

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar dalam proses pembelajaran merupakan indikator utama dalam mengukur tingkat respon dan daya tangkap siswa dalam proses pembelajaran yang prosesnya dilakukan melalui evaluasi pembelajaran. Dalam konteks ini, aspek-aspek yang menjadi subjek pembelajaran tidak hanya pada penguasaan materi tetapi lebih jauh dari itu adalah penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, penyesuaian sosial, dan ketrampilan.¹

Efektifitas proses pembelajaran seharusnya berbanding lurus dengan tingkat pencapaian hasil belajar siswa yang diperoleh dari proses evaluasi pembelajaran. Indikator tersebut pada dasarnya merupakan upaya untuk menetapkan alat ukur dengan indikator yang terukur dan konstruktif. Bila hasil pembelajaran baik, namun daya tangkap dan respon siswa tidak baik atau dinamika hasil evaluasi pembelajaran cenderung fluktuatif maka hakikatnya ada masalah dalam proses pembelajaran.

Penilaian hasil belajar mempunyai makna penting baik bagi siswa, guru maupun sekolah. *Pertama*, bagi siswa sebagai indikator keberhasilan dalam mengikuti pembelajaran apakah memuaskan atau justru sebaliknya. *Kedua*, bagi guru sebagai instrumen untuk memetakan siswa mana yang berhak untuk melanjutkan pelajarannya sekaligus untuk mengetahui apakah pengalaman belajar (materi pelajaran) yang disajikan sudah tepat bagi siswa serta sebagai alat ukur terhadap efektifitas penerapan strategi pembelajaran. *Ketiga*, bagi sekolah sebagai hasil belajar dapat dijadikan indikator untuk melihat apakah kultur akademik yang diciptakan oleh sekolah sudah sesuai dengan harapan atau belum sekaligus sebagai pedoman untuk mengetahui kesesuaian standar terkait dengan implementasi

¹ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung : Sinar Baru Algesindo, Cet.VI, 2006), 45

proses pembelajaran serta sebagai bahan pertimbangan untuk menyusun program sekolah.²

Siswa yang sering kita temukan pada proses pembelajaran yang pasif dan cenderung bermalas-malasan memperoleh nilai yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang aktif dengan tingkat respon yang baik. Sehingga bila terjadi ketidaksesuaian antara proses dan hasil, maka ada dua aspek yang perlu ditinjau, yakni proses pembelajarannya yang berimplikasi pada tingkat respon siswa, atau pada proses evaluasi pembelajarannya. Karena bisa jadi ada yang salah pada proses evaluasi, misalnya siswa menyontek, atau beruntung dalam mengacak jawaban. Sehingga pada proses ini, bentuk dan karakteristik evaluasi pembelajaran harus dibenahi sehingga mampu meminimalisir potensi-potensi tersebut.

Beberapa persoalan yang muncul dalam proses evaluasi pembelajaran di MTs Manahijul Huda Ngagel, bila guru tidak memiliki kreatifitas dalam mengolah format soal atau format evaluasi yakni (1) Konstruksi soal tidak menarik, (2) Siswa mampu merespon materi dan menguasai namun tidak dapat memahami konstruksi soal yang diberikan, (3) Kontruksi soal menarik dan siswa dapat memahaminya namun pola jawaban dalam kunci mengambang, sehingga indikator benar atau salah sangat subjektif, (4) konstruksi soal lebih bertele-tele sudah pasti soalnya standar dan siswa tidak tertarik. Pola seperti itu tentu mereduksi kemampuan siswa, padahal karakteristik siswa dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kerja dan pengaruh timbal balik sebagai proses pematangan pembelajaran dalam mengeksplorasi segenap potensi anak.³

Mengolah bentuk dan jenis soal sehingga dalam pembelajaran biasanya memahami siswa serta evaluasi yang menarik merupakan salah satu solusi apalagi saat ini di era revolusi industri 4.0 ketika teknologi menjadi instrumen penting dalam pendidikan dan teknologi khususnya *instrument* yang cukup familiar pada generasi muda, sehingga memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran

² S. Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, Cet III, 2011), 37-39.

³ Kartini Kartono, *Psikologi Anak* (Bandung : Alumni, 1979), 33.

khususnya pada proses evaluasi pembelajaran merupakan keniscayaan yang sangat mungkin diimplementasikan.

