

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan, sebagai fondasi untuk generasi muda, memegang peranan sentral dalam mempersiapkan mereka untuk hidup di era global yang dinamis dan penuh tantangan. Pendidikan bukan sekadar penyampaian pengetahuan, melainkan juga upaya membentuk kepribadian, sikap serta keterampilan yang berkaitan dengan tuntutan zaman. Dengan kata lain, pendidikan harus bisa menciptakan tamatan yang bukan hanya pintar secara ilmu pengetahuan, tetapi harus mempunyai kompetensi yang menjadi tuntutan pada ranah pekerjaan modern yang terus berkembang dan kompetitif.¹ Al-Qur'an turut menguraikan persoalan pendidikan, yang dijelaskan dalam Surah At-Taubah ayat 122:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ
وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Artinya: “Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?”²

Ayat di atas menunjukkan bahwa ajaran Islam secara komperhensif membimbing proses pendidikan yang berpijak pada hadis Nabi dan Al-Qur'an,

¹ Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran* 3, no. 1 (2018): 172.

² QS. At-Taubah [9]:122

dimana ajaran Islam menuntun individu agar memiliki budi pekerti luhur, keyakinan yang kuat, dan diharapkan mampu mewujudkan tatanan sosial yang beradab dalam suasana hidup harmonis. Dalam konteks pendidikan agama Islam di sekolah, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai keteladanan melalui kisah perjuangan para tokoh Islam. Dengan belajar SKI, siswa diharapkan dapat meneladani semangat, keimanan, dan perjuangan para tokoh terdahulu dalam menegakkan ajaran Islam.

Tetapi didalam praktiknya, saat kegiatan belajar mengajar SKI sering kali menemui beragam hambatan. Satu di antara persoalan yang muncul adalah kejenuhan belajar yang terjadi pada siswa selama pelaksanaan pembelajaran. Tanda-tanda kejenuhan dapat terlihat dari berbagai perilaku peserta didik, seperti kurangnya perhatian, rasa kantuk yang berlebihan, hingga percakapan yang tidak relevan dengan materi pelajaran. Kondisi ini tentu saja sangat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kejenuhan peserta didik bisa dipicu dari beberapa faktor, faktor utamanya adalah penggunaan metode pembelajaran yang berulang serta tidak bervariasi. Ketika peserta didik terus-menerus dihadapkan pada metode pembelajaran yang sama, mereka akan merasa bosan dan jenuh.³

Ditinjau dari observasi tahap awal yang dilaksanakan peneliti di MAN 3 Nganjuk pada tanggal 4 Oktober 2024 di kelas XI-1 dan tanggal 5 Oktober 2024 di kelas XI-2, tampak bahwa sebagian peserta didik kelas XI-1 dan XI-2

³ Fatniaton Adawiyah, "Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Paris Langkis 2*, no. 1 (2021): 76.

menunjukkan gejala kejenuhan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).⁴ Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti melihat bahwa sebagian besar siswa tampak pasif dan kurang bersemangat ketika guru menjelaskan bahan pelajaran dengan teknik ceramah dan presentasi biasa. Beberapa siswa terlihat berbicara sendiri dan memainkan ponsel saat guru menjelaskan, sementara sebagian lainnya menunjukkan tanda-tanda kejenuhan seperti menguap dan kehilangan fokus. Hal ini mengindikasikan adanya kejenuhan belajar yang cukup tinggi, terutama karena metode yang digunakan masih dominan ceramah dan kurang interaktif.

Berdasarkan informasi wawancara peneliti kepada Ibu Trinovitasari, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran SKI pada tanggal 5 Oktober 2024, sebelum diterapkan metode pembelajaran berbasis Kahoot, meskipun telah melalui proses pembelajaran menggunakan video, ppt, dan sebagainya, sejumlah siswa di MAN 3 Nganjuk masih kesulitan didalam menguasai isi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pendekatan yang umumnya diterapkan oleh Ibu Trinovitasari, S.Pd.I adalah diawali dengan ceramah (pengantar materi), presentasi dan diskusi.⁵

Menurut informasi wawancara kepada Ibu Trinovitasari, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran SKI pada tanggal 6 November 2024, terdapat berbagai hambatan yang timbul ketika kegiatan belajar SKI berlangsung di kelas sebelum diterapkan Kahoot, yakni siswa merasa jenuh dalam belajar ketika sudah di tengah-tengah sampai akhir pembelajaran. Hal ini di tandai dengan

⁴ Observasi, Kelas XI-1 dan XI-2 MAN 3 Nganjuk, 4-5 Oktober 2024.

