

## BAB II

### KERANGKA TEORI

Pada bab ini akan membahas terkait perihal deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir. Deskripsi teori pada penelitian kualitatif berisikan perihal konsep dan teori perihal variabel penelitian. Secara teknis, fungsi dari deskripsi teori itu adalah untuk membantu mengembangkan instrumen penelitian, terutama dalam menetapkan dimensi dan indikator pada tiap-tiap variabel. Penelitian sebelumnya merupakan hasil penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan multimedia, strategi, dan pendekatan yang dipakai dalam pembelajaran.

#### A. Teori-teori yang Terkait dengan Judul

Pada penelitian ini mengacu pada sejumlah teori yang berkaitan dengan *E-Learning* yang berbasis aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Mata Pelajaran Sejarah kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, yakni: (1) *E-Learning*, (2) Aplikasi *Kahoot*, (3) Sejarah Kebudayaan Islam.

#### 1. Aplikasi *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Kahoot* dalam Pembelajaran

Aplikasi *E-Learning* sendiri merupakan salah satu model pendidikan yang difasilitasi dan didukung dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Sistem pembelajaran berupa *E-Learning* merupakan cara baru dalam aktivitas proses belajar mengajar, dengan adanya *E-Learning* banyak sekali kemudahan yang bisa dirasakan oleh guru dan juga Siswa seperti halnya pembelajaran di era sekarang tidak memerlukan Siswa duduk manis di ruang kelas dan menyimak tiap-tiap materi yang disampaikan oleh guru secara langsung. *E-Learning* juga bisa lebih efisien untuk pembelajaran dan tentu saja bisa lebih menghemat biaya dalam penggandaan kertas dalam aktivitas evaluasi pembelajaran.<sup>1</sup>

Pada zaman Rasulullah SAW, sudah ada media pembelajaran yang diaplikasikan oleh beliau, beliau ketika mengajarkan ilmu pengetahuan kepada sahabat-sahabatnya tidak lepas dari penggunaan media sebagai sarana dalam penyampaian materi ajaran agama islam. Kita sebagai calon pendidik tentunya harus pandai dalam memanfaatkan media pembelajaran tentunya

---

<sup>1</sup> Silahuddin, 'Penerapan E-LEARNING Dalam Inovasi Pendidikan Silahuddin Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry', *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*, 1.1 (2015), 51. 51.

dengan berbasis teknologi. Dalam hal ini diungkapkan dalam surah An-Naml (27) 28-30, tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balkis :

أَذْهَبَ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقَاهُ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّى عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ ﴿٢٨﴾  
 قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ ﴿٢٩﴾ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ  
 اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿٣٠﴾

Artinya : Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan”. Berkata ia (Balqis): “Hai Pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia. Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan sesungguhnya (isi) nya: “Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. (QS. An-Naml: 28-30)

Di dalam Tafsir jalalain, disebutkan bahwa (“Pergilah dan bawalah surahku ini, lalu jatuhkan pada mereka) kepada Ratu Balqis dan rakyatnya (lalu berpalinglah) pergilah (dari mereka) dengan tidak terlalu jauh dari mereka (lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan.”) yakni tanggapan dari apa yang akan mereka berikan, kemudian burung hud-hud membawa surat tersebut kepada Ratu Balqis yang saat itu berada di tengah-tengah pasukannya. Kemudian burung Hud-hud menjatuhkan surah Nabi Sulaiman ke pangkuannya, ketika Ratu Balqis membacakan surah tersebut, tubuhnya gemetar dan dia lemas karena ketakutan, lalu dia memikirkan isi surah tersebut. Selanjutnya (Ia berkata) secara khusus Ratu Balqis yang ditujukan kepada para pemimpin bangsanya, (wahai para bangsawan! Sesungguhnya aku) boleh membaca Al Mala-u Inni dan Al Mala-u Winni, yaitu membaca Tahqiq dan Tas-hil (surat mulia yang diturunkan kepadaku) yang merupakan surah yang tersegel. (Sesungguhnya surah itu dari Sulaiman dan sesungguhnya isinya) isi surat itu, (Menyebutkan nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang).

Berdasarkan cerita dari Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis, pada masa itu sudah ada teknologi telekomunikasi yang canggih, Nabi Sulaiman menggunakan burung hud-hud untuk menyampaikan pesan berupa surat kepada Ratu Balqis, agar apa yang di sampaikan dapat tersampaikan, diterima dengan baik dan sampai tujuan yang diinginkan. Bahkan Nabi Sulaiman

mendemonstrasikan teknologi canggih di istananya, yaitu Allah SWT.<sup>2</sup>

**a. Deskripsi *E-Learning***

*E-Learning* merupakan salah satu wujud model pendidikan yang difasilitasi dan didukung dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *E-learning* memiliki karakteristik tersendiri, antara lain:

- 1) Isinya harus relevan dengan tujuan pendidikan.
- 2) Memakai metode pendidikan, seperti memberikan contoh dan latihan untuk pengembangan pendidikan.
- 3) Memakai unsur media seperti kata-kata dan gambar untuk menyampaikan materi pendidikan.
- 4) Keaktifan pembelajaran langsung yang berpusat pada guru (*e-learning* sinkron) atau dirancang untuk pendidikan mandiri (*e-learning* asinkron).
- 5) Membangun pemahaman dan keterampilan yang berkaitan dengan tujuan pendidikan, baik secara individu ataupun untuk mengembangkan kinerja pendidikan kelompok.

*E-Learning* merupakan dasar dari konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam artian luas *E-Learning* bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan lewat media elektronik baik secara formal ataupun informal. *E-Learning* secara formal bisa berupa pembelajaran dengan memakai kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang sudah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang sudah disepakati dari pihak-pihak terkait yaitu pengelola *E-Learning* dan pembelajar itu sendiri. Pembelajaran seperti ini biasanya pada tingkat interaksi yang tinggi. Di lain sisi *E-Learning* informal biasanya berupa pendidikan dengan cara berinteraksi secara lebih sederhana, misalnya lewat sarana *mailing list*, atau *Website* pribadi.

Manfaat yang bisa dirasakan memakai *E-Learning* adalah bisa mempersingkat waktu pembelajaran dan mempermudah interaksi antara siswa dengan materi pembelajaran, siswa dengan guru ataupun sesama siswa. Di lain sisi siswa juga bisa saling berbagi informasi dan bisa mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu siswa bisa lebih

---

<sup>2</sup> M. Ramli, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-qur’an dan Al-Hadits”, Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan, Vol.13 No.23 (April, 2015), 144-145.

memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Dalam *E-Learning*, aspek kehadiran seorang guru otomatis menjadi berkurang, hal ini disebabkan sebab yang mengambil peran pengajar adalah komputer dan panduan-panduan elektronik lainnya yang dirancang oleh desainer *E-Learning*.

**b. Deskripsi Aplikasi Kahoot**

Pembelajaran di era *society* 5.0 saat ini membawa perubahan interaksi antara Siswa dan guru. Tak hanya itu dalam kehidupan sehari-hari juga bisa memberikan banyak perubahan mulai dari perubahan cara belajar, cara berfikir dan cara bertindak Siswa. Hal ini bisa memicu adanya inovasi dalam proses pembelajaran dengan mengikuti perubahan itu. Hadirnya teknologi komunikasi sudah membawa kemudahan dalam segala hal. Salah satunya bisa dikembangkan dan diimplementasikan secara tepat dalam bidang pendidikan. Aplikasi *Kahoot* merupakan salah satu *Platform* pendidikan berbasis internet yang dipakai untuk membuat kuis-kuis dalam pembelajaran secara unik dan menarik.<sup>3</sup>

Pengembangan teknologi *software* dan aplikasi *mobile* di *smartphone* sudah menghadirkan sejumlah layanan untuk memudahkan dalam mengorganisasi proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran di dalam kelas bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun dengan kehadiran teknologi komunikasi di *era society* 5.0 saat ini. *Software* dan aplikasi *mobile* saat ini bisa dikembangkan dengan cara mengintegrasikan kurikulum dan sumber belajar sesuai keinginan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran saat ini. Ada yang dibangun berbasis media sosial seperti *Edmodo* hingga berbasis *game based learning* seperti aplikasi *Kahoot*.