Pembelajaran evaluasi berbasis aplikasi merupakan solusi untuk menginternalisasi nilai-nilai perkembangan zaman yang dapat dilakukan pada seluruh mata pelajaran dengan berbagai aspek penyimpangan, termasuk pada pembelajaran Fikih, di mana pada mata pelajaran ini aspek yang dikembangkan dan dievaluasi tidak hanya pada aspek kognitif yang menempatkan pemahaman sebagai hal yang utama, tetapi juga ketrampilan sebagai bentuk implementasi pemahaman secara kongkrit dalam kehidupan.

Fikih merupakan salah satu unsur nilai dalam Agama Islam yang menginternalisasi hukum dan aplikasi teknis ajaran Islam dalam kehidupan, sehingga penguasaan secara komprehensif baik pada ranah konten atau isi materi maupun pada ranah implementasi dan praktik. Fikih juga bagian dari ilmu terapan berbasis ajaran Agama Islam yang kontennya seringkali diimplementasikan secara terus-menerus dalam kehidupan sebagai pemandu nilai-nilai syariah dan mu'amalah secara *kaffah*.

Proses pembelajaran, keyakinan dan kepastian atas tingkat respon, pemahaman dan implementasi dari nilai-nilai syariah penting untuk dapat diketahui dan diukur secara jelas dan konstruktif, sehingga hasil pembelajaran selaras antara proses dan hasil pembelajaran. Sederhananya, penguasaan atas implementasi nilai-nilai syariah harus didasari oleh pengetahuan yang benar sesuai dengan apa yang dijanjikan. Indikator pembelajaran tersebut, sesungguhnya memiliki dua sisi efek, akan menjadi positif bila antara proses dan hasil linier, namun menjadi persoalan bila antara proses dan hasil tidak linier, tentu ada yang salah di antara keduanya dan perlu dievaluasi.

Evaluasi merupakan unsur kegiatan dalam proses pembelajaran, karena melalui evaluasi dapat diketahui apakah tujuan yang direncanakan atau perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dapat tercapai atau tidak, serta seberapa jauh keberhasilan belajar tersebut dapat dicapai. Evaluasi keberhasilan belajar yang dicapai melalui proses pembelajaran sepatutnya dicapai mencakup berbagai segi pengalaman belajar. Evaluasi yang dilakukan dijadikan dasar untuk

memperoleh umpan balik tentang keberhasilan pembelajaran yang dicapai. Untuk memperoleh umpan balik tentang keberhasilan pembelajaran, dapat dilakukan evaluasi terhadap program atau perencanaan pembelajaran yang disusun.⁴

Mengetahui keberhasilan pembelajaran yang mencakup berbagai segi pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan, maka pelaksanaan evaluasi sepatutnya dilakukan secara terus menerus, melalui evaluasi terhadap proses pembelajaran itu sendiri, dan evaluasi terhadap hasil yang dicapai. Model pembelajaran yang kooperatif dengan metode ceramah yang monoton ini mengakibatkan siswa kurang aktif, membosankan, umpan balik relatif rendah, diharapkan seorang guru harus mampu menciptakan suasana proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam hal ini seorang pendidik dituntut untuk mengajar secara profesional.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Fiqih yaitu Wafda Nailil Muna, S.Pd.I kelas VIII MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati, terdapat berbagai fasilitas seperti LCD, *Proyektor*, dan Laptop yang terdapat di setiap kelas. Sebagian besar guru telah memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang berbasis teknologi yang sering digunakan guru adalah *powerpoint*. *Powerpoint* ini digunakan untuk menyajikan materi khususnya pelajaran Fiqih dengan ceramah dan tanya jawab guru dengan siswa, terkait dengan proses pembelajaran Fiqih terdapat dua hal yang menarik, *Pertama*, bahwa pada penilaian praktik banyak siswa memperoleh nilai yang baik, namun pada penilaian kognitif justru sebaliknya, indikatornya menggambarkan dari hasil evaluasi pembelajaran pada setiap KD (kompetensi Dasar) yang diujikan. *Kedua*, Jawaban siswa pada soal tertulis pada sebagian besar siswa cenderung kurang tepat, kurang lengkap dan bahkan salah.⁵

Potensi persoalan dari gambaran di atas yang dapat diidentifikasi yaitu *Pertama*, bentuk dan konstruksi soal tidak

⁴ Lukman Hakim, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2008), 16.