⁵ Trinovitasari, *Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MAN 3 Nganjuk*, Wawancara, 5 Oktober 2024.

adanya perilaku-perilaku peserta didik yang mengalami kejenuhan belajar sebelum penggunaan media Kahoot. Kondisi tersebut tampak melalui berbagai tanda yang berkaitan dengan perilaku dan kemampuan kognitif siswa selama proses pembelajaran. Secara perilaku, siswa terlihat kurang berenergi, mudah merasa bosan, tidak antusias, dan cenderung pasif dalam kegiatan kelas, termasuk kurangnya kemauan untuk memberikan respon atau jawaban ketika ditanya. Dari sisi kognitif, siswa mengalami penurunan konsentrasi dan fokus terhadap materi sehingga lebih mudah lupa. Secara keseluruhan, gejala-gejala ini menggambarkan adanya kejenuhan belajar yang cukup tinggi, yang tercermin dalam sikap malas dan kurangnya dorongan untuk memahami materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Sebagai solusi masalah tersebut, beliau mulai menggunakan Kahoot dengan mode tim, beliau ingin menghadirkan situasi pembelajaran yang aktif, komunikatif dan kompetitif, namun tetap kolaboratif. Mode tim mendorong kolaborasi antarpeserta didik melalui kerja tim, pertukaran pendapat sebelum memberikan jawaban, dan dukungan timbal balik dalam proses pemahaman materi. Dengan begitu, siswa yang sebelumnya pasif dapat terdorong untuk ikut berpartisipasi karena adanya tanggung jawab kelompok. Selain itu, suasana kuis yang disajikan secara real time dan menarik dapat meningkatkan konsentrasi, semangat, serta motivasi belajar mereka. Masalah selanjutnya adalah nilai ulangan pada mata pelajaran SKI cenderung rendah sebelum diterapkan Kahoot. Pada kelas XI-1 hanya memiliki rata-rata nilai UTS sebesar 72,25, sedangkan pada kelas XI-2 rata-

rata nilai UTSnya lebih rendah yaitu 70,87.⁶ Hal ini di indikasikan bahwa para siswa kurang menyerap pelajaran yang disampaikan guru.

Lebih lanjut, berdasarkan wawancara dengan sebagian siswa kelas XI-1 dan XI-2 MAN 3 Nganjuk pada tanggal 9 November 2024, diperoleh informasi bahwa mereka sering merasa mengantuk dan kehilangan fokus saat pembelajaran SKI tidak diselingi kegiatan interaktif. Metode ceramah yang sering digunakan dianggap terlalu monoton karena pelajaran SKI berisi hafalan tokoh dan peristiwa sejarah. Beberapa siswa bahkan mengaku berbicara dengan teman sebangku atau memainkan ponsel secara diam-diam karena bosan. Meskipun media seperti video dan PowerPoint membantu pemahaman, sifatnya yang pasif dinilai kurang menarik. Mereka berharap pembelajaran SKI disajikan secara lebih menantang dan menyenangkan melalui permainan edukatif atau kuis interaktif. Penggunaan Kahoot dengan mode tim membuat mereka jadi lebih bersemangat karena akan tercipta rasa kerja sama dan persaingan sehat antar kelompok. Suasannya menjadi hidup, semua anggota berusaha aktif agar kelompoknya menang. Selain itu, lewat pertanyaan-pertanyaan di Kahoot, mereka lebih mudah mengingat materi SKI karena langsung diaplikasikan dalam bentuk kuis interaktif.⁷

Berdasar observasi serta wawancara tersebut bisa di tarik simpulan bahwa kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MAN 3 Nganjuk terjadi akibat rendahnya inovasi strategi serta media belajar. Oleh karena itu,

⁶ Trinovitasari, *Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MAN 3 Nganjuk*, Wawancara, 6 November 2024.

