

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin cepat mempengaruhi berbagai aspek didalam kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan secara tidak langsung dituntut untuk menggunakan teknologi di dalam pelaksanaannya. Internat menjadi salah satu hal yang banyak di gunakan dalam dunia Pendidikan. Internet yang telah berkembang dengan pesat menjadikan setiap orang dapat mengakses berbagai informasi yang bermanfaat untuk pengembangan setiap individu, dengan adanya internet siswa menjadi lebih mudah untuk mengakses ilmu pengetahuan seperti mencari buku, jurnal dan lain-lain. Beragam informasi yang terkini yang ada di internet dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi, pendidik, peserta didik, metode, media pembelajaran, dan evaluasi. Pembelajaran akan lebih dipahami oleh peserta didik apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran.¹

Media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Senada dengan itu, Blake dan Horalsen juga mengemukakan pendapatnya tentang media. Media adalah medium yang digunakan untuk membawa/menyampaikan suatu pesan dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan. Media adalah sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima

¹ Rafika andri, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika*, Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika, Vol. 6, No. 1, 2020, hlm. 135-136

pesan tersebut memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.² Media pembelajaran dapat disimpulkan yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran, yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar. Media pembelajaran identik dengan perangkat lunak atau (*software*) yang di sajikan melalui perangkat keras (*hardware*) untuk mempermudah proses pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran sebagai berikut. *Pertama*, dalam pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif. Melalui penggunaan media akan tercipta proses belajar mengajar yang lebih efektif karena media menjadi perantara antara sumber belajar dan siswa sekaligus meningkatkan kualitas proses. *Kedua*, penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru dalam menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif dan interaktif sehingga siswa tidak merasa bosan. *Ketiga*, penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan. Artinya media tidak hanya digunakan sebagai pelengkap proses belajar-mengajar, tetapi membuatnya lebih menarik bagi siswa.

Ciri-ciri media dibedakan menjadi tiga bagian yaitu ciri fiksatif, ciri manipulatif dan, ciri distributif. Ciri fiksatif adalah kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, mengkonstruksi suatu peristiwa atau objek. Peristiwa dapat diurut dan disusun kembali dengan media fotografi, video tape, audio tape, disketkomputer, dan film. Objek yang telah diambil gambarnya dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah saat di perlukan. Ciri manipulatif adalah kejadian yang memakan waktu lama atau sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit. Contohnya bagaimana proses larva menjadi kepompong dan kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik

² Fenny Eka Mustikawati, *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 2019, hlm. 99-100

pengambilan fotografi. Ciri distributif suatu obyek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa.³

Jenis jenis media yaitu. *Pertama*. media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP3. *Kedua* media visual, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster. *Ketiga* media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan video compact. *Keempat* Media animasi, yaitu gambar/grafik bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah, *Kelima* Multimedia, multimedia adalah media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, visual, audio visual dan animasi yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.⁴

Prinsip dalam memilih media pembelajaran yaitu pemilihan media adalah. Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pengajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan, memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri. guru dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan agar peserta didik tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran, ini menjadi permasalahan dalam pembelajaran karena guru monoton saat mengajar di kelas, hal ini di sebabkan karena guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara baik. Penggunaan media pembelajaran menentukan seberapa paham peserta didik memahami materi yang disampaikan, sehingga

³ Asyhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakart : P.T. Raja grafindo persada, 2014), hlm. 15.

⁴ Hasnul fikri, ade sri madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru,2018),hlm. 18-19.

harus disesuaikan komponen-komponen pembelajaran. Penggunaan media harus disesuaikan dengan materi, waktu, dan pola pembelajaran yang dipakai, hal ini bertujuan agar penggunaan media pembelajaran menjadi lebih efektif.

Hasil wawancara peneliti dengan salah satu siswa MA Tarbiyatul Banin Peklongan Winong Pati yang bernama Ainiyatuz Zulfa mengatakan bahwa “pembelajaran di kelas sangat membosankan”. Guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti power point, buku LKS dan yang menggunakan media power point, tidak semua guru menggunakan media tersebut, karena ada juga guru yang tidak menggunakan media tersebut. Penggunaan media ini sudah menjadi hal yang biasa bagi siswa. Penerapan media baru perlu di lakukan di dalam pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada sehingga siswa memiliki suasana baru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pendidikan agama islam perlu adanya penerapan media pembelajaran yang menjadikan siswa tidak bosan dengan proses pembelajaran. Sehingga kurang adanya interaktif antara siswa dengan guru karena siswa hanya mendengarkan. Penerapan teknologi informasi bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan juga mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar, sehingga proses pembelajaran berpusat pada siswa. Siswa lebih aktif ketika proses pembelajaran. Membangkitkan motivasi dan jiwa kompetitif siswa sangatlah diperlukan karena siswa yang merasa bosan dengan pembelajara di kelas sehingga guru harus kreatif dalam mengelola pembelajaran.⁵ Salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan yaitu media pembelajaran Aplikasi *Kahoot*.