⁵ Wawancara peneliti dengan Wafda Nailil Muna, S.Pd.I pada tanggal 25 Februari 2020 jam 09.30

bisa dipahami oleh siswa. *Kedua*, Pola evaluasi tertulis tidak menarik dan cenderung monoton. *Ketiga*, pola soal sangat monoton, sehingga siswa berpotensi jenuh. *Keempat*, terkait pembelajaran Fikih, siswa lebih tertarik dengan pembelajaran Fikih dari kitab *salaf (fatkhul qorib)* yang memang lebih familiar dan bila harus dibandingkan siswa lebih menghargai dan serius dalam pembelajaran Fikih *salaf* dibandingkan dengan Fikih kurikulum karena konten materi cenderung tertinggal dari konten materi Fikih *salaf*.

Konteks ini, tentu saja penulis tidak pada kapasitas membandingkan, tetapi bahwa fakta adanya persoalan pembelajaran di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati adalah indikasi perlunya dicarikan jalan keluar dan variasi kreatif dalam proses pembelajaran, khususnya pada aspek evaluasinya. Bila melihat beberapa indikasi persoalan di atas, Aplikasi *Kahoot* tampaknya bisa menjadi jawaban atas persoalan yang dihadapi, sebagai upaya menciptakan variasi konten dan bentuk soal yang menarik, tekstual dan kontekstual, karena kontens dan variasi fitur dalam aplikasi ini cukup menarik dan menyenangkan berbentuk *Game Aducation* berbasis *online* yang interaktif.⁶ Karakteristik Aplikasi ini sangat menarik karena (1) mampu mendorong siswa aktif, produktif dan inovatif di mana aplikasi ini dapat mendorong pemanfaatan *smart phone* secara maksimal untuk kepentingan pembelajaran, (2) memiliki aspek hiburan berupa permainan berbasis pada *quiz* secara langsung (*real time*), (3) karakteristik aplikasi ini dapat memancing minat belajar siswa dalam memahami materi pelajaran sambil bermain, sehingga muncul perasaan senang, gembira dan tidak membosankan. (4) proses penilaian dapat dilakukan guru secara lebih cepat dan langsung dapat diketahui siswa.⁷

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati khususnya kelas VIII pada mata pelajaran Fikih, dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode

⁶ Sumarsono, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot ! dengan Combro* (Yogyakarta : Deepublish, Cet I, 2019), 9.

⁷ Dwi Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game *Kahoot* Berbasis Hypermedia" Proseding Seminar Nasional : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 (2019) ISBN : 9788-602-53231-4-0.

konvensional (metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan siswa dalam proses belajar dan pembelajaran berlangsung). Sehingga ketika pembelajaran siswa kurang aktif, siswa juga antusias saat pembelajaran berlangsung, motivasi belajar juga rendah. Karena hal tersebut, hasil belajar mata pelajaran Fiqih menjadi rendah. Hal ini terbukti untuk MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII D dan F karena pada kelas tersebut nilai hasil belajar menurun dan tidak dapat mencapai KKM 75. Akan tetapi hasil evaluasi yang dilaksanakan guru kelas VIII D dan F pada mata pelajaran Fiqih diketahui hasil belajar siswa masih rendah yaitu dari 60 anak, 30 anak telah mencapai nilai di atas KKM, sedangkan 30 anak belum mencapai nilai KKM artinya 75 belum mencapai kompetensi dasar.

Persoalan yang terjadi di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati terletak pada aspek pemahaman, kesadaran, motivasi, dan hasil belajar, maka Aplikasi *Kahoot* dapat menjadi alternatif solusi yang konstruktif, sehingga siswa menemukan bentuk baru evaluasi yang menyenangkan, konstruktif, terukur dan dinamis. Berdasarkan persepsi awal di atas, maka penulis ingin mengkaji lebih dalam permasalahan di atas sebagai upaya menemukan alternatif solusi yang efektif dalam sebuah kajian ilmiah berbentuk skripsi berjudul *Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati*.