⁷ Achmad Fahriyan, Rizka Alfiyani, Muhammad Nujumuddin, Muhammad Hafi M, Nia Rahmadani, Umi Atiqoh, Peserta Didik Kelas XI-1 dan XI-2 MAN 3 Nganjuk, Wawancara, 9 November 2024.

penggunaan media belajar berbasis game seperti Kahoot memakai mode kelompok dianggap dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar, meningkatkan fokus, serta menumbuhkan kembali semangat siswa dalam belajar SKI.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji efektivitas penggunaan Kahoot dalam mengatasi permasalahan belajar. Misalnya, penelitian yang dilaksanakan Siti Halimah serta Nur Hidayatul Maulidya di SMA Negeri 3 Pasuruan, dalam jurnalnya yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan”. Dalam kajian ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar setelah dilaksanakan penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran.⁸ Demikian pula penelitian yang dilaksanakan Nur Hafizah di MA Sunan Pandanaran Sleman dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman”. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran sangat menarik bagi siswa, materi menjadi lebih mudah di serap sehingga berdampak positif terhadap pemahaman dan semangat belajar siswa.⁹

⁸ Siti Halimah and Nur Hidayatul Maulidya, “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di SMA Negeri 3 Pasuruan,” *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 1 (2021): 20–30.

⁹ Nur Hafizah, “Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman,” *Dspace UII*, 2021, 1–118.

Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji penggunaan Kahoot dengan metode kelompok pada siswa kelas XI di tingkat Madrasah Aliyah, masih belum ada. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu mengatasi kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), khususnya di MAN 3 Nganjuk. Selama ini, kajian yang membahas penerapan Kahoot di pelajaran SKI masih sangat terbatas, terlebih dengan penerapan metode kelompok (*team mode*) sebagai strategi pembelajarannya. Mayoritas studi terdahulu menitikberatkan pada upaya meningkatkan hasil belajar atau motivasi siswa, namun belum banyak yang menyoroti peran Kahoot untuk menghadirkan proses belajar yang lebih menarik dan mengurangi kejenuhan di kelas. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengisi kekosongan tersebut sekaligus memberikan alternatif pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan kolaboratif.

Menurut Ni'matul Fauziah dalam jurnalnya yang berjudul "Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Siswa Kelas XI Jurusan Keagamaan di MAN Tempel Sleman" mengungkapkan bahwa faktor penyebab kejenuhan belajar di pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) diantaranya, yang pertama, faktor jasmani. Siswa mengalami kondisi lemah dan letih yang dirasakan oleh fisik akibat kegiatan yang dilakukan. Keadaan tersebut menimbulkan timbulnya kejenuhan belajar peserta didik antara lain malas belajar, mengabaikan tugas, konsentrasi menurun sehingga beberapa dari mereka kurang memperhatikan pelajaran. Yang kedua, faktor psikis. Periode remaja adalah fase perkembangan biologis

yang tengah dialami oleh siswa pada tingkat SMA sederajat. Tahapan ini menjadi waktu yang tidak stabil karena kondisi emosional pelajar belum terbentuk secara sempurna sehingga gangguan psikologis kerap muncul. Permasalahan yang menyangkut kesehatan kejiwaan peserta didik pun dapat dipicu oleh kejenuhan terhadap tugas yang monoton dan kurang variasi.¹⁰

Untuk mengatasi permasalahan peserta didik tentang kejenuhan belajar saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, maka penggunaan kuis Kahoot dengan metode kelompok dapat menjadi solusi terbaru yang efektif. Menurut Mhd Fajar Siddik dan Mahariah, solusi untuk mengatasi kejenuhan belajar saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran berbasis digital.¹¹ Hal tersebut sejalan dengan penelitian ini yang membahas tentang solusi terbaru untuk menanggulangi kejenuhan belajar SKI dengan memanfaatkan media kuis Kahoot yang mana merupakan salah satu media berbasis digital.