Kahoot merupakan aplikasi berbasis game edukasi yang bisa dilakukan untuk kegiatan belajar di dalam kelas. *Kahoot* memiliki beberapa fitur diantaranya adalah quiz. Pada fitur quiz *kahoot*, akun peserta/siswa dapat menjawab melalui perangkat yang telah terkoneksi dengan internet (smartphone/laptop/tablet) sesuai dengan pertanyaan yang

⁵ Sri Wigati, *Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika*, Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 3, 2019, hln. 458

ditampilkan di layar oleh akun guru.⁶ Aplikasi *kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang telah dipelajarinya. Kelebihan dari aplikasi *kahoot* adalah bentuk aplikasinya berupa kuis online yang mengandung unsur persaingan karena hasil kuis dapat langsung terlihat di layar kelas sehingga dapat dijadikan motivasi dan jiwa kompetitif siswa untuk memperoleh poin, serta dapat digunakan melalui berbagai media seperti computer, laptop, tablet dan android.⁷

Aplikasi *kahoot* ini diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar siswa dan kompetitif siswa khususnya pada pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam). Motivasi belajar sangat penting sebab dengan adanya motivasi mendorong siswa lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran begitupun sebaliknya kurangnya motivasi belajar akan menurunkan semangat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran menjadi kurang maksimal. Menumbuhkan jiwa kompetitif siswa juga sangat diperlukan agar siswa siap menghadapi persaingan zaman, serta melatih siswa untuk mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki, oleh karena itu dengan permasalahan di atas dan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mengambil judul untuk penelitian ini yaitu **“Implementasi Media Aplikasi *Kahoot* Pada Materi SKI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kompetitif Siswa MA Tatrbiyatul Banin Pekalongan Winong Pati”**.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah implementasi media aplikasi *kahoot* pada materi SKI untuk meningkatkan motivasi belajar dan kompetitif siswa MA Tarbiyatul Banin Pekalongan Winong Pati. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan

⁶ Nur Hafidhotul Ilmiyah, Meini Sondang Sumbawati, *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap*

Hasil Belajar Siswa, Journal Information Engineering and Educational Technology, Vol. 03 No. 01, 2019, hln. 47

⁷ Rafika andri, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika*, Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika, hlm. 135-136

motivasi belajar dan kompetitif siswa dengan memanfaatkan aplikasi *kahoot* yang menjadikan siswa tidak bosan dengan pembelajaran di kelas sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Lokasi penelitian ini yaitu di MA Tarbiyatul Banin Pekalongan Winong Pati dengan menerapkan langsung penggunaan media *kahoot* di dalam kelas.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah pernyataan yang memerlukan jawaban melalui pengumpulan data dengan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti. Berdasarkan latar belakang masalah peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan media aplikasi *kahoot* di MA Tarbiyatul Banin Pekalongan Winong Pati.?
2. Bagaimana pelaksanaan media aplikasi *kahoot* di MA Tarbiyatul Banin Pekalongan Winong Pati.?
3. Bagaimana evaluasi media aplikasi *kahoot* di MA Tarbiyatul Banin Pekalongan Winong Pati.?

D. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan media aplikasi *kahoot* di MA Tarbiyatul Banin Pekalongan Winong Pati
2. Untuk mengetahui pelaksanaan media aplikasi *kahoot* di MA Tarbiyatul Banin Pekalongan Winong Pati
3. Untuk mengetahui evaluasi media aplikasi *kahoot* di MA Tarbiyatul Banin Pekalongan Winong Pati

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat memberikan pengembangan ilmu pengetahuan dan kontribusi di dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam
 - b. Menambah wawasan, pemikiran dan, pengembangan terkait media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan kompetitif siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Madrasah

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam menerapkan media pembelajaran

b. Bagi Kepala Madrasah

Penelitian ini diharapkan memberikan masukan kepada kepala madrasah untuk memfasilitasi dan mengembangkan di dalam menerapkan media pembelajaran

c. Bagi guru

Penelitian ini di harapkan dapat menjadi refrensi untuk menerapkan media pembelajaran di kelas agar menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan motivasi belajar dan kompetitif siswa. Penelitian ini di harapkan bisa meningkatkan profesionalitas guru dalam mengajar.

d. Bagi siswa

Dengan adanya implementasi media *kahoot* siswa di harapkan dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang di sampaikan guru. Menciptakan susana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton dari guru.

e. Peneliti

Penelitian ini di harapkan bisa menambah wawasan tentang media pembelajaran sehingga menciptakan inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini tentunya masih banyak kekurangan peneliti berharap saran dan masukan demi perbaikan penelitian ini.

f. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini di harapkan memberikan manfaat dan juga refrensi bagi peneliti yang lain di dalam menulis penelitian yang sejenis. Penelitian ini juga di harapkan bisa menjadi panduan dalam menerapkan media *kahoot* di dalam kelas.

F. Sistematika Laporan

Sistematika yang dalam penulisan ini bertujuan agar bisa mendapat gambaran terhadap penyusunan karya ini secara menyeluruh. Adapun sistematika penulisan di bagi menjadi 3 bagian yaitu:

1. Bagian awal

Bagian awal berisi sampul, judul, pengesahan, motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, dan daftar isi.

2. Bagian isi

Penulisan bagian isi di bagi menjadi 5 bab perinciannya antara lain:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai anata lain, yaitu: a) Latar belakang masalah, b) Fokus penelitian, c) Rumusan masalah, d) Tujuan penelitian, e) Manfaat penelitian, dan f) Sistematika penulisan skripsi.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Implementasi media aplikasi *kahoot* pada materi SKI untuk meningkatkan motivasi belajar dan kompetitif siswa MA Tarbiyatul Banin Pekalongan Winong Pati sesuai judul tersebut bab ini membahas mengenai a) Deskripsi teori, b) Penelitian terdahulu, c) Kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode penelitian yang digunakan oleh penelitian ini, yaitu terdiri dari: a) Jenis dan pendekatan, b) Setting penelitian, c) Subyek penelitian, d) Sumber data, e) Teknik pengumpulan data, f) pengujian keabsahan data, g) Teknis analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil penelitian, menjelaskan mengenai objek penelitian, mendeskripsikan data yang diperoleh penulis dan analisis data

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran-saran.

3. Bagian akhir

Bagian akhir ini berisi tentang daftar pustaka, dan lampiran-lampiran.

