akrab antara siswa dan pendidik terasa aneh, sekarang itu wajar. Ini sangat penting dari sudut pandang teori pendidikan modern. Jenis interaksi ini menunjukkan keberhasilan proses pendidikan. penggunaan sumber pembelajaran elektronik. Internet sekarang menjadi sangat populer dan telah menjadi gaya hidup dan kebutuhan masyarakat. Internet dan media digital sangat penting untuk pendidikan. Untuk mendidik generasi di era teknologi atau revolusi industri 4.0, kombinasi media konvensional dan digital diperlukan untuk memaksimalkan hasil (Amirudin, 2019)

Perencanaan merupakan tahapan dalam menetapkan berbagai aktivitas berdasarkan unsur 5W1H, yaitu mencakup apa yang akan dikerjakan, alasan pelaksanaannya, serta siapa yang bertanggung jawab melaksanakannya (Ikhwan, 2016). Kurikulum termasuk perencanaan, kurikulum dengan penggunaan yang efektif tidak mencapai tujuan terbaiknya jika digunakan dengan cara yang merugikan siswa. Proses pelaksanaannya mencakup perencanaan, bimbingan, pengajaran,

penilaian, penyuluhan, dan pengaturan kegiatan yang berada disekolah. Dalam pembelajaran, strategi ini mencakup penggunaan sebuah metode dan pemanfaatan dari berbagai sumber daya atau kekuatan. Ini termasuk rencana tindakan, atau rangkaian dalam kegiatan(Qolbiyah, 2022)

Kurikulum merdeka adalah langkah-langkah yang diambil pemerintah untuk mengatur pendidikan. Kurikulum ini membantu siswa mendapatkan pendidikan yang berkualitas tinggi yang memenuhi kebutuhan dan lingkungan mereka(Yahya et al., 2024). Kurikulum dibagi menjadi dua kegiatan utama dalam struktur pembelajarannya: proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila berfokus pada pengembangan kompetensi yang perlu dimiliki siswa setelah menyelesaikan pendidikan, sedangkan pembelajaran intrakurikuler mengacu pada capaian pembelajaran yang harus dikuasai siswa dalam setiap mata pelajaran. Kurikulum ini dianggap penting untuk mengatasi krisis pembelajaran di Indonesia. Studi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak menguasai kemampuan literasi dan numerasi dasar, seperti memahami bacaan dasar dan menerapkan konsep matematika dasar. Kurikulum ini diharapkan mampu mendorong peningkatan keterampilan literasi dan numerasi siswa di Indonesia(Hamdi et al., 2022).

Model pembelajaran yang tepat diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Situasi pembelajaran harus menyenangkan bagi siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dan kreatif (Setiawati et al., 2024). Dalam upaya guna hasil pembelajaran yang efektif dan optimal,

guru wajib memilih model pembelajaran guna menyelesaikan masalah siswa. Pemilihan metode untuk skenario pembelajaran sangat penting karena mempengaruhi seberapa baik tujuan pembelajaran yang dicapai. Guru dapat menggunakan berbagai metode untuk mengajar siswa mereka. Setiap metode harus disesuaikan dengan materi pelajaran, jadi tidak semua metode cocok untuk semua pelajaran (Fatmawati, 2020). Guru sudah semestinya mengaplikasikan media yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Mereka harus melakukan ini dengan memahami jenis media dan keuntungan dari masing-masing jenis media (Sumaryanti, 2020).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat mendukung guru, memudahkan pembelajaran, dan memperjelas informasi kepada siswa (Suharyani et al., 2025). Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang interaktif, salah satunya adalah Kahoot. Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui kuis menarik. Penelitian mengenai pengaruh Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada kurikulum merdeka penting dilakukan. Hasilnya diharapkan berkontribusi pada pengembangan pembelajaran PAI yang efektif dan peningkatan hasil pembelajaran siswa.