Dengan format kuis yang kompetitif serta interaktif, Kahoot mampu mengubah suasana belajar menjadi pengalaman yang seru serta mengembirakan. Melalui fitur-fitur seperti leaderboard dan poin, Kahoot dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa serta mengajak mereka supaya ikut serta dengan antusias dalam kelas. Selain itu, *feedback* instan yang diberikan oleh Kahoot memungkinkan siswa dapat mengetahui tentang tingkat kepahaman mereka pada pelajaran. Kahoot tidak hanya menciptakan suasana

¹⁰ Ni'matul Fauziah, "Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Siswa Kelas XI Jurusan Keagamaan Di MAN Tempel Sleman," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2013): 99–108.

¹¹ Mhd. Fajar Siddik and Mahariah Mahariah, "Reduksi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam; Analisis Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 3 (2023): 774.

belajar lebih menyenangkan, tetapi dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar.¹²

Ketika peserta didik merasa tertarik dan antusias dengan suatu pelajaran, mereka cenderung lebih mudah memahami dan menyerap materi. Sebaliknya, jika peserta didik merasa bosan atau jenuh, kemampuan mereka untuk belajar akan terhambat. Salah satu tujuan utama penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran adalah untuk mengatasi masalah kejenuhan yang sering kali dialami siswa. Dengan mewujudkan kondisi yang terasa menyenangkan serta interaktif, Kahoot bisa mengurangi kejenuhan belajar siswa, sehingga bisa berdampak positif pada pencapaian akhirnya.¹³

Kurangnya penguasaan peserta didik mengenai isi pelajaran menjadi salah satu masalah dalam proses belajar. Banyak siswa menganggap jika pembelajaran SKI sukar dilakukan karena banyak sekali yang perlu dihafal. Pandangan seperti ini membuat mereka cepat jenuh dan akhirnya tidak termotivasi untuk belajar lebih dalam. Karena itulah, penting dilakukan penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan game Kahoot dengan metode kuis berkelompok bisa membantu mengatasi rasa jenuh siswa dalam pelajaran SKI. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan solusi yang tepat bagi guru agar pembelajaran SKI menjadi lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif dan semangat belajar.

¹² Diah Aryani, Shine Pintor Siolomba Patiro, and Syahrizal Dwi Putra, "Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid 19," *Terang: Jurnal Pengabdian Para Masyarakat Menerangi Negeri* 4, no. 1 (2021): 117–118.

¹³ Septina Rahmawati, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA SD," *Jurnal Elementary* 6, no. 1 (2023): 31–33.

Dari permasalahan yang terjadi di MAN 3 Nganjuk tersebut menjadikan pijakan untuk peneliti dalam melakukan penelitian lanjutan. Peneliti juga melihat bahwa pelajaran SKI cenderung dipandang mata pelajaran berbasis narasi yang kurang menarik menurut peserta didik. Dalam hal ini, peneliti fokus mengupas tentang apakah penggunaan game Kahoot dengan metode kuis berkelompok dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa dalam pelajaran SKI. Sehingga, peneliti melaksanakan sebuah penelitian dengan judul “Analisis Implementasi Pembelajaran SKI Berbasis Game Kahoot Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Di MAN 3 Nganjuk”.

B. Fokus Penelitian

Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis game Kahoot di MAN 3 Nganjuk?
2. Bagaimana analisis implementasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis game Kahoot dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa di MAN 3 Nganjuk?
3. Bagaimana faktor pendukung serta faktor penghambat dalam implementasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis game Kahoot di MAN 3 Nganjuk?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menyelidiki implementasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis game Kahoot di MAN 3 Nganjuk.
2. Untuk menganalisis implementasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis game Kahoot dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa di MAN 3 Nganjuk.
3. Untuk mendiagnosis faktor pendukung serta faktor penghambat dalam implementasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis game Kahoot di MAN 3 Nganjuk.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Peneliti menginginkan agar temuan dari penelitian ini dapat meningkatkan fungsi guru sebagai pendamping belajar yang mampu merancang media pembelajaran yang efektif. Sasaran utamanya adalah supaya para siswa dapat menangkap materi dengan lebih gampang dan mengingat materi pelajaran.
- b. Peneliti berharap, dengan adanya hasil penelitian ini bisa menyumbangkan pengetahuan yang lebih komprehensif terkait implementasi media pembelajaran dengan basis game Kahoot dalam mengatasi masalah kejenuhan belajar pada peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai sumber penjelasan mengenai proses penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Kahoot bisa mengatasi masalah kejenuhan belajar yang sering dialami siswa di MAN 3 Nganjuk. Serta mampu menyumbangkan saran berharga untuk memperbaiki mutu dan efektivitas penerapan aneka media pembelajaran dalam aktivitas pengajaran di kelas.