*Game based learning* menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang bisa meningkatkan keikutsertaan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Salah satu di antara *platform* yang berbasis *game based learning* adalah *Kahoot*, *Kahoot* sebagai *platform* teknologi pembelajaran yang mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan lewat *game* interaktif dan dilengkapi

---

<sup>3</sup> Christiani Natalia dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot!*, ed. by Resa Awahita (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2019). 5.

sistem monitoring aktivitas para siswa. *Kahoot* bisa dimanfaatkan dengan mudah untuk sejumlah macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah ataupun untuk hanya sekedar memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. *Kahoot* didesain secara *user friendly* dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik guru ataupun Siswa. Untuk mengakses *platform* ini tidak perlu spesifikasi *hardware* dan *software* khusus.

Sebagai *web-base software* hanya diperlukan pendaftaran akun sebagai guru atau trainer lewat akun (<https://Kahoot.com/>). Di lain sisi untuk akses sebagai siswa hanya memakai alamat URL ([www.Kahoot.it](http://www.Kahoot.it)). Tanpa harus mendaftarkan akun sendiri, hanya perlu memasukkan PIN yang didapat dari akun guru saat *Kahoot* diterapkan. Khusus di *smartphone* difasilitasi dengan adanya *mobile app* yang bisa diunduh secara gratis lewat *Google Playstore* atau *Appstore* untuk lebih memudahkan pembuatan soal dan melakukan modifikasi jika sewaktu-waktu diperlukan perubahan lewat *smartphone* tanpa harus lewat komputer.<sup>4</sup>

Keunggulan adanya fitur-fitur analisis evaluasi hasil belajar tiap-tiap siswa dan tiap-tiap poin soal untuk memudahkan guru membuat analisis dan membuat *feedback* terhadap hasil belajar. Di lain sisi semakin banyaknya konten *game quiz* yang sudah tersedia secara gratis dan dipakai sebagai hiburan dalam proses pembelajaran dan pelatihan. *Kahoot* memiliki kekurangan dari segi perlunya fasilitas internet berkecepatan tinggi serta adanya aturan di lingkungan sekolah untuk melarang Siswa membawa *smartphone* ataupun laptop.

Langkah-langkah dalam menerapkan aplikasi *Kahoot* antara lain adalah: Ada 2 langkah utama dalam bermain kuis menggunakan aplikasi *Kahoot*. langkah pertama yaitu dengan membuat kuis di aplikasi *Kahoot*, di lain sisi langkah kedua yaitu dengan bermain kuis *Kahoot*. sebagai langkah awal yang perlu dipelajari dari aplikasi *Kahoot* antara lain:

- 1) Membuat akun pada ([www.Kahoot.com](http://www.Kahoot.com))
- 2) Menyiapkan soal-soal kuis

---

<sup>4</sup> Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot Dengan Combrio* (Yogyakarta: Deepublish, 2019). 9-10.



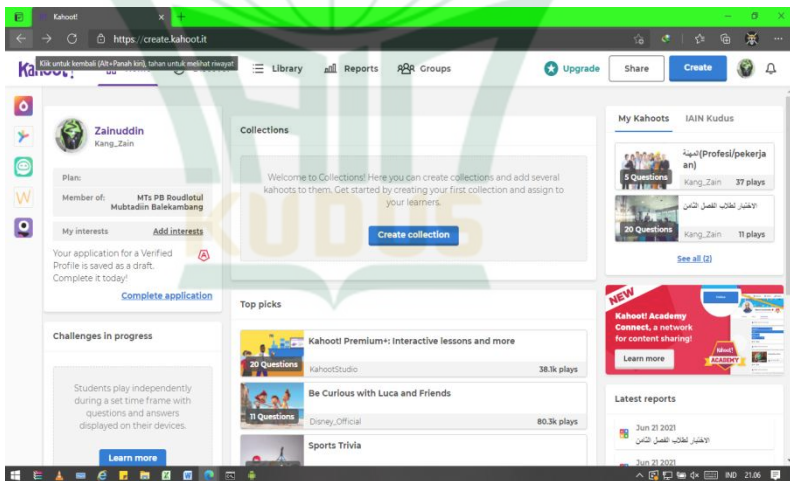
- 3) Menyiapkan gambar-gambar, Video, atau grafik yang bisa menjadi pendukung dalam pembuatan soal kuis yang menarik.

Saat kuis sudah dibuat di akun *Kahoot* guru, maka kuis itu bisa dimainkan di dalam kelas ataupun dimana saja lewat *smartphone* asalkan dengan terkoneksi internet. *Kahoot* akan memunculkan satu PIN yang akan dibagikan pada Siswa. Dengan memakai *smartphone* masing-masing, Siswa bisa membuka situs ([www.Kahoot.it](http://www.Kahoot.it)) dan memasukkan PIN yang sudah diberikan oleh guru. Kuis *Kahoot* ini bisa dimainkan secara individu ataupun berkelompok. Disini guru memegang kontrol penuh terhadap kuis ini sehingga bisa mengatur kapan soal akan mulai ditampilkan. Pada akhir permainan kuis, *Kahoot* akan menampilkan hasil dari kuis dan Siswa bisa melihat nilai yang diperolehnya.<sup>5</sup>

**c. Desain Pembuatan Soal Menggunakan Aplikasi Kahoot**

Pembuatan alat penilaian dalam wujud tes online memakai aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam semester genap di MTs Kedungombo, Buaran Mayong Jepara.

**Gambar 2.1. Halaman beranda Aplikasi Kahoot**

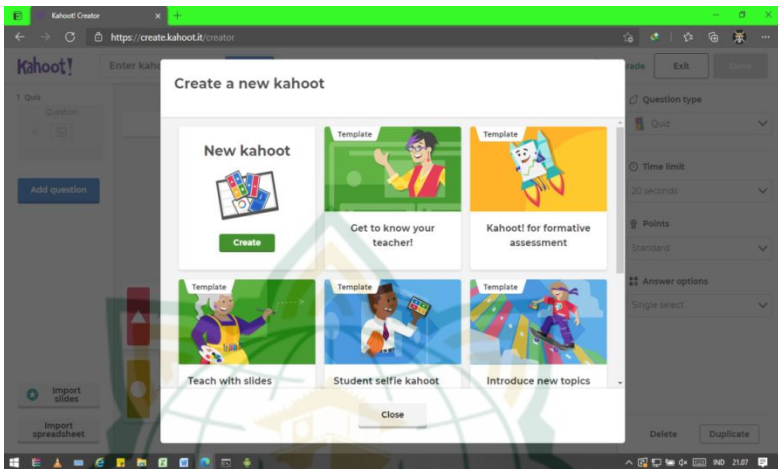


Sebelum menjalankan pertanyaan, isi akun anda terlebih dahulu untuk mengakses *homepage Kahoot*. Untuk

<sup>5</sup> Christiani Natalia dkk, *modul Teknologi Pembelajaran Kahoot!*,ed. By Resa Awahita (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2019). 7.

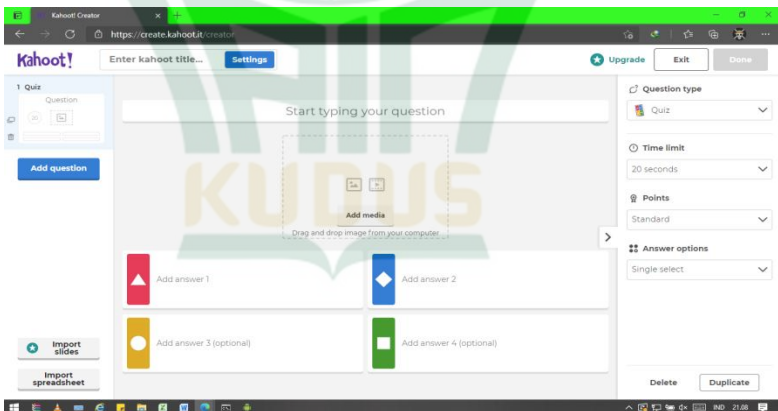
mengakses aplikasi itu bisa lewat Akun Google, Akun Microsoft dan *iCloud*.

**Gambar 2.2. Membuat Soal di Aplikasi Kahoot**



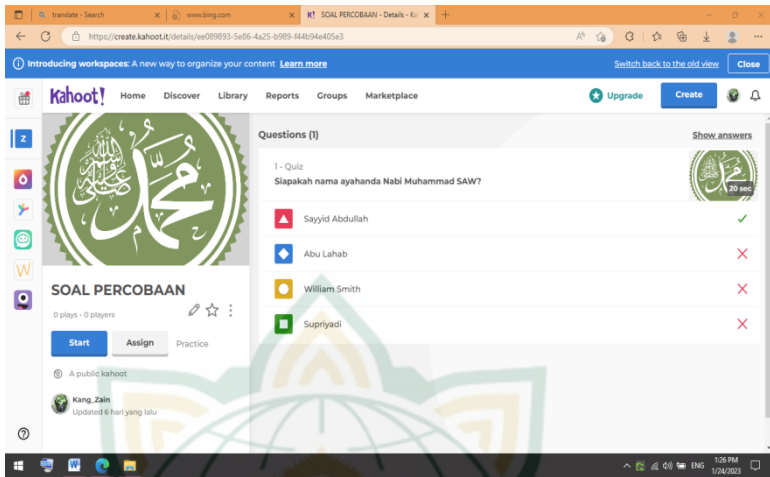
Sesudah memasuki beranda aplikasi *Kahoot*, klik ikon “*Create*” untuk memilih desain contoh pertanyaan.

