

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi yang sangat pesat di Indonesia sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat, menyebabkan adanya *transformasi digital* dalam dunia pendidikan yang awalnya konvensional menjadi dalam wujud *digitalisasi*. Memasuki *era society 5.0* tenaga pendidik dituntut untuk bisa bersikap dinamis dalam proses aktivitas pembelajaran, baik dalam menetapkan strategi, model, metode, dan media yang dipakai dalam pembelajaran, tantangan seorang guru PAI tentunya semakin berat dan mau tidak mau harus bisa beradaptasi dan bersikap dinamis dalam menghadapi tantangan ini.¹

Pemanfaatan teknologi yang semakin canggih sebagai fasilitas dalam penggunaan media pembelajaran, kemampuan dan keterampilan seorang tenaga pendidik lah yang dibutuhkan saat ini, adanya teknologi harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya saat aktivitas pembelajaran berlangsung sehingga bisa menjadikan aktivitas pembelajaran yang menarik berbasis permainan (*game*). yang dipakai oleh guru, salah satunya *E-Learning* berbasis aplikasi *Kahoot*. Aplikasi *Kahoot* merupakan suatu aplikasi dalam wujud permainan yang mendukung visual demonstrasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa lebih menyukai pembelajaran dalam wujud visual, sebab bisa berupa wujud diagram, gambar, bagan, garis waktu, film dan sejumlah demonstrasi yang lainnya.

Kita sebagai tenaga pendidik harus bisa beradaptasi dengan adanya pembaharuan teknologi yang digunakan dalam media pembelajaran, namun kebanyakan yang terjadi pada saat ini aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, siswa merasa bosan dan terkesan sulit dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam hal ini disebabkan banyak materi yang dirasa sulit untuk dipahami dan dihafalkan, sebab siswa zaman sekarang lebih cepat merasa bosan jika belajar perihal sejarah. Selaras dengan Kurikulum tahun 2013 yang menjadikan siswa dituntut untuk aktif, serta proses pembelajaran saat ini dituntut untuk *student centered* (Pembelajaran berpusat pada siswa) tidak lagi memakai proses pembelajaran *teacher centred* (pembelajaran berpusat pada guru), sebab dalam konteks pembelajaran yang

¹ A S Bahrurruzi, dkk., "Peran Dan Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0," *Jurnal Pendidikan Islam*, no. 1 (2022): 106.

berpusat pada guru lebih bersifat satu arah saja dan kurang adanya interaksi dan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung, maka pendidik memerlukan adanya perubahan yang dipakai oleh guru saat menentukan pendekatan, media, metode, dan menentukan evaluasi belajar yang tepat dan menarik pada siswa sehingga tidak merasa bosan pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung.² Disini guru diharapkan bisa sebagai fasilitator pendidikan yang mempunyai inovasi baru guna mewujudkan minat belajar siswa dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam.

Saat aktivitas pembelajaran berlangsung, tidak semua siswa memiliki semangat dan minat yang tinggi dan juga hasil belajar yang baik, sebab Siswa cenderung bosan dan mengantuk pada saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran. Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam hanya menjelaskan materi dengan memakai metode ceramah yang masih terkesan *teacher centred* dimana pembelajaran berpusat pada guru, sedangkan aktivitas pembelajaran di era sekarang, guru dituntut memakai metode, dan media yang menarik. Yang bisa menumbuhkan minat belajar siswa yang bisa berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Dari banyak problematika yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung, peneliti mencoba memakai satu media yang bisa menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan adanya satu media yang menarik bisa menjadikan siswa lebih semangat dalam belajar sejarah. Sehubungan dengan hal itu peneliti memberikan solusi dengan memakai media *E-Learning* berbasis aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang diharapkan bisa meningkatkan semangat dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

E-Learning sendiri merupakan salah satu proses pembelajaran yang didukung dan difasilitasi sebagai pemanfaatan teknologi informasi dan internet yang dipakai untuk mempermudah kinerja guru dalam mengajar.³ Media ini dikemas dengan baik, unik dan menarik maka *E-Learning* tidak hanya sebagai media pembelajaran, akan tetapi bisa dipakai sebagai media informasi, hiburan serta pendidikan.

Adanya keterbatasan waktu jam pelajaran dalam penyampaian materi yang harus diajarkan pada Siswa, merupakan salah satu

² Ni Putu Wardani, "Konsep Pembelajaran Student Centered Learning di Perguruan Tinggi." (skripsi, Universitas Udayana Denpasar, 2016) . 1-2.