b. Bagi Pendidik

Sebagai rujukan bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa, agar sasaran pembelajaran dapat diwujudkan secara maksimal.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap muatan pelajaran ditampilkan dengan bantuan permainan Kahoot, sehingga bisa mengatasi masalah kejenuhan belajar.

d. Bagi Peneliti

Untuk melihat bagaimana implementasi pembelajaran SKI berbasis game Kahoot dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa di MAN 3 Nganjuk, sehingga dapat memperluas wawasan serta memberikan pembelajaran tambahan bagi peneliti.

E. Definisi Konsep

1. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam adalah rangkuman alur historis panjang peradaban manusia, khususnya pada konteks Islam. Melalui pembelajaran SKI, diharapkan siswa dapat memetik hikmah penting dari peristiwa yang terjadi di masa lalu untuk menghadapi tantangan zaman sekarang serta masa depan. Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam bukan hanya terbatas pada penguasaan pengetahuan faktual serta kronologis, melainkan termasuk aspek-aspek yang lebih luas seperti akidah, akhlak, politik, dan sosial keagamaan. Dari sisi agama, mata pelajaran SKI berperan penting dalam memperkuat keimanan peserta didik, meningkatkan ketaatan mereka terhadap Allah dan Rasul-Nya, serta memperkuat keyakinan akan keagungan Islam.¹⁴ Dalam hal ini, peneliti memfokuskan penelitian pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas XI di MAN 3 Nganjuk yang menerapkan metode pembelajaran interaktif berbasis game Kahoot.

2. Kejenuhan Belajar

Kejenuhan belajar merupakan sebuah kondisi psikologis yang ditandai oleh perasaan lelah, bosan, dan kehilangan motivasi untuk belajar. Kondisi ini dapat menyebabkan penurunan konsentrasi dan produktivitas dalam kegiatan belajar. Meskipun memiliki semangat belajar yang tinggi sejak kecil, seseorang tetap dapat mengalami kejenuhan dalam belajar. Hal

¹⁴ Ahmad Tabrani et al., *Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2023), 18.

itu menunjukkan kejenuhan belajar berpotensi dialami oleh setiap individu, termasuk peserta didik dengan tingkat semangat belajar yang tinggi.¹⁵ Kejenuhan belajar ialah suatu kondisi dimana individu mengalami reaksi negatif baik secara emosi, fisik, maupun mental akibat terlalu lama belajar. Kondisi ini ditandai dengan perasaan lelah, frustrasi, dan hilangnya motivasi.¹⁶ Pada penelitian ini ditemukan bahwa siswa di MAN 3 Nganjuk mengalami kejenuhan belajar sebelum penggunaan media Kahoot. Kondisi ini dapat dikategorikan menjadi empat aspek, diantaranya:

a. Kelelahan emosional

Indikator kelelahan emosional yang pertama adalah timbulnya tekanan batin atau depresi. Ditunjukkan dengan ciri-ciri sikap siswa yang pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Siswa tampak tidak menunjukkan keterlibatan emosional yang positif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Indikator yang kedua adalah rendahnya kecakapan dalam mengontrol perasaan. Ditunjukkan dengan ciri-ciri perilaku siswa yang berbicara sendiri saat guru menjelaskan maupun berbicara dengan teman sebangku karena bosan. Beberapa siswa juga memainkan ponsel secara sembunyi-sembunyi ketika pembelajaran berlangsung.