Pada pelaksanaan observasi awal yang dilakukan terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo, ditemukan sejumlah indikasi yang

menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kebosanan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari suasana kelas yang cenderung pasif dan kurang antusias sejak awal pelajaran dimulai hingga berakhir. Ketika guru menyampaikan materi, hanya segelintir siswa yang tampak memperhatikan, sementara sebagian lainnya menunjukkan ekspresi kurang berminat, seperti duduk dengan tubuh bersandar lesu, melamun, berbicara dengan teman sebangku, atau bahkan memainkan alat komunikasi pribadi secara diam-diam.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, interaksi antara guru dan siswa tampak sangat terbatas. Guru masih dominan menggunakan pendekatan ceramah satu arah dan penyampaian materi secara verbal tanpa banyak melibatkan siswa dalam aktivitas yang memancing partisipasi aktif, seperti diskusi kelompok, kuis interaktif, atau simulasi. Akibatnya, siswa menjadi kurang terlibat secara emosional maupun intelektual dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa juga terlihat kesulitan mempertahankan fokus dan konsentrasi, terlebih ketika pembelajaran berlangsung dalam waktu yang cukup lama tanpa variasi metode yang menarik.

Kondisi kelas yang monoton tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik turut memperkuat rasa jenuh yang dirasakan oleh siswa. Materi yang disampaikan meskipun penting, tidak dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata siswa, sehingga mereka sulit memahami urgensi dan relevansi dari pelajaran PAI dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini

menyebabkan terjadinya penurunan minat belajar dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Beberapa siswa bahkan menunjukkan kecenderungan untuk tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh dan kurang termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Gejala-gejala kebosanan yang tampak dalam pembelajaran ini dapat berimplikasi pada rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Padahal, PAI merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan akhlak. Dengan demikian, bila proses pembelajaran tidak dilakukan secara menarik dan interaktif, maka tujuan utama dari pembelajaran PAI berpotensi tidak tercapai secara optimal.

Melalui observasi ini, dapat disimpulkan bahwa kebosanan dalam pembelajaran PAI di kelas X SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo menjadi masalah yang perlu mendapat perhatian serius, khususnya dalam hal peningkatan kualitas metode pembelajaran dan penggunaan media yang lebih variatif. Diperlukan pendekatan yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif agar mereka dapat menikmati proses belajar, memahami materi dengan lebih baik, dan mengembangkan sikap positif terhadap pelajaran PAI.

Diharapkan pada penelitian ini dapat menyajikan saran yang bermanfaat bagi guru dalam memilih dan mengintegrasikan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik serta selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Dalam era transformasi digital,

pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dengan teknologi guna menciptakan proses pembelajaran yang sangat efektif, interaktif, dan sangat menyenangkan. Salah satu inovasi teknologi sering digunakan dalam dunia pendidikan adalah Kahoot, yaitu platform kuis digital berbasis permainan (game-based learning) yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui pendekatan yang kompetitif dan menyenangkan.

Kahoot menggunakan perangkat digital untuk membuat kuis yang dapat diakses secara langsung oleh guru dan memungkinkan siswa menjawab pertanyaan secara real-time. Media seperti Kahoot dapat membantu membuat materi agama yang terkadang dianggap berat atau membosankan menjadi lebih sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Kondisi ini turut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan kolaboratif, sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Sutirna, 2018).

Pentingnya mengangkat media Kahoot sebagai objek penelitian didasari oleh kebutuhan untuk mengetahui efektivitasnya secara empiris, khususnya dalam usaha untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Selain itu, hasil dari penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi bagi guru dan pemangku kebijakan pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif, selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang

mengedepankan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Demikian, penggunaan Kahoot bukan hanya sekadar tren, melainkan sebuah pendekatan strategis yang layak diteliti demi mendorong terciptanya pengalaman belajar PAI yang lebih bermakna dan berdampak positif terhadap capaian akademik siswa (Andari, 2020).

Studi ini hanya melibatkan siswa yang berada di kelas XI 3 dan XI 4 SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo dengan hasil belajar diatas rata-rata dalam pengaplikasian media belajar Kahoot, materi pembelajaran yang diteliti adalah materi pembelajaran PAI semester 2 dan media pembelajaran yang digunakan adalah media Kahoot.