**Gambar 2.3. Memasukkan pertanyaan ke dalam aplikasi Kahoot**



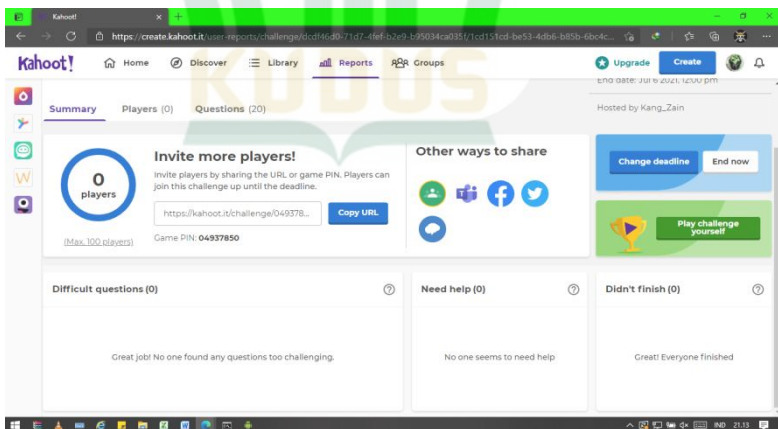
Gambar 2.3. adalah layar saat Anda memasukkan pertanyaan di aplikasi *Kahoot*. Saat memasukkan pertanyaan, peneliti bisa merancang pertanyaan yang bisa mengatur waktu, poin, dan jenis jawaban untuk menyiapkan jawaban.

Gambar 2.4. Pertanyaan siap



Gambar 2.4. adalah contoh semua soal yang sudah selesai dibuat yang tampil di halaman beranda aplikasi *Kahoot*. yang dipakai sebagai salah satu instrumen penelitian. Sesudah itu, dengan cara mengklik tombol ikon “Play” yang berwarna hijau untuk masuk ke dalam tampilan layar, masukkan kode PIN, sehingga siswa bisa masuk untuk mengakses soal yang sudah dibuat oleh peneliti.

Gambar 2.5. Mendistribusikan kode PIN pada siswa untuk mengakses soal

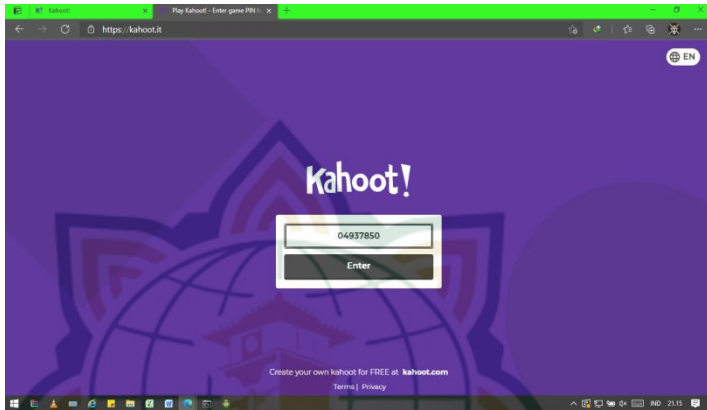


d. Penerapan Pertanyaan Soal Memakai Aplikasi *Kahoot*  
 Pertanyaan yang dimasukkan ke dalam aplikasi *Kahoot* bisa diterapkan oleh web, browser, atau aplikasi yang



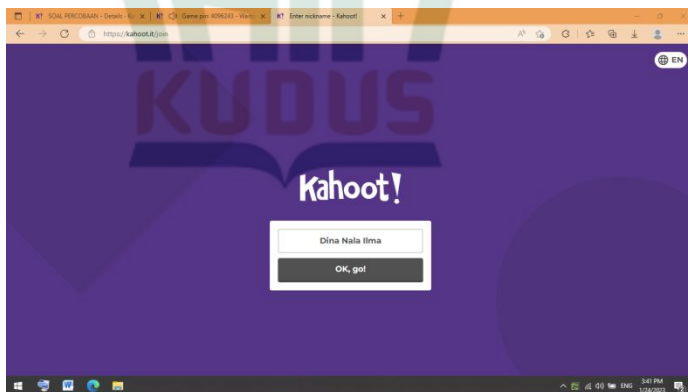
diinstal di perangkat smartphone siswa dengan masuk ke alamat web [www.Kahoot.it](http://www.Kahoot.it) dan kemudian memasukkan *Personal Identification Number* (PIN) yang disediakan oleh guru, atau peneliti.

**Gambar 2.6. Layar entri PIN**



Gambar 2.5. adalah layar untuk memasukkan *Personal Identification Number* (PIN) yang dipakai responden atau siswa untuk mengakses soal-soal yang diajukan oleh peneliti atau guru.

**Gambar 2.7. Masukkan nama responden atau siswa**



Hal ini merupakan implementasi dari aplikasi *Kahoot* yang dibuat oleh responden atau mahasiswa. Sesudah memasukkan PIN, mereka harus mengisi nama di kolom *Enter Nickname* terlebih dahulu sebab untuk melihat peringkat

siswa. Hasil akhir dievaluasi pada siswa berdasarkan kebenaran jawaban atas pertanyaan yang ada.

Pengembangan alat penilaian dirancang dalam wujud tes online memakai pembuatan *Kahoot*. Pengembangan alat penilaian berupa tes elektronik bisa diakses lewat website , sebagai berikut:

**Gambar 2.8. Pertanyaan Mata Pelajaran SKI**



**e. Manfaat Aplikasi *Kahoot***

Manfaat aplikasi *Kahoot* sangat banyak, sebab merupakan salah satu media dalam pembelajaran. Manfaatnya adalah sebagai berikut:

- 1) Menjalankan pembelajaran atau bahan belajar yang terstandarisasi. Media pendidikan memiliki banyak manfaat untuk menstandarkan mata pelajaran yang beragam.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Fakta bahwa media pendidikan membawa minat dan rasa ingin tahu siswa, dan memotivasi siswa untuk tertarik terhadap penjelasan guru.
- 3) Proses pembelajaran bagi siswa menjadi lebih interaktif. Media ajar membantu guru dan siswa aktif berkomunikasi dari dua arah.
- 4) Mempersingkat waktu belajar mengajar. Guru biasanya membutuhkan banyak waktu untuk menjelaskan materi. Namun dengan adanya media, waktu penyampaian materi bisa dipersingkat sehingga guru tidak perlu banyak waktu untuk menjelaskan materi.

- 5) Proses pembelajaran terjadi kapan saja, di mana saja. Guru bisa merancang media pengajaran dengan cara ini sehingga bisa dipakai kapan saja, di mana saja.

Manfaat lain dari aplikasi *Kahoot* yang dijelaskan oleh Yoga Mar Muhammad adalah:<sup>6</sup>

- 1) Transmisi bahan distandarisasi.
- 2) Proses pembelajaran lebih menarik.
- 3) Pendidikan lebih interaktif, sebab ada unsur-unsur kecerdasan buatan dalam sarana pendidikan.
- 4) Kualitas pendidikan bisa dikembangkan.
- 5) Pendidikan lebih berkembang dan kreatif.

#### f. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Kahoot*

##### 1) Kelebihan Aplikasi *Kahoot*

Pada prinsipnya, metode atau aplikasi dalam konteks pembelajaran merupakan solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan capaian pembelajaran yang terarah. Tiap-tiap metode atau aplikasi yang dikelompokkan tentunya tergantung pada problematika yang muncul, artinya metode dan aplikasi itu merupakan respon terhadap kondisi pembelajaran yang ditemui dan yang akan dihadapi.