¹⁵ Oktavia Rahma Ramadhani, Vita Rahmawati, and Agung Setyawan, "Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar Dan Cara Mengatasinya Pada Peserta Didik Di SDN 1 Pandan," *Jurnal Pancar: Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar* 6, no. 2 (2022): 243.

¹⁶ Ummu Kalsum Hasri, Sulaiman Samad, and Suciani Latif, "Kejenuhan Belajar Siswa Dan Penanganannya : Studi Kasus Sekolah Menengah Atas Di Kabupaten Sidrap," *Pinisi Journal Of Education* 3, no. 3 (2023): 133.

Indikator yang ketiga adalah meningkatnya kecemasan. Ditunjukkan dengan ciri-ciri perilaku siswa yang enggan menjawab pertanyaan serta kurangnya kemauan untuk memberikan respon ketika ditanya.

b. Kelelahan jasmani/fisik

Indikator kelelahan jasmani yaitu terganggunya pola tidur dan kesiagaan fisik. Ditunjukkan dengan ciri-ciri siswa terlihat menguap saat guru menjelaskan materi, siswa mengaku sering merasa mengantuk selama pembelajaran berlangsung serta tubuh yang tampak lesu dan kurang berenergi dalam mengikuti kegiatan belajar.

c. Kelelahan kognitif

Indikator kelelahan kognitif yang pertama adalah ketidakmampuan berkonsentrasi. Ditunjukkan dengan ciri-ciri terlihat dari menurunnya konsentrasi dan fokus siswa terhadap materi yang disampaikan. Siswa kehilangan fokus saat guru menjelaskan dan sulit mempertahankan konsentrasi dalam waktu yang lama serta perhatian mereka mudah teralihkan pada hal lain.

Indikator yang kedua adalah sering lupa. Ditunjukkan dengan ciri-ciri siswa yang mengalami kesulitan memahami dan mengingat kembali materi yang baru saja dijelaskan. Kurangnya keterlibatan selama pembelajaran berdampak langsung pada daya serap dan daya ingat siswa.

Indikator yang ketiga adalah terdapat persepsi mengenai keterbatasan kapasitas dalam melakukan tindakan. Ditunjukkan

dengan ciri-ciri siswa yang bersikap malas dan kurangnya dorongan untuk memahami materi.

d. Kehilangan motivasi

Indikator kehilangan motivasi yang pertama adalah hilangnya semangat. Ditunjukkan dengan ciri-ciri siswa yang kurang bersemangat mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, malas dan menganggap pembelajaran sebagai sesuatu yang monoton dan membosankan.

Indikator yang kedua adalah melemahnya kondisi mental. Ditunjukkan dengan ciri-ciri tampak dari kecenderungan siswa yang pasif dalam kegiatan kelas serta terkesan hanya mengikuti pelajaran tanpa minat. Siswa hadir secara fisik di kelas, namun tidak menunjukkan keterlibatan aktif yang mencerminkan adanya dorongan belajar yang kuat.

3. Game Kahoot

Dalam penelitian ini, Kahoot didefinisikan sebagai suatu platform game edukasi online yang bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran. Game ini adalah kuis online yang dipersiapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran jadi lebih menarik serta interaktif. Dengan menggunakan game ini, guru bisa mengurangi rasa jenuh yang terjadi pada siswa selama kegiatan belajar.¹⁷ Dalam praktik pembelajaran, guru SKI di MAN 3 Nganjuk menerapkan mode kelompok (*team mode*),

¹⁷ Fenny Eka Mustikawati, "Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 2019, 99.

di mana setiap kelompok hanya menggunakan satu perangkat. Pemilihan mode ini bertujuan untuk menyediakan peluang bagi peserta didik agar dapat bertukar pikiran, berkolaborasi, serta saling mendukung didalam memahami materi pelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi, termasuk pemanfaatan Kahoot, dianggap lebih optimal karena dapat meningkatkan kerja sama antar peserta didik serta menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih variatif, responsif, dan menarik dibandingkan dengan metode belajar secara individu.