³ Sri Rahayu Candrawati, "Pemanfaatan *E-Learning* Dalam Pembelajaran", *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, no. 8 (2010): 173.

problematika yang dihadapi oleh guru, sehubungan dengan hal itu guru diharapkan bisa memanfaatkan media *E-Learning*, dengan harapan agar siswa mendapatkan tambahan jam belajar bagi siswa yang belum paham terkait materi yang sudah disampaikan oleh guru. Serta guru bisa memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah seperti halnya ruang laboratorium komputer yang memadai dan terhubung dengan koneksi internet, sangat disayangkan sekali jika sarana dan prasarana itu tidak dimanfaatkan secara maksimal. Sarana dan prasarana yang sudah tersedia bisa dimanfaatkan lewat aktivitas evaluasi memakai aplikasi *E-Learning*, salah satunya aplikasi ini.

Kahoot Merupakan satu aplikasi berbentuk *online* berupa kuis yang bisa dikembangkan dalam format “permainan”. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan siswa yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Model pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif sebab bisa merangsang komponen visual dan verbal Siswa. *Kahoot* Ini tersedia fitur yang gratis dan berbayar, untuk membuka fitur yang lebih lengkap, satu *Platform* pembelajaran berbasis *game real-time* yang sudah mendapatkan permainan yang luas secara global dengan lebih dari 30 juta penggunaan diseluruh dunia. Hal ini memungkinkan guru membuat *game* berbasis kuis, survei, dan sejumlah hal lainnya, penanggap teratas untuk tiap-tiap pertanyaan tertera dan pemenang keseluruhan akan ditampilkan di akhir sesi. Dan papan skor di akhir pertandingan akan ditampilkan pemenangnya.⁴

Untuk membuat *game Kahoot* dibutuhkan pengguna untuk masuk ke web *Kahoot* (<https://Kahoot.com/>). Sesudah memiliki akun *Kahoot*, pengguna bisa membuat pertanyaan memakai fitur yang sudah tersedia dalam aplikasi *Kahoot*. Secara otomatis akan mendapatkan kode untuk menjalankan aplikasi *Kahoot*. Dengan memakai PC atau *smartphone* siswa bisa mengakses permainan dengan memakai aplikasi *Kahoot* atau dengan *browser* lewat *website* (www.Kahoot.it). Siswa hanya perlu memasukkan kode yang muncul dilayar dan menuliskan nama. Sesudah *game Kahoot* dimulai, siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar maka akan mendapatkan poin yang diberikan untuk menjawab tercepat.⁵

⁴ Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot Dengan Combro* (Yogyakarta: Deepublish, 2019). 9-10.

⁵ Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot Dengan Combro* (Yogyakarta: Deepublish, 2019). 11.

Dapat ditarik suatu simpulan bahwa *Kahoot* merupakan suatu game interaktif berbasis pendidikan yang di dalamnya ada sejumlah ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna bisa membuat kuis memakai *Kahoot* untuk suatu pembelajaran sehingga aktivitas pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan.

Penelitian terdahulu dari studi yang dilakukan yaitu, penelitian dari Nuri Qurota Aini pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Drill berbasis Aplikasi *Kahoot* terhadap Hasil Belajar Kognitif PAI Siswa Kelas VIII SMPN 56 Bandung”. Studi ini dilakukan memakai metode kuantitatif dengan memakai metode eksperimen. Jenis studi yang dipakai yaitu Quasi Experiment dengan memakai Static Group Comparison design dengan memakai pengumpulan data berupa observasi dan tes. Perbedaan studi yang sudah dilakukan terletak pada teknik pengumpulan data berupa tes, angket, kuesioner serta dokumentasi untuk mengukur kenaikan hasil belajar sesudah memakai aplikasi *Kahoot*.⁶

Penelitian terdahulu dari Afiq Ma’ruf dan Alfurqan pada tahun 2022 dengan judul “Analisis Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Digital Game Based Learning dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang”. Studi ini dilakukan memakai metode kualitatif dengan memakai jenis penelitian studi kasus dengan memakai sumber data yang dilakukan oleh peneliti yang terdiri dari Sembilan informan serta memakai dokumentasi. Metode studi yang dipakai peneliti adalah dengan teknik wawancara, dokumentasi dan observasi, pada studi ini peneliti mengungkapkan bahwa SMA Negeri 2 Padang sudah memakai Aplikasi *Kahoot* yang dipakai dalam proses pembelajaran terutama dalam aktivitas evaluasi pembelajaran.

