

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya kemajuan dan perkembangan teknologi informasi mulai masuk pada dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi misalnya, mulai banyak ditemukan sebagai penunjang kelancaran dalam keberlangsungan proses belajar mengajar. Pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi di sekolah dilakukan dengan tujuan salah satunya pada pengembangan media pembelajaran sebagai alat penunjang guru dalam mempermudah menyampaikan materi. Peranan media pembelajaran yang penting dalam kegiatan pembelajaran guna memaksimalkan potensi belajar pada peserta didik, membuat guru harus benar-benar mempertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran dan juga guru harus mampu menentukan media pembelajaran yang tepat ketika mengajar.¹

Menurut M. Miftah peran media pembelajaran merupakan alat untuk mempermudah pemahaman peserta didik dan menambahkan motivasi dalam keikutsertaan mengikuti pembelajaran. Karena proses belajar mengajar yang baik dapat ditunjang dengan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat sasaran.² Hal ini sejalan dengan Setyosari tentang pembelajaran yang efektif yang melibatkan aktifitas dan tindakan bersama murid dengan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain itu kualitas pembelajaran juga dapat dilihat dari aktifitas yang dirancang dan tindakan yang dilakukan pada peserta

¹ Imam Syafe'i, "Tujuan Pendidikan Islam," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2015): 4.

² M. Miftah, "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 97.

didik, termasuk bahan dan media yang digunakan.³

Menurut Robert M. Gagne dalam teori pemrosesan informasi tentang teori belajar yang merupakan perpaduan seimbang antara behaviorisme dan kognitisme yang berpangkal pada teori pemrosesan informasi. Dalam teori pemrosesan informasi terjadi interaksi antar kondisi internal dengan kondisi eksternal individu. Kondisi internal adalah keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi di dalam individu. Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses belajar. Kondisi ini oleh Gagne disebut sebagai sembilan peristiwa pembelajaran.⁴

Menurut Abdi Wibowo seorang peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Misalnya ada peserta didik yang enggan memperhatikan ketika guru menjelaskan namun begitu semangat dan mudah memahami ketika pelajaran dipadukan dengan teknologi seperti dengan *gadget*, kemudian ada pula peserta didik yang menyukai gaya belajar dengan praktik secara langsung dan gaya belajar yang lain.⁵ Namun dalam proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan salah satu alat atau media pembelajaran dalam mengajar hal ini bisa mengakibatkan kejenuhan pada peserta didik. Sejalan dengan hasil survey dalam penelitian yang dilakukan oleh.⁶ berdasarkan respon siswa tentang cara guru dalam menyampaikan materi, 56,25 % siswa tidak tertarik dengan cara

³ Punaji Setyosari, "Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas," *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 1 (2014): 22.

⁴ Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner* (Banyumas: CV. Pena Persada, 2020), 140.

⁵ Abdi Wibowo Ma'arif, "Pengembangan Multimedia pembelajaran Interaktif Tentang Pengetahuan Sistem Perencanaan Tubuh Bagi Siswa Sekolah Dasar" (Skripsi, Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2017), 1.

⁶ Nur Hafidhotul Ilmiyah dan Meini Sondang Sumbawati, "Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa" 03 (2019): 46.

guru menyampaikan materi yang selalu sama. Alasan tersebut yang menjadikan siswa lebih memilih untuk berbicara dengan teman dari pada memperhatikan materi guru.

Menurut Gavriel Salomon dalam teori *symbol systems* mengenai dampak media terhadap pembelajaran dan pemanfaatan media secara tepat sasaran dapat memberikan informasi kepada penerima dalam memperoleh pengetahuan.⁷ Menurut M. Miftah salah satu penyebab penurunan hasil belajar bisa dikarenakan kurang adanya variasi dalam pemanfaatan media pembelajaran sehingga dalam penyampaian materi menjadi kurang maksimal. Di samping itu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana dan perantara dalam berkomunikasi dalam menyampaikan materi menyebabkan murid kurang tertarik dan lebih memilih untuk berbicara dengan teman dari pada memperhatikan materi guru.⁸

Hal ini selaras dengan pernyataan guru pengampu mata pelajaran PAI kelas VIII SMPN 1 Pare, bahwa dalam penyampaian materi belum memaksimalkan teknologi sebagai media pembelajaran. Guru hanya sesekali meminta siswa menggunakan *gadget* untuk *browsing* mengenai materi yang dipelajari. Adapun metode yang digunakan adalah ceramah, diskusi dan tanya jawab. Hal demikian menyebabkan sebagian besar siswa merasa bosan karena pembelajaran lebih berpusat pada guru.