F. Penelitian Terdahulu

1. Siti Halimah dan Nur Hidayatul Maulidya (jurnal, 2021) yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan.” Jenis penelitian yang digunakan penelitian kuantitatif dengan metode *True Experimental Design* dengan jenis *pretest-posttest control-group design*. Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi Kahoot terbukti ampuh dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik.¹⁸
2. Kurnia Rahayu (skripsi, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto.” Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan *research and*

¹⁸ Siti Halimah and Nur Hidayatul Maulidya, “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di SMA Negeri 3 Pasuruan,” *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20–30.

development dengan menggunakan model *Borg and Gall*. Hasil dari penelitian yaitu, hasil dari validator ahli materi sebesar 74%, ahli media 75%, dan guru IPS 93% maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media Kahoot layak dipakai untuk sarana evaluasi. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba awal sebesar 82%, uji lapangan 89% maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media Kahoot menarik jika dipergunakan untuk media evaluasi.¹⁹

3. Nina Indriani (jurnal, 2022) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo”. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Dari penelitian yang dilakukan Nina Indriani, sejumlah 91,32% terdapat peningkatan hasil belajar serta menyukai metode evaluasi memakai game Kahoot, karena terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar. Maka dari penelitian oleh Nina Indriani, peneliti menarik kesimpulan bahwa Kahoot efektif pada proses evaluasi belajar.²⁰
4. Febblina Daryanes dan Deci Ririen (jurnal, 2020) dengan judul penelitian: “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa”. Jenis penelitian yang digunakan ialah kuantitatif dengan metode penelitian *one shot case study*. Hasil penelitian ini mengatakan jika mahasiswa menyukai media Kahoot saat dosen menggunakannya didalam

¹⁹ Kurnia Rahayu, “Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto,” *Etheses UIN Malang*, 2021, 1–292.

²⁰ Nina Indriani, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2022): 81–87.

proses belajar, Di samping itu, penelitian ini menunjukkan jika pemanfaatan media Kahoot untuk media penilaian mahasiswa secara efektif bisa menambah minat serta semangat. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Kahoot merupakan media yang efektif dalam mendorong motivasi mahasiswa. Sebanyak 82% mahasiswa menunjukkan tingkat aktivitas yang tinggi dan 80,6% sangat fokus. Dengan demikian, dapat ditarik simpulan bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.²¹

5. Dina Fika Nada (skripsi, 2020) dengan judul penelitian: “Penerapan *game based learning* menggunakan platform Kahoot! Sebagai media pembelajaran interaktif pada materi asam basa.” Jenis penelitian ini memakai metode eksperimen kuantitatif dengan *post-test only group design* pada kelompok kontrol dan eksperimen. Bahwasanya persentase peserta didik yang berhasil melampaui standar pada kelas kontrol jauh lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hasil uji ketuntasan secara klasikal membuktikan bahwa rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen sudah memenuhi standar ketuntasan, artinya lebih dari 75% siswa telah mencapai nilai KKM. Para siswa sangat antusias dengan penggunaan Kahoot!. Dengan demikian ditarik simpulan bahwa Kahoot! adalah alat yang efektif serta cocok untuk pembelajaran yang menyenangkan.²²

²¹ Febblina Daryanes and Deci Ririen, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa,” *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (2020): 172–186.

²² Dina Fika Nada, “Penerapan Game Based Learning Menggunakan Platform Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Asam Basa,” 2020, 1–41.

6. Kinanti Amira Putri (skripsi, 2023) dengan judul penelitian: “Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang”. Metode penelitian yang digunakan ialah kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan eksperimen dengan desain penelitian *quasi eksperimental*. Dari hasil penelitian terlihat bahwa penggunaan Game Kahoot memberikan hasil yang efektif pada motivasi belajar peserta didik. Hal itu bisa dilihat melalui proporsi peserta didik di kelas eksperimen yang mencapai hasil capaian pembelajaran menunjukkan tingkat yang lebih unggul daripada dengan kelas yang tidak menerapkannya.²³
7. Nur Hafizah (skripsi, 2021) dengan judul penelitian: “Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman”. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini mengungkapkan bahwa kreativitas guru dalam mengimplementasikan Kahoot dalam pembelajaran baik secara offline maupun online semakin meningkat. Keunggulan Kahoot adalah pembelajaran menjadi lebih menarik, materi lebih mudah diserap, dan mendorong perkembangan siswa. Namun, Kahoot juga memiliki kekurangan seperti masalah jaringan dan keterbatasan panjang soal. Saran untuk pembelajaran yang lebih