Hal ini terkait dengan aplikasi *Kahoot*, dimana pembuatannya diarahkan pada proses evaluasi dan kuesioner, yang dilakukan berdasarkan sejumlah permainan edukatif yang menyenangkan. Hal ini tentu memiliki banyak keunggulan yang bisa meningkatkan prestasi belajar siswa, bahkan tahapan respon kognitif dan emosional secara holistik. Berikut adalah sejumlah keunggulan Aplikasi *Kahoot* sebagai game edukatif dalam pembelajaran, yakni:

- a) Penampilan yang menarik dan beragam.
- b) Fitur-fiturnya lengkap dan eksploratif.
- c) Berdasarkan teknologi bisa dioperasikan dari *smartphone*, sehingga lebih praktis.
- d) Guru bisa memilih konten soal yang akan disuguhkan,
- e) Siswa bisa melihat langsung hasil jawaban (*feedback*) hasil penilaian.

---

<sup>6</sup> Yoga Mar Muhammad, *Implementation of Kahoot Application to Improving of Interest of Civic Education Learning (Experimental Research In Class XI Of SMA Negeri 1 Garut)* (Journal Civics & Social Studies, Vol. 02 No. 01, 2018), 81.

- f) Guru bisa dengan cepat mengontrol dan memantau jawaban siswa.
- g) Aplikasi *Kahoot* berbasis interaksi sehingga motivasi bisa meningkat dan mempengaruhi hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.<sup>7</sup>

## 2) Kekurangan Aplikasi *Kahoot*

Permainan dipahami sebagai aktivitas terukur atau semi-diatur. Jadi selain menjadi keuntungan, kemungkinan juga akan menjadi kerugian sebab dalam aspek ilmiah yang tidak akurat yang membutuhkan pemikiran yang lebih dalam, pola aplikasi berbasis game, tidak bisa mencakup semua konten dan pola yang ingin Anda sajikan.

## 2. Kenaikan Hasil Belajar

### a. Belajar dan Pembelajaran

Secara bahasa, belajar merupakan proses yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Belajar adalah perilaku kognitif yang memerlukan tingkat keterbukaan khusus terhadap kondisi khusus yang mengarah pada perubahan perilaku dan motivasi untuk bertindak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar merupakan satu usaha untuk memperoleh kecerdasan dan pengetahuan, berlatih, mengubah perilaku atau tanggapan karena adanya pengalaman. Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung dalam diri individu untuk mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan bertindak.<sup>8</sup> Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen yang dihasilkan dari satu pengalaman masa lalu atau lewat aktivitas pembelajaran yang sudah direncanakan. Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh tiap-tiap individu pada saat proses pendidikan yang bertujuan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam wujud pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>9</sup> Belajar sendiri merupakan satu tahapan dari perubahan tingkah laku Siswa

---

<sup>7</sup> Gres Dyah Kusumaningrum, *Studi penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa* (VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vol. 09 No. 01, 2018), 24.

<sup>8</sup> Akhiruddin. 'dkk', *Belajar Dan Pembelajaran* (Sungguminasa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang, 2019). 9.

<sup>9</sup>Teni Nurita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', 03 (2018), 174.

yang sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan Siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Deskripsi lain menyebutkan bahwa belajar merupakan satu proses yang dilakukan oleh individu untuk mengubah tingkah laku yang ada dalam diri individu, baik yang bisa dilihat atau tidak terlihat secara langsung, yang bertujuan sebagai hasil latihan atau pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar.

Dalam hal ini, Benyamin S. Bloom (1956) mengemukakan bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi dalam individu individu sebagai hasil belajar yang meliputi perubahan dalam ranah Kognitif, afektif, dan psikomotor, beserta tingkatan faktor-faktornya.

- 1) *Cognitive domain* (kawasan kognitif), merupakan kawasan yang berkaitan dengan aspek intelektual atau logika yang bisa diukur dengan pemikiran atau akal. Kawasan kognitif ini terdiri dari:
  - *Knowledge* (Pengetahuan)
  - *Comprehension* (Pemahaman)
  - *Application* (Penerapan)
  - *Analysis* (Menguraikan)
  - *Synthesis* (Memadukan)
  - *Evaluation* (Penilaian).
- 2) *Affective domain* (kawasan afektif), merupakan kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional yang meliputi perasaan, minat sikap dan kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Kawasan afektif ini terdiri dari:
  - *Receiving/attending* (Penerimaan)
  - *Responding* (Sambutan)
  - *Valuing* (Penilaian)
  - *Organizing* (Pengorganisasian)
  - *Characterization* (Karakterisasi).
- 3) *Psychomotor Domain* (Kawasan Psikomotorik), merupakan kawasan yang berkaitan dengan aspek keterampilan yang melibatkan fungsi syaraf dan otot (*neuromuscular system*) dan fungsi psikis. Kawasan psikomotor ini terdiri dari:
  - *Set* (Kesiapan)
  - *Imitation* (Meniru)
  - *Habitual* (Membiasakan)
  - *Adaptation* (Adaptasi).



Menurut Wina Sanjaya, belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, akan tetapi satu proses mental yang terjadi dalam diri individu.<sup>10</sup> Menurut Rusman, belajar merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu.<sup>11</sup>

Slameto membagi jenis-jenis belajar menjadi sebelas yaitu:<sup>12</sup>

- 1) Belajar bagian (*Part learning, fractional learning*). Secara umum, pembelajaran yang dilakukan oleh individu terjadi saat dihadapkan pada bahan pelajaran yang luas.
- 2) Belajar dengan wawasan (*learning by insight*). Menurut konsep psikologi Gestalt (W. Kohler), wawasan (*insight*) merupakan pokok utama dalam pembahasan psikologi belajar dan proses berpikir. Ia berpendapat bahwa teori wawasan adalah proses menata ulang pola perilaku yang terkait dengan pemecahan masalah.
- 3) Belajar diskriminatif (*diskriminatif learning*). Belajar diskriminatif bisa diartikan sebagai upaya untuk memilih situasi khusus dan kemudian mengubahnya menjadi instruksi perilaku. Berdasarkan pemahaman ini, subjek diminta untuk merespon secara berbeda terhadap rangsangan yang berbeda.
- 4) Belajar global/keseluruhan (*global wole learning*). Disini, materi yang dipelajari diulang secara keseluruhan sampai orang itu menguasainya. Metode pembelajaran ini sering disebut dengan metode Gestalt.
- 5) Belajar insidental (*incidental learning*). Belajar insidental merupakan belajar yang dilakukan dengan tidak adanya petunjuk yang diberikan pada individu terkait pelajaran yang akan dipelajarinya kelak. Konsep ini bertentangan dengan anggapan bahwa belajar itu senantiasa berarah-tujuan (intensional).
- 6) Belajar instrumental (*instrumental learning*). Pada belajar instrumental, respon siswa diikuti oleh isyarat yang mengarah pada apakah individu itu menerima

---

<sup>10</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2011). 112.

<sup>11</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajagrafindo, 2014).1.

<sup>12</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Edisi Revi (Jakarta: Rineka Cipta, 2002).5-8.

hadiah, hukuman, keberhasilan atau kegagalan. Oleh karena itu, belajar yang dilakukan siswa bisa diatur cepat atau lambatnya dengan memberikan penguatan berdasarkan tingkat kebutuhannya. Misalnya, ia akan diberi hadiah saat mereka berperilaku selaras dengan perilaku yang diinginkan, dan sebaliknya, mereka dihukum saat mereka berperilaku tidak sesuai dengan perilaku yang diinginkan.

- 7) Belajar intensional (*intentional learning*), belajar dengan arah pada tujuan, yang merupakan lawan dari belajar insidental.
- 8) Belajar laten (*latent learning*). Dalam belajar laten, perubahan perilaku yang terlihat tidak segera terjadi, sehingga disebut laten.
- 9) Belajar mental (*mental learning*). Disini, perubahan keterampilan perilaku tidak terlihat jelas, tetapi hanya sebagai perubahan proses kognitif dari materi yang dipelajari.
- 10) Belajar produktif (*productive learning*), pembelajaran produktif sebagai pembelajaran dengan transfer belajar maksimal. Disebut belajar produktif saat individu bisa mentransfer prinsip-prinsip dan bisa merampungkan suatu masalah.
- 11) Belajar verbal (*verbal learning*). Belajar verbal adalah belajar yang terkait dengan materi verbal lewat hafalan dan ingatan.

Djamarah mengungkapkan bahwa hakikat belajar merupakan perubahan tingkah laku, maka ada sejumlah perubahan khusus yang termasuk ke dalam ciri-ciri belajar, diantaranya:<sup>13</sup>

#### 1) Perubahan yang Terjadi Secara Sadar

Artinya individu yang belajar menyadari adanya perubahan tersebut, atau setidaknya orang itu merasa bahwa perubahan itu sudah terjadi dalam dirinya. Misalnya, dia memperhatikan bahwa pengetahuannya bertambah, jadi perubahan perilaku individu yang terjadi itu sebab tidak disadari dan tidak termasuk dalam kategori perubahan sebab belajar. Sebab ia tidak mengetahui adanya perubahan itu.