B. Rumusan Masalah

Agar kajian dan pembahasan lebih konstruktif, terukur dan fokus, penulis melakukan pembatasan masalah dalam rumusan masalah berikut ini, yaitu :

1. Bagaimana penerapan Aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa Mata Pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati?

2. Bagaimana efektifitas penerapan Aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa Mata Pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan pembelajaran terkait erat dengan rumusan masalah yang disusun sehingga terdapat relasi antara objek yang dikaji dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui penerapan Aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa Mata Pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati.
2. Menganalisis efektifitas penerapan Aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa Mata Pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini diantaranya :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk pengembangan bidang pendidikan agama Islam khususnya yang berkaitan peningkatan hasil belajar siswa.
 - b. Sebagai rujukan bagi pengembangan penelitian sejenis, sehingga memberikan variasi pembahasan dalam bidang pendidikan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Madrasah
 - 1) Sebagai sumber rujukan dalam menentukan kebijakan sekolah yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.
 - 2) Sebagai dasar pertimbangan dalam penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran untuk dapat dimanfaatkan guru sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran.
 - b. Bagi Guru
 - 1) Sebagai dasar dalam menentukan desain pembelajaran yang efektif, eksploratif, kreatif

melalui teknologi dan aplikasi berbasis *education game*.

- 2) Agar memiliki kesadaran dalam menentukan pola dan desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan karakteristik siswa secara kompleks, sehingga pembelajaran lebih berkualitas dan efektif serta menyenangkan.
- c. Bagi Siswa
- 1) Agar siswa tertarik dengan penerapan aplikasi pembelajaran yang menyenangkan, sehingga motivasi belajarnya tumbuh.
 - 2) Agar siswa tidak jenuh dengan pola-pola pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang konvensional, sehingga siswa termotivasi untuk senantiasa meningkatkan pemahaman dan pengetahuannya.
- d. Bagi Peneliti
- 1) Menjadi pengetahuan dan sumber referensi pembelajaran baru yang dapat diterapkan ketika menjadi guru.
 - 2) Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mengenai aspek-aspek dalam pembelajaran.
 - 3) Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana pada Bidang ilmu Tarbiyah Jurusan Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri Kudus..

E. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dan agar susunan dalam penelitian ini sistematis serta konstruktif, maka penulis membagi dalam beberapa bagian dan bab sebagai berikut :

Bagian Muka Meliputi, Halaman Judul, Pengesahan Majelis Penguji Ujian Munaqosyah, Pernyataan Keaslian Skripsi, Abstrak, Moto, Persembahan, Pedoman Transliterasi Arab-Latin, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar atau Grafik.

Bagian isi meliputi bab satu menjelaskan mengenai Pendahuluan, mencakup Latar Belakang Masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

Bab dua mengkaji mengenai landasan teori meliputi : Diskripsi teori yang mengeksplorasi mengenai, *pertama* : Aplikasi *Kahoot* dalam Pembelajaran yang terbagi dalam empat sub bah, yaitu : Definisi Aplikasi *Kahoot*, Manfaat Aplikasi *Kahoot*, Langkah-Langkah Teknis Penerapan Aplikasi *Kahoot* dan Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Kahoot*. *Kedua* : Peningkatan Hasil Belajar yang terbagi dalam empat sub bab yaitu : Definisi Hasil Belajar, Jenis-Jenis Hasil Belajar, dan Identifikasi Langkah dalam Hasil Belajar. *Ketiga* : Mata Pelajaran Fikih yang terdiri dari tiga sub bab, yaitu : Definisi Mata Pelajaran Fikih, Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fikih dan Tujuan Mata Pelajaran Fikih Selanjutnya Penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan hipotesis.

Bab tiga merupakan Metode Penelitian yang meliputi : jenis dan pendekatan, populasi dan sampel, identifikasi variabel, variabel operasional, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data.

Bab empat merupakan hasil Penelitian dan pembahasan, meliputi : hasil penelitian, gambaran objek penelitian, analisa data dan pembahasan.

Bab lima adalah penutup di mana tersaji simpulan, dan saran-saran.

Pada bagian akhir skripsi ini berisi lampiran-lampiran yang meliputi : daftar pustaka, instrumen penelitian dan kelengkapan penelitian lainnya serta daftar riwayat pendidikan penulis.