²³ Kinanti Amira Putri, “Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Surya Buana Malang,” *Etheses UIN Malang*, 2023, 1–181.

efektif adalah tidak hanya bergantung pada Kahoot, tetapi juga mengombinasikannya dengan media lain.²⁴

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian Dengan Penelitian Sebelumnya

No	Nama Peneliti, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Siti Halimah dan Nur Hidayatul Maulidya, 2021, Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan.	Memiliki kesamaan meneliti model pembelajaran berbasis game Kahoot.	Pada penelitian terdahulu game Kahoot digunakan untuk mengetahui seberapa efektif penerapannya terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan pada penelitian yang penulis teliti game Kahoot digunakan untuk mengatasi kejenuhan belajar peserta didik. Untuk perbedaan yang lain yaitu pada jenis penelitian, mata pelajaran dan lokasi penelitian.
2.	Kurnia Rahayu, 2021, Pengembangan Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto.	Memiliki persamaan meneliti model pembelajaran berbasis game Kahoot.	Perbedaannya pada penelitian terdahulu yaitu pengembangan media Kahoot sebagai alat evaluasi, sedangkan pada penelitian yang penulis teliti yaitu game Kahoot digunakan untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa. Selain itu, terdapat perbedaan pada jenis penelitian, mata pelajaran dan lokasi penelitian.
3.	Nina Indriani, 2022, Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo.	Memiliki persamaan meneliti model pembelajaran berbasis game Kahoot. Jenis penelitian juga sama, menggunakan penelitian kualitatif.	Pada penelitian terdahulu penggunaan media Kahoot sebagai alat evaluasi, sedangkan pada penelitian yang penulis teliti game Kahoot digunakan untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa. Selain itu mata pelajaran dan lokasi penelitiannya juga berbeda.
4.	Febblina Daryanes dan Deci Ririen, 2020, Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa.	Memiliki persamaan meneliti model pembelajaran berbasis game Kahoot.	Pada penelitian terdahulu penggunaan media Kahoot sebagai alat evaluasi, sedangkan pada penelitian yang penulis teliti yaitu game Kahoot digunakan untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa. Selain itu, jenis penelitian dan lokasi penelitiannya juga berbeda.

²⁴ Nur Hafizah, "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman," *Dspace UII*, 1–118.

5.	Dina Fika Nada, 2020, Penerapan <i>Game Based Learning</i> Menggunakan Platform Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Asam Basa.	Terdapat persamaan meneliti model pembelajaran berbasis game Kahoot.	Pada penelitian terdahulu game Kahoot dipergunakan untuk media pembelajaran interaktif, sedangkan pada penelitian yang penulis teliti game Kahoot digunakan untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa. Perbedaan lain yaitu pada jenis penelitian, mata pelajaran serta lokasi penelitian.
6.	Kinanti Amira Putri, 2023, Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Suyu Buana Malang.	Memiliki persamaan meneliti model pembelajaran berbasis game Kahoot.	Perbedaannya pada penelitian terdahulu penggunaan media Kahoot sebagai alat evaluasi dan motivasi, sedangkan pada penelitian yang penulis teliti game Kahoot digunakan untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa. Perbedaannya lagi pada jenis penelitian, mata pelajaran serta lokasi penelitian.
7.	Nur Hafizah, 2021, Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman.	Memiliki persamaan meneliti model pembelajaran berbasis game Kahoot. Kemudian jenis penelitiannya juga sama menggunakan penelitian kualitatif.	Perbedaannya pada penelitian terdahulu Kahoot digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan semangat belajar pada siswa, sedangkan pada penelitian yang penulis teliti game Kahoot digunakan untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa. Perbedaan lain pada jenis penelitian, mata pelajaran dan lokasi penelitian.