---

<sup>13</sup> Djamarah Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999). 15-17.

**2) Perubahan dalam Belajar Bersifat Fungsional**

Perubahan individu sebagai hasil belajar bersifat terus menerus dan tidak statis. Perubahan yang terjadi menyebabkan terjadinya perubahan berikutnya dan berguna bagi kehidupan atau pembelajaran selanjutnya. Misalnya, saat seorang anak belajar menulis, ia akan mengalami perubahan dari kemampuan menulisnya, yang awalnya tidak bisa menulis menjadi bisa menulis. Perubahan ini akan berlanjut sampai keterampilan menulisnya menjadi lebih baik. Sehingga dia bisa menulis memakai spidol dan sebagainya. Di lain sisi, ia mendapatkan keterampilan menulis lain yang dimilikinya. Misalnya, anda bisa menulis surat, menulis soal-soal atau menulis sesuatu yang lain.

**3) Perubahan dalam Belajar Bersifat Positif dan Aktif**

Dalam kaitannya dengan pembelajaran, perubahan itu terus berkembang dan bertujuan untuk menjadi sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Hal ini berarti bahwa semakin banyak upaya yang dilakukan untuk belajar, maka semakin banyak perubahan yang dilakukan. Perubahan aktif berarti bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi sebagai hasil dari upaya individu sendiri. Misalnya, perubahan tingkah laku pada diri individu akibat dari proses pematangan dan motivasi yang terjadi dengan sendirinya sebab dorongan dari dalam, tidak termasuk perubahan makna belajar.

**4) Perubahan dalam Belajar Bukan Bersifat Sementara**

Perubahan yang bersifat sementara (Temporer) yang terjadi hanya sesaat, seperti keringat, air mata, tangisan, dan lain-lain, tidak bisa digolongkan sebagai perubahan dari makna belajar, perubahan yang dihasilkan dari belajar bersifat menetap atau permanen, artinya perilaku yang terjadi sesudah belajar bersifat permanen. Misalnya, kecakapan sesudah seorang anak belajar piano, tidak akan hilang, tetapi akan bertambah bahkan berkembang jika ia terus gunakan atau dilatih.

**5) Perubahan dalam Belajar Bertujuan dan Terarah**

Perubahan ini berarti bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi sebab ada tujuan yang harus dicapai. Perubahan diarahkan pada perubahan tingkah laku yang benar-benar terjadi. Misalnya, seseorang yang sedang belajar mengetik sudah menentukan terlebih dahulu apa

yang bisa dicapainya atau keterampilan apa yang akan dicapainya dengan belajar mengetik. Sehubungan dengan hal itu, aktivitas pembelajaran yang dilakukan senantiasa terfokus pada perilaku yang sudah ditetapkan.

#### 6) **Perubahan Mencakup Seluruh Aspek Tingkah Laku**

Perubahan yang dialami individu sesudah mengalami belajar meliputi perubahan perilaku secara umum secara keseluruhan dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, pengetahuan, dan lain-lain. Misalnya, saat seorang anak sudah belajar naik sepeda, perubahan yang paling terlihat adalah pada bersepeda. Namun, ia mengalami perubahan lain seperti cara kerja sepeda, perkakas sepeda, keinginan untuk memiliki sepeda yang lebih bagus, membersihkan roda, dan lain-lain. Sehubungan dengan hal itu, satu aspek perubahan berkaitan dengan aspek yang lainnya.

Pembelajaran merupakan satu proses yang melibatkan serangkaian aktivitas berdasarkan hubungan timbal balik antara guru dan siswa, yang berlangsung dalam aktivitas pendidikan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Dalam hal ini, pembelajaran merupakan kumpulan dari komponen pembelajaran yang saling berinteraksi dan berintegrasi. Sehubungan dengan hal itu, jika salah satu komponen tidak bisa diintegrasikan maka pembelajaran akan menghadapi banyak problematika dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Istilah “Pembelajaran” mempunyai arti “*Instruction*” atau “Pengajaran”. Pengajaran sendiri memiliki arti cara mengajar atau mengajarkan. Sehubungan dengan hal itu, mengajar dideskripsikan sebagai tindakan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru. Aktivitas pembelajaran merupakan dua kesatuan aktivitas yang searah. Aktivitas belajar merupakan aktivitas primer, di lain sisi mengajar merupakan aktivitas sekunder dan harus dilakukan secara maksimal. Proses pembelajaran juga diartikan sebagai sarana yang dipakai untuk belajar, yakni cara bagaimana memakai perangkat pembelajaran secara efektif. Hal ini jelas berbeda dengan proses pembelajaran, yang dideskripsikan sebagai cara Siswa memiliki dan bisa mengakses isi pelajaran itu sendiri.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Tilaar H.A.R, *Pendidikan Kebudayaan Dan Masyarakat Madani Indonesia* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002).128.

Di lain sisi dalam Undang-Undang No. 23 perihal SISDIKNAS Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan Siswa dan sumber belajar di suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga perilaku siswa bisa berubah menjadi lebih baik. Disini peran pendidik adalah mengkoordinasikan lingkungan untuk mendukung perubahan perilaku siswa. Pembelajaran juga bisa diartikan sebagai usaha sadar guru untuk membantu siswa agar bisa belajar selaras dengan kebutuhan dan minatnya. Disini guru berperan sebagai fasilitator yang bisa memberikan ruang dan menciptakan situasi yang bisa mendukung dalam menumbuhkan kemampuan belajar siswa.<sup>15</sup>

#### **b. Evaluasi/Penilaian**

Evaluasi/penilaian sendiri merupakan salah satu komponen dan langkah terpenting yang harus dilakukan seorang guru untuk menentukan keefektifan pembelajaran. Hasil yang diperoleh bisa dijadikan sebagai umpan balik (*feed back*) pada guru untuk memperbaiki dan menyempurnakan aktivitas pembelajaran. Sering kita lihat bahwa seorang guru sering memberikan ulangan harian, ujian akhir semester, tes tertulis, tes lisan, dan lain-lain. Hal ini pada dasarnya merupakan bagian dari sistem penilaian itu sendiri.<sup>16</sup>

Istilah penilaian merupakan alih bahasa dari istilah *assessment*, bukan dari istilah *evaluation*. Dalam proses pembelajaran, evaluasi sering dilakukan oleh guru untuk memberikan informasi secara berkesinambungan perihal proses dan hasil yang dicapai. Artinya penilaian tidak hanya perihal penguasaan satu bidang khusus, akan tetapi bersifat menyeluruh yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan dan nilai-nilai.

Dalam kaitannya dengan proses dan hasil belajar, penilaian bisa diartikan sebagai suatu proses atau aktivitas yang secara sistematis dan berkesinambungan

---

<sup>15</sup> Akhiruddin. “dkk”, *Belajar dan Pembelajaran* (Sungguninasa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang, 2019), 13.

<sup>16</sup> Muhammad Ropii, *Evaluasi Hasil Belajar*, ed. by Syukrul Hamdi (Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press, 2017).1.



mengumpulkan informasi perihal proses dan hasil belajar siswa. Untuk mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan khusus, keputusan itu bisa mencakup keputusan perihal siswa, kurikulum, dan program, atau keputusan kebijakan dalam konteks yang lebih luas.

Keputusan perihal Siswa meliputi penempatan siswa berdasarkan jenis kurikulum pendidikan, bimbingan dan konseling, serta pemilihan siswa untuk pendidikan lanjut. Keputusan untuk kurikulum dan program yang mencakup keefektifan (*summative evaluation*) dan bagaimana cara memperbaikinya (*formative evaluation*). Keputusan pada kebijakan pendidikan bisa berada di tingkat lokal/daerah (kabupaten/kota), regional (provinsi), dan nasional.

Berdasarkan pemahaman ini, kita harus memahami sejumlah hal yaitu:

- 1) Evaluasi merupakan suatu proses bukan suatu hasil
- 2) Tujuan evaluasi adalah untuk menentukan kualitas sesuatu, terutama yang berkaitan dengan nilai dan makna.
- 3) Dalam proses evaluasi harus ada pemberian pertimbangan (*judgement*)
- 4) Pemberian pertimbangan perihal nilai dan arti haruslah berdasarkan pada kriteria khusus.

Tujuan dari penilaian sendiri adalah untuk membantu belajar Siswa, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa, mengevaluasi keefektifan strategi pembelajaran, mengevaluasi dan meningkatkan keefektifan program kurikulum, mengevaluasi dan meningkatkan keefektifan pembelajaran, memberikan informasi untuk membantu membuat keputusan, komunikasi dan melibatkan orangtua siswa.