Pada kenyataannya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dinilai sebuah mata pelajaran yang sulit dimengerti dan dipahami, serta guru SKI dinilai kurang mampu menyajikan materi sehingga guru di madrasah ini lebih memilih ceramah sebagai metode pembelajarannya. Peneliti mencoba menerapkan sebuah Aplikasi *Kahoot* yang digunakan sebagai media evaluasi yang diharapkan mampu meningkatkan minat dan ketertarikan dalam belajar sejarah, aplikasi *Kahoot* ini merupakan sebuah pemanfaatan teknologi *smartphone* sebagai media belajar yang dapat diakses kapanpun dan

⁶ Qurota Aini, "Pengaruh Penerapan Metode Drill Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif PAI Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 56 Bandung" (skripsi, UIN Sunan Gunung Djati, 2020). i.

dimanapun berada, aplikasi *Kahoot* ini diharapkan mampu menjadi daya tarik belajar bagi siswa terutama saat aktivitas evaluasi pembelajaran.⁷

Sehubungan dengan hal itu, peneliti memilih satu sekolah di Jepara, yakni MTs Kedungombo sebagai tempat studi yang bisa memberikan suatu solusi terhadap problematika pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah tersebut, dengan judul **“Penggunaan *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Kahoot* dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI Siswa Kelas VIII MTs Kedungombo, Buaran Mayong Jepara”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang sudah disebutkan di atas, masalah yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana perencanaan penggunaan *E-Learning* aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar Siswa MTs kelas VIII MTs Kedungombo Buaran Mayong Jepara?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan *E-Learning* aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar Siswa MTs kelas VIII MTs Kedungombo Buaran Mayong Jepara?
3. Bagaimanakah evaluasi penggunaan *E-Learning* aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar Siswa MTs kelas VIII MTs Kedungombo Buaran Mayong Jepara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan studi ini bisa dirumuskan sebagai berikut:

1. Menjelaskan perencanaan penggunaan *E-Learning* aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar Siswa MTs kelas VIII MTs Kedungombo Buaran Mayong Jepara.
2. Menjelaskan pelaksanaan penggunaan *E-Learning* aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar Siswa MTs kelas VIII MTs Kedungombo Buaran Mayong Jepara.
3. Menjelaskan evaluasi penggunaan *E-Learning* aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar Siswa MTs kelas VIII MTs Kedungombo Buaran Mayong Jepara.

⁷Afiq Ma'ruf, 'A S - S A B I Q U N', *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4.November 2022 (2022), 1276–87.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan studi yang hendak dicapai, maka studi ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung ataupun tidak langsung. Ada juga manfaat studi ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil studi ini diharapkan bisa bermanfaat bagi semua orang baik sebagai referensi bagi pendidik ataupun Siswa sehingga bisa dipakai oleh para peneliti yang akan menjalankan studi yang sejenis dalam rangka pemanfaatan media pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Di lain sisi hasil studi ini bisa membantu pendidik ataupun Siswa dalam memakai aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Secara praktis studi ini bisa bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman secara langsung perihal cara penggunaan *E-Learning* yang berbasis aplikasi *Kahoot* guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa lewat metode eksperimen.

b. Bagi Pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan, wawasan dan sumbangan pemikiran perihal bagaimana caranya agar pembelajaran SKI terkesan mudah dan menyenangkan lewat pemanfaatan *E-Learning* sebagai media pembelajaran interaktif. Serta bisa meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif lewat metode eksperimen.

c. Bagi Siswa

Siswa sebagai subjek penelitian, diharapkan bisa memperoleh pengalaman langsung perihal pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan lewat penggunaan *E-Learning*.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar SKI ataupun mata pelajaran yang lainnya.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai sumber referensi, dan informasi dalam penelitian selanjutnya yang selaras dengan tema penulis agar bisa dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Peneliti berharap agar studi ini bisa dikembangkan peneliti selanjutnya.

E. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dan agar susunan dalam studi ini sistematis serta konstruktif, maka penulis membagi ke dalam sejumlah bagian dan bab sebagai berikut:

Bagian Awal meliputi: Cover, BAB I menjelaskan perihal Pendahuluan, yang mencakup Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian Serta Sistematika Penulisan.

BAB II mengkaji perihal Kajian Pustaka yang meliputi: Deskripsi Teori yang mengeksplorasi mengenai, *Pertama*: Aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran yang terbagi dalam empat sub bab, yakni: Deskripsi Aplikasi *Kahoot*, Manfaat Aplikasi *Kahoot*, Langkah-langkah Teknis Penerapan Aplikasi *Kahoot*, dan Kelebihan serta Kekurangan Aplikasi *Kahoot*. *Kedua*: Kenaikan Hasil Belajar, dan Identifikasi Langkah dalam Hasil Belajar. *Ketiga*: Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan selanjutnya Penelitian Terdahulu, Kerangka berfikir, dan hipotesis.

BAB III merupakan Metode Studi yang meliputi: Jenis dan Pendekatan, *Setting* Penelitian, Subjek Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Pengujian Keabsahan Data, Teknik Analisis Data.

BAB IV merupakan Hasil Penelitian dan Pembahasan yang meliputi: Gambaran Objek Penelitian, Deskripsi Data Penelitian, Analisis Data Penelitian.

BAB V merupakan Penutup yang meliputi: Simpulan dan saran-saran.

Bagian yang terakhir Daftar Pustaka