B. Rumusan Masalah

Ditinjau dari pemaparan latar belakang masalah menghasilkan luaran rumusan masalah sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan atau pengaplikasian media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah tersebut, fokus utama dari penelitian ini adalah menggali pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dapat dilihat dari perspektif teoretis dan praktis. Berdasarkan tujuan penelitian, diharapkan hasilnya akan menghasilkan beberapa manfaat dan penerapan, seperti:

1) Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini akan menjadi salah satu referensi dalam upaya untuk mengembangkan pembelajaran PAI yang lebih efektif, yang dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, menjadi referensi atau acuan diharapkan bahwa penelitian ini akan menjadi salah satu referensi dalam upaya untuk mengembangkan pembelajaran PAI yang lebih efektif, yang dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, membantu dalam memilih dan menggunakan alat Kahoot yang tepat untuk proses PAI.
- c. Bagi siswa, meningkatkan kualitas hasil belajar dan membantu siswa memahami materi PAI dengan menggunakan alat Kahoot.
- d. Bagi peneliti, menambahkan pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman penelitian, dan dapat digunakan sebagai sumber penelitian untuk menentukan apakah ada atau tidaknya efek positif antara pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada kurikulum merdeka.

E. Definisi Istilah

Penelitian ini menetapkan definisi istilah-istilah sebagai berikut untuk membantu pembaca memahami isi penelitian dengan benar:

1) Secara Konseptual

- a. Kahoot adalah platform pembelajaran online yang menawarkan permainan dan kuis edukatif dengan tampilan yang menarik dan interaktif. Tes awal (*pre-test*), tes akhir (*post-test*), latihan soal, penguatan materi, program remedial, dan kegiatan pengayaan adalah beberapa aktivitas pembelajaran di mana media ini dapat digunakan. Pengguna harus memiliki akun email, Google, atau Microsoft sebelum dapat menggunakan Kahoot(Sutirna, 2018).
- b. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah proses di mana guru memberikan materi keislaman kepada siswa dengan tujuan peserta didik dapat memahami dan menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk mencapai tujuan ini dan membentuk siswa yang beriman, bertakwa, dan berakhlak terpuji, guru PAI harus menjadi inovatif dan kreatif saat merancang pembelajaran mereka(Aziz, 2019).
- c. Hasil belajar adalah bukti kemampuan yang didapat peserta didik setelah mengikuti pendidikan. Hasil belajar dapat diukur dengan berbagai cara, seperti portofolio, tes, atau penilaian. Hasil belajar tidak terbatas pada penguasaan informasi secara hafalan; pemahaman tentang konsep, pengembangan keterampilan, dan juga

pembentukan sikap juga termasuk. Dampak yang signifikan bagi siswa dan bermanfaat di masa depan ditandai dengan hasil belajar yang ideal (Utami & Hamdun, 2020).

2) Secara Operasional

Berdasarkan definisi istilah, secara konseptual pada penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Keberhasilan Pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka” ini meneliti pengaruh media kahoot pada implementasi pembelajaran PAI yang dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo terhadap hasil belajar mereka dengan kelas penelitian XI 3 dan XI 4.

Secara operasional, Kahoot digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengevaluasi sejauh mana siswa memahami materi, mendapatkan masukan secara informal, dan mengadakan polling tentang topik-topik tertentu. Selain itu, Kahoot juga memberi siswa kesempatan untuk membuat pertanyaan mereka sendiri dan menjawab pertanyaan guru (Sutirna, 2018).

Pengertian Pendidikan agama Islam adalah usaha. mengajar dan mendidik siswa agar mereka dapat memahami agama islam secara keseluruhan, memahami maknanya, dan menjadikan ajaran-ajaran itu sebagai cara hidup mereka sehingga dapat membantu mereka di dunia dan akhirat (Sa'diyah, 2022).

Setelah proses pembelajaran berakhir, transformasi perilaku yang dialami siswa disebut hasil belajar. Selama terjadinya proses

pembelajaran berlangsung, hasil belajar didefinisikan sebagai peningkatan perilaku individu yang dihasilkan dari pengalaman dan interaksi yang mereka alami. Berbagai aspek kepribadian terlibat dalam perubahan ini. Ini termasuk pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kebiasaan, sikap, dan elemen perilaku lainnya(Somayana, 2020).