Chittenden mengemukakan tujuan penilaian (*assessment purpose*) adalah “*keeping track, checking-up, finding-out, and summing-up*”.

- 1) *Keeping track*, yakni untuk menelusuri proses pembelajaran Siswa selaras dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, yang ditetapkan pada suatu titik dimana guru harus mengumpulkan informasi dan pengetahuan untuk waktu tertentu, dengan menggunakan jenis dan teknik penilaian yang berbeda, untuk mendapatkan gambaran tentang pencapaian dan kemajuan Siswa.

- 2) *Checking-up*, yakni untuk mengecek pencapaian pencapaian siswa dalam proses pembelajaran dan rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, dengan kata lain guru harus menjalankan penilaian yang akan mengetahui bagian mana materi yang sudah dikuasai dan mana yang belum dikuasai oleh siswa.
- 3) *Finding-out*, yakni mencari dan menemukan celah atau kelemahan siswa dalam belajar. Agar guru bisa dengan cepat menemukan alternatif solusi atau kelemahan siswa dalam belajar sehingga guru bisa dengan cepat menemukan alternatif pemecahannya.
- 4) *Summing-up*, yakni untuk membuat kesimpulan perihal tingkat penguasaan siswa pada kompetensi yang ditetapkan, guru bisa memakai poin kesimpulan ini untuk menyiapkan laporan kemajuan untuk sejumlah pihak yang berkepentingan.<sup>17</sup>

Teknik dan instrumen yang dipakai untuk penilaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai berikut:

1) Penilaian Kompetensi Sikap (Afektif)

Pendidik menjalankan penilaian kompetensi sikap dengan cara observasi, penilaian diri, penilaian antar teman "*Peer evaluation*" terhadap Siswa dan jurnal. Instrumen yang dipakai untuk observasi, penilaian diri, dan penilaian antar teman adalah daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik di lain sisi pada jurnal berupa catatan pendidik.

- a) Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara terus menerus dengan memakai indera, baik secara langsung ataupun tidak langsung memakai petunjuk observasi yang memuat sejumlah indikator perilaku yang diamati.
- b) Penilaian diri merupakan teknik penilaian dimana siswa diminta untuk mengemukakan kelebihan dan kelemahan mereka yang berkaitan dengan pencapaian kompetensi. Instrumen yang dipakai yaitu berupa lembar penilaian diri.
- c) Penilaian antar Siswa/teman sejawat merupakan teknik penilaian dengan cara meminta siswa untuk

---

<sup>17</sup> Muhammad Ropii, *Evaluasi Hasil Belajar*, ed. By Syukrul Hamdi (Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press, 2017) 8-9.

saling menilai temannya dalam konteks pencapaian kompetensi. Instrumen yang dipakai yaitu berupa lembar penilaian antar Siswa.

- d) Jurnal merupakan catatan guru di dalam dan diluar kelas, yang berisi informasi pengamatan perihal kekuatan dan kelemahan siswa dalam hal sikap dan perilaku.
- 2) Penilaian Kompetensi Pengetahuan (Kognitif)  
Pendidik menilai kompetensi pengetahuan siswa melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan.
    - a) Instrumen tes tulis biasanya berupa soal pilihan ganda, isian, isian singkat, benar-salah, menjodohkan, dan uraian yang dilengkapi dengan pedoman penskoran nilai.
    - b) Instrumen tes lisan biasanya berupa daftar pertanyaan yang dijawab secara lisan oleh siswa.
    - c) Instrumen penugasan biasanya berupa tugas pekerjaan rumah, atau proyek yang dikerjakan secara individu ataupun secara kelompok.
  - 3) Penilaian Kompetensi Keterampilan (Psikomotorik)  
Pendidik menilai kompetensi keterampilan berdasarkan kinerja yaitu, lewat penilaian yang mengharuskan siswa untuk mendemonstrasikan kompetensi tertentu lewat tes praktik, proyek, dan penilaian portofolio. Instrumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi rubric.
    - a) Tes praktik merupakan penilaian yang memerlukan tanggapan berupa keterampilan untuk melakukan suatu aktivitas atau perilaku selaras dengan persyaratan kompetensi.
    - b) Proyek merupakan tugas pembelajaran yang melibatkan perencanaan dan pelaporan secara tertulis dan lisan dalam kurun waktu khusus.
    - c) Penilaian portofolio merupakan penilaian suatu karya oleh seluruh Siswa dalam bidang khusus yang bersifat reflektif dan integrative untuk mengidentifikasi minat terhadap prestasi siswa atau perkembangan kreativitas selama periode waktu

khusus. Karya itu mencerminkan kepedulian siswa terhadap lingkungannya.<sup>18</sup>

### c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan satu perubahan tingkah laku Siswa yang didapat sesudah mengalami aktivitas pembelajaran berlangsung. Dari sejumlah deskripsi belajar diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan satu aktivitas perubahan pola tingkah laku setiap individu sehingga bisa menambah ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki Siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi kemampuan dalam hal pengetahuan, keterampilan dan sikap Siswa.

Hasil belajar merupakan satu hasil yang sudah diberikan pada Siswa berupa penilaian sesudah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai dari segi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pada diri Siswa dengan adanya perubahan tingkah laku yang dialaminya.<sup>19</sup>

Hasil belajar siswa merupakan satu prestasi siswa yang dicapai secara akademis lewat hasil ujian dan tugas yang sudah diberikan oleh guru, serta keaktifan Siswa dalam bertanya dan menjawab soal yang sudah guru berikan saat pembelajaran berlangsung termasuk salah satu pendukung dalam perolehan hasil belajar. Sering muncul pemikiran dari kalangan akademis yang beranggapan bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport dan ijazah, akan tetapi dalam ukuran keberhasilan dalam ranah kognitif bisa diketahui lewat hasil belajar siswa.

Untuk bisa mengetahui indikator keberhasilan belajar siswa bisa dilihat dari daya serap siswa dan perilaku yang tampak oleh siswa. Hasil belajar yang dimaksud adalah pencapaian prestasi belajar siswa dengan satu kriteria atau nilai yang sudah ditetapkan oleh guru.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Joko Widiyanto, *Evaluasi Pembelajaran (Sesuai dengan Kurikulum 2013) Konsep, Prinsip & Prosedur*, ed. by Asri Musandi (Madiun: UNIPMA Press, 2018).42-44.

<sup>19</sup> Teni Nurita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", 03 (2018), 174.

<sup>20</sup> Agustin Sukses Dakhi and Nias Selatan, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa', *Pendidikan*, 8.2 (2020), 468.

### 3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pendidikan Agama Islam di madrasah meliputi sejumlah aspek Al-qur'an Hadits, Keimanan, akhlak, ibadah/muamalah dan tarikh. Di madrasah sendiri faktor-faktor itu dijadikan sebagai sub-sub mata pelajaran dengan pelajaran lainnya sebagai mata pelajaran yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Yang dimaksud dengan sejarah sendiri merupakan studi perihal riwayat hidup Rasulullah SAW, sahabat-sahabat dan imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan pada Siswa sebagai suri tauladan yang utama sebagai dasar tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi ataupun sosial Siswa.

Pada mata pelajaran SKI dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan Siswa untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya *way of life* lewat aktivitas bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamatan dan pembiasaan.

Mata pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah ini meliputi: sejarah Dinasti Umayyah, Abbasiyah dan Al-ayubiyah. Hla lain yang sangat mendasar terletak pada kemampuan menggali nilai, makna, aksioma, ibrah/hikmah, dalil dan teori dari fakta sejarah yang ada.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang terhimpun ke dalam Pendidikan Agama Islam yang terkait dengan kebudayaan dan peradaban Islam di masa lampau yang diajarkan mulai dari jenjang Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah.

Disini peran sejarah dan peradaban islam menjadi bagian penting yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan kaum muslimin dari masa ke masa. Dengan kita memahami sejarah dengan baik dan benar, kaum muslimin bisa mengambil banyak nilai dan bisa membenahi atas kesalahan guna meraih kesuksesan dunia dan akhirat. Sejarah sendiri menjadi jembatan yang menghubungkan masa lampau dan masa kini, yang menjadikan tempat belajar bagi para generasi penerus dan bisa mengingat sejarah yang ada. Di dalam Al-qur'an Allah memerintahkan umatnya untuk mempelajari sejarah. Sejumlah ayat al-qur'an dengan jelas memerintahkan akan hal itu, Allah SWT berfirman di dalam Q.S. Ar-Rum ayat 9:



أَوَلَمْ يَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَيَنْظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ كَانُوا  
 أَشَدَّ مِنْهُمْ قُوَّةً وَأَثَارُوا الْأَرْضَ وَعَمَرُوهَا أَكْثَرَ مِمَّا عَمَرُوهَا وَجَاءَتْهُمْ رُسُلُهُمْ  
 بِالْبَيِّنَاتِ فَمَا كَانَ اللَّهُ لِيَظْلِمَهُمْ وَلَكِنْ كَانُوا أَنْفُسَهُمْ يَظْلِمُونَ

Artinya: *Dan tidakkah mereka bepergian di bumi lalu melihat bagaimana kesudahan orang-orang sebelum mereka (yang mendustakan rasul)? Orang-orang itu lebih kuat dari mereka (sendiri) dan mereka sudah mengolah bumi (tanah) serta memakmurkannya melebihi apa yang sudah mereka makmurkan. Dan sudah datang pada mereka rasul-rasul mereka dengan membawa bukti-bukti yang jelas. Maka Allah sama sekali tidak berlaku zalim pada mereka, tetapi merekalah yang berlaku zalim pada diri mereka sendiri.*

Di dalam Al-qur'an tidak hanya memerintahkan umatnya untuk memperhatikan perkembangan sejarah umat manusia, akan tetapi Al-qur'an juga menyajikan banyak kisah-kisah nabi. Mulai dari peristiwa kisah dakwah Nabi sampai kisah-kisah yang berhubungan dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa Nabi Muhammad SAW, seperti halnya peristiwa perang badar, perang uhud, perang Hunain, perang tabuk, peristiwa hijrah dan peristiwa isra' mi'raj. Kisah-kisah yang sudah dijelaskan dalam Al-qur'an bertujuan agar umat manusia bisa mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa yang ada.

Belajar sejarah seringkali diartikan siswa sebagai suatu pelajaran yang mengharuskan siswa menghafal tiap-tiap peristiwa sejarah, khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang di dalamnya ada banyak materi yang terkait perihal nama-nama khalifah dan juga tahun-tahun terjadinya suatu peristiwa, dan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan monoton sebab dikemas dalam wujud penyajian materi yang kurang menarik. Padahal dengan adanya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam akan mendapat banyak pembelajaran yang berharga dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Nur Hidayati, 'Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berlandaskan Kurikulum 2013 Di Madrasah Aliyah Negeri Karanganyar', 2013, 145.

## B. Penelitian Terdahulu

Sejumlah hasil penelitian terdahulu yang memiliki karakteristik serupa dengan studi yang akan peneliti lakukan serta bisa memberi inspirasi peneliti untuk menjalankan studi ini adalah:

1. Penelitian dalam Jurnal Cendekia yang dilakukan oleh Koimatul Aeni yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Memotivasi Belajar Al-qur’an Hadits Kelas X di SMK NU 1 Slawi-Tegal” dalam studi itu aspek yang dikaji adalah keefektifan penggunaan aplikasi *Kahoot* yang dipakai untuk memotivasi belajar Al-qur’an Hadits pada kelas X di SMK NU 1 Slawi-Tegal, pada studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan memakai metode eksperimen. Studi ini dilakukan untuk mengukur kedua kelas antara kelas yang diberi perlakuan dan kelas yang tidak diberi perlakuan. Peneliti memakai metode pendekatan eksperimen “*posttest only control design*” dengan memakai kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga (AKL) 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ) 4 sebagai kelas kontrol. Pada studi ini mengindikasikan bahwa: variabel motivasi belajar Al-qur’an Hadits pada siswa kelas eksperimen dengan memakai aplikasi *Kahoot* mempunyai kualitas yang dikategorikan “baik” dengan memiliki rata-rata 96 yang terletak pada interval 95-99. Di lain sisi pada motivasi belajar Al-qur’an Hadits, kelas kontrol mempunyai kualitas yang berkategori “cukup” dengan memiliki rata-rata 86 yang terletak pada interval 86-92. Penggunaan aplikasi *Kahoot* lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, hal itu berdasarkan pada hasil analisis uji hipotesis yang mengindikasikan bahwa diperoleh nilai  $\text{sign.} = 1,994$ , sebab nilai  $\text{sign.} = 1,994 \geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima, artinya kedua varians rata-rata motivasi belajar Al-qur’an Hadits kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah identic, untuk membandingkan rata-rata kelas itu maka dipakai uji *t-test* yang mana diperoleh nilai-nilai  $t_{hitung} (70;0,05) = 4,813$  sedangkan  $t_{tabel} = 1,6669$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya pembelajaran dengan memakai aplikasi *Kahoot* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMK NU 1 Slawi-tegal.
2. Penelitian dalam Jurnal Cendekia yang dilakukan oleh Nur Masita Rusydiana, yang berjudul “Efektivitas Penggunaan aplikasi evaluasi “*Kahoot*” dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo”. Metode yang peneliti gunakan yaitu metode eksperimen dan desain *One Group*

*Pretest-Posttest* yang bertujuan untuk mendapatkan data terkait prestasi belajar kognitif siswa dengan memakai aplikasi *Kahoot*. teknik pengambilan sampel atas pertimbangan khusus dari peneliti pada suatu populasi. Ada juga jumlah sampel yang diambil yaitu 15% dari keseluruhan populasi 179 yaitu 35 Siswa. Kemudian pada teknik pengambilan data memakai teknik tes, angket, wawancara serta dokumentasi. Ada juga untuk analisis data dihitung dan diuji memakai uji statistic deskriptif dan uji parametik.

3. Penelitian dalam Jurnal Cendekia yang dilakukan oleh Sahara Adjie Samudera dengan judul penelitian “Penggunaan aplikasi *Kahoot* Sebagai *Digital Game-Based Learning* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta”. Pada studi ini peneliti sama-sama menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan memakai prosedur pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengujian keabsahan data dilakukan lewat prosedur cek ulang secara cermat, ketekunan pengamatan, dan triangulasi data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot* merupakan salah satu aplikasi yang dipakai di MA Pembangunan UIN Jakarta sebagai media pembelajaran yang sudah dipakai sejak lima tahun yang lalu. Dengan didukungnya sarana dan prasarana sebagai penunjang keberhasilan dalam penelitian ini.
4. Penelitian dalam Jurnal Cendekia yang dilakukan oleh Khabidin dengan judul penelitian “Efektivitas Penerapan Aplikasi *Kahoot* dalam Mengkondisikan Kelas pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagetan Kabupaten Banjarnegara”. Pada studi yang dilakukan oleh Khabidin memakai pendekatan kuantitatif jenis penelitian lapangan (*field research*). Dengan memakai subjek yang dijadikan sebagai responden adalah 80 siswa SMPN 1 Pagetan Kabupaten Banjarnegara. Dengan memakai teknik studi yaitu teknik sampel sebab keseluruhan jumlah Siswa sebanyak 400 siswa. Peneliti mengambil sampel sebanyak 20% dari populasi. Teknik pengumpulan data memakai angket tertutup. Dengan teknik analisis data memakai *Independent Sample T-Test* yang diolah dengan program SPSS versi 25 for Windows.
5. Penelitian dalam Jurnal Cendekia yang dilakukan oleh Nadhira Aisyah Damayanti dan Retno Mustika Dewi dengan judul penelitian “Pengembangan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa”. Pada studi ini bertujuan untuk

mendeskripsikan kelayakan, efektifitas dan respon siswa terkait penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam aktivitas pembelajaran sebagai media evaluasi hasil belajar. Dengan memakai model pengembangan yang dipakai peneliti yaitu model 4D terbentuk dari 4 tahapan utama seperti: *define, design, develop, dan disseminate*.

Penjelasan deskripsi diatas bisa dilihat pada Tabel dibawah ini:

**Tabel 2.1. Tabel Penelitian Terdahulu**

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Kahoot</i> dalam Memotivasi Belajar Al-qur'an Hadits Kelas X di SMK NU 1 Slawi-Tegal	Persamaan Studi yang dilakukan oleh Koimatul Aini, terletak pada penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> .	Perbedaan studi yang dilakukan oleh Koimatul Aini, terletak pada metode yang dilakukan, yakni menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Perbedaan yang kedua terletak pada tujuan penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> dipakai untuk memotivasi belajar Al-Qur'an Hadits Siswa. Perbedaan yang ketiga terletak pada waktu dan tempat penelitian yang dilakukan.
2.	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Evaluasi " <i>Kahoot</i> " dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran	Persamaan pada studi yang dilakukan oleh Nur Masita Rusydiana terletak pada penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> sebagai alat	Perbedaan studi yang dilakukan oleh Nur Masita Rusdiyana yaitu pada tujuan penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> yang dipakai dalam kenaikan prestasi belajar

	PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo.	evaluasi.	siswa. Perbedaan yang kedua terletak pada metode penelitian yang dipakai, yakni memakai metode eksperimen dengan desain <i>One Group Pretest-Posttest</i> dengan teknik pengumpulan data berupa teknik tes, angket, wawancara serta dokumentasi. Perbedaan yang ketiga terletak pada objek dan waktu studi yang sudah dilakukan.
3.	Penggunaan Aplikasi <i>Kahoot</i> Sebagai <i>Digital Game-Based Learning</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta	Persamaan pada penelitian Sahara Adjie Samudera yaitu terletak pada penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> sebagai media pembelajaran Persamaan yang kedua terletak pada Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Persamaan yang ketiga terletak pada metode studi yang dipakai yaitu metode deskriptif kualitatif.	Perbedaan pada studi yang dilakukan oleh Sahara Adjie Samudera yaitu terletak pada penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> sebagai Media Pembelajaran <i>Digital Game Based Learning</i> . Perbedaan yang kedua terletak pada waktu dan objek dalam pelaksanaan penelitian.
4.	Efektivitas Penerapan Aplikasi <i>Kahoot</i>	Persamaan pada studi yang sudah dilakukan oleh	Perbedaan studi yang sudah dilakukan oleh Khabidin terletak



	<p>dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara</p>	<p>Khabidin yaitu terletak pada penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i>.</p>	<p>pada Penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> sebagai alat untuk pengkondisian kelas. Perbedaan yang kedua terletak pada waktu dan objek studi yang dilakukan oleh peneliti terdahulu. Perbedaan yang ketiga terletak pada pendekatan yang dipakai peneliti terdahulu, yakni memakai pendekatan kuantitatif jenis penelitian lapangan "<i>field research</i>".</p>
<p>5.</p>	<p>Pengembangan Aplikasi <i>Kahoot</i> Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa</p>	<p>Persamaan studi yang dilakukan oleh Nadhira Aisyah Damayanti dan Retno Mustika Dewi yaitu terletak pada penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.</p>	<p>Perbedaan studi yang dilakukan oleh Nadhira Aisyah damayanti dan Retno Mustika Dewi yaitu terletak pada aplikasi <i>Kahoot</i> yang dikembangkan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. Perbedaan yang kedua terletak pada pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu memakai 4D yang terbentuk dari 4 tahapan utama seperti (<i>define, design, develop and disseminate</i>).</p>

Keunggulan dari penelitian ini diantaranya dapat mendorong inovasi dalam pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi terutama aplikasi *kahoot*, atau aplikasi lain yang dinilai efektif dan efisien dalam memudahkan pendidik dan peserta didik saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Namun ada beberapa kekurangan dalam pelaksanaan penelitian ini diantaranya, pelaksanaan waktu penelitian yang terbatas karena peserta didik akan melaksanakan kegiatan PTS, jadi peneliti kurang leluasa dalam hal waktu penelitian. Manfaat umum dari penelitian ini adalah guru di MTs Kedungombo dapat memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi terutama aplikasi *Kahoot* dan dapat menggunakan aplikasi-aplikasi *E-learning* lainnya.

### C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan satu model berbentuk konseptual yang terkait perihal teori-teori yang saling berhubungan dengan sejumlah aspek yang sudah diidentifikasi sebagai suatu problematika yang penting. Peneliti harus menguasai teori-teori ilmiah sebagai dasar argumen dalam menyusun kerangka pemikiran yang dipakai untuk menjelaskan gejala yang menjadi objek dalam problematika.

Adanya satu metode ataupun strategi pembelajaran yang pada dasarnya merupakan respon dari adanya problematika pada pembelajaran. Sehingga ada adanya *upgrade* yang kontekstual yang mengarah pada langkah-langkah dan solusi untuk perbaikan atas problematika-problematika yang ada. Problematika yang ada di MTs Kedungombo salah satunya yaitu terletak pada aktivitas pembelajaran yang bersifat monoton dan cenderung Siswa merasa bosan, serta monotonnya wujud evaluasi, lemahnya konstruksi kalimat pada soal, sehingga Siswa tidak merespon secara positif dalam menyelesaikan soal secara serius. Indikasi awal yang dijumpai yaitu Siswa yang tidak serius dalam mengerjakan soal sebab wujud soal yang sulit dipahami sehingga menimbulkan kejenuhan dalam pembelajaran.

Mengurai dari problematika-problematika yang ada maka dibutuhkan satu strategi atau metode yang bisa merekonstruksi soal menjadi lebih menarik lagi, agar bisa mengurangi kejenuhan sehingga proses pembelajaran khususnya pada aspek evaluasi pada ranah kognitif yang bisa linier dan konstruktif, jika dilihat dari segi konstruktif masalahnya, maka aplikasi *Kahoot* merupakan salah satu upaya untuk mengatasi masalah dalam aktivitas evaluasi pembelajaran, aplikasi *Kahoot* merupakan satu aplikasi yang berbasis kuis yang memiliki fitur-fitur yang bisa diubah seperti pilihan model

soal, dan tampilan yang berbentuk *Smartphone* yang memiliki potensi positif dalam mengatasi kejenuhan yang dirasakan oleh Siswa. Dengan adanya aplikasi berbasis *Smartphone* pada Siswa bisa menemukan dunianya lewat *Smartphone*. Sehingga wujud evaluasi pembelajaran dirasakan oleh Siswa sebagai proses bermain *games learning*. Sehingga bisa ada terjadi stimulus yang bisa membentuk kesadaran dan motivasi untuk mengerjakan soal dengan sebaik-baiknya dan juga tentunya lebih menyenangkan. Disini Siswa bisa melihat langsung hasil yang sudah mereka kerjakan sehingga bisa menjadi motivasi untuk bekerja lebih keras dan mengerjakan soal secara bersungguh-sungguh.

Dalam penggunaan aplikasi *Kahoot* ini tidaklah seutuhnya sempurna dalam konteks mengeksplorasi seluruh potensi dan kemampuan Siswa. Namun setidaknya dengan adanya aplikasi ini bisa merubah anggapan Siswa mengenai pelajaran sejarah yang terkesan membosankan menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga Siswa lebih termotivasi dalam mengerjakan soal secara baik dan sungguh-sungguh.

Persoalan-persoalan yang muncul itu merupakan salah satu wujud evaluasi pembelajaran yang membosankan dan konstruksi soal yang kurang menarik perhatian Siswa. Maka peneliti mencoba memberikan solusi yang bisa dicoba untuk mengurangi kejenuhan itu dengan menciptakan hal yang berbeda yang bisa menarik perhatian Siswa serta bisa menyederhanakan wujud soal dan bisa memberi variasi wujud soal sehingga bisa menarik perhatian Siswa serta memberikan motivasi Siswa saat hendak mengerjakan soal. Hal itu di antara esensi penerapan aplikasi *Kahoot* dalam konteks masalah yang dihadapi di MTs Kedungombo Buaran Mayong Jepara.

Sebagai salah satu pengaruh dalam aktivitas proses pembelajaran, maka ada dua aspek yang kemungkinan bisa mempengaruhinya. Faktor-faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu aspek internal dan aspek eksternal. Faktor-faktor itu bisa dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Aspek Internal

Aspek internal merupakan aspek yang berasal dari dalam individu Siswa yang meliputi:

- a. Aspek Jasmaniah, merupakan aspek yang berkaitan dengan kondisi fisik individu, yakni kesehatan dan cacat tubuh.
- b. Aspek Psikologis, merupakan aspek yang berkaitan dengan psikologis individu yang sedang belajar. Ada tujuh aspek yang termasuk ke dalam aspek psikologis, antara lain: *Intelegensi*, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

- c. Aspek Kelelahan, bisa dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani bisa dilihat dengan tubuh yang lemas dan kecenderungan tubuh untuk sering beristirahat. Kelelahan rohani bisa dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga tidak ada minat dan dorongan untuk melakukan sesuatu.
2. Aspek Eksternal

Aspek eksternal merupakan aspek yang berasal dari luar individu berupa kondisi lingkungan yang ada disekitarnya baik dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, ataupun lingkungan masyarakat. Berdasarkan pemaparan diatas peneliti memperoleh gambaran kerangka berfikir yang sistematis dalam studi ini yang bisa dilihat dalam skema gambar berikut ini:

**Gambar 2.9. Kerangka Berfikir**