Selanjutnya, peran motivasi belajar sangat diperlukan pada sebagian besar siswa yang merasa bosan. Kompetisi atau persaingan merupakan salah

⁷ Isfaiqotul Chotimah, "Analisis Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Online Di Era Pandemi Covid-19 Terhadap Pemahaman Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin" (Skripsi, Makasar, Universitas Hasanuddin, 2021), 15.

⁸ M. Miftah, "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan kemampuan Belajar Siswa," 97.

satu cara yang bisa dilakukan untuk menghadirkan motivasi belajar agar siswa tidak merasa bosan. Menurut Sardirman yang dikutip oleh Nur Hafidhotul Ilmiyah, bahwa untuk menghadirkan motivasi belajar diperlukan adanya kompetisi atau persaingan pada kegiatan pembelajaran. Kemudian melalui persaingan siswa akan terdorong untuk memenangkan kompetisi atau persaingan untuk memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan temannya. Pada era industri 4.0 telah tersedia berbagai media-media pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran berbasis game atau biasa disebut *digital game based learning*. Media pembelajaran tersebut termasuk penggabungan *game* dengan konten pendidikan menjadikan sebuah *game* edukasi yang dianggap efektif serta menciptakan kesan bermain sambil belajar.⁹

Pada penelitian ini penulis menggunakan media berbasis *game base learning*, yakni aplikasi *kahoot*. *Kahoot* merupakan aplikasi pendidikan berbasis *online* yang menyajikan sebuah permainan yang di dalamnya menghadirkan penyajian materi-materi pelajaran, latihan-latihan soal dan kuis yang ceria dalam sebuah aplikasi. Permainan ini dapat dijalankan menggunakan perangkat laptop, komputer, maupun *smartphone* dengan menggunakan akses internet.¹⁰ Berdasarkan penelitian Ebru yang dikutip oleh Dwi Susanti tentang perbandingan penggunaan *kahoot*, *socrative*, dan *pliker*. menunjukkan bahwa sebanyak 75% siswa menyatakan penggunaan media *kahoot* terbukti membuat suasana menyenangkan dalam pembelajaran dan menjadikan siswa lebih aktif

⁹ Aisyah Citra Putri Wibawa, "Game Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal," *Integrated (Information Technology and Vocational Education* 3, no. 1 (2021): 20.

¹⁰ Aprilia Riyana Putri dan Muhammad Alie Muzakki, "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *Digital Edumedia Komputindo*, 2019, 219.

berpartisipasi dalam proses pembelajaran.¹¹ Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Al Kudri yang menyatakan pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot terhadap hasil belajar, yang menjadikan mahasiswa menjadi aktif dan berlomba-lomba untuk mendapatkan ranking dalam ketepatan dan kecepatan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis.¹²

Media pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* dipilih untuk dieksperimenkan di SMP Negeri 1 Pare, berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa aplikasi *kahoot* berpengaruh menjadikan para peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan *kahoot* cukup digemari oleh para siswa dan juga mahasiswa. Kemudian alasan lain peneliti memilih aplikasi *kahoot* karena aplikasi tersebut belum diterapkan di SMP Negeri 1 Pare. Hal ini berdasarkan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran PAI SMP Negeri 1 Pare yang menyatakan bahwa penerapan aplikasi *kahoot* belum pernah dilaksanakan sebelumnya. Adanya keterbatasan kemampuan dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *kahoot*, menyebabkan media ini belum pernah diterapkan. Adapun, alasan peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut adalah kemajuan sarana dan prasarana. Di samping itu, alasan lain peneliti adalah aplikasi *kahoot* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini telah terbukti dengan adanya hasil penelitian dari peneliti sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, menjadikan dasar bagi peneliti untuk

¹¹ Dwi Susanti, "Application of Kahoot Media to Improve Student Learning Outcomes in Finding Vocabulary and Meaning of Vocabulary Relating to Social Life," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* 3, no. 3 (15 Oktober 2020): 79, <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.45808>.

¹² Al Kudri, "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa" 3, no. 6 (2021): 9.

melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI Kelas VIII SMP Negeri 1 Pare”**

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang kemudian penulis merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Adakah pengaruh media aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar PAI kelas VIII di SMP Negeri 1 Pare?
2. Adakah pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI kelas VIII di SMP Negeri 1 Pare?
3. Adakah pengaruh media aplikasi *Kahoot* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI kelas VIII di SMP Negeri 1 Pare?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar PAI kelas VIII di SMP Negeri 1 Pare
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI kelas VIII di SMP Negeri 1 Pare
3. Untuk mengetahui pengaruh antara media aplikasi *Kahoot* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI kelas VIII di SMP Negeri 1 Pare.

D. Kegunaan Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah agar dapat memberikan informasi dan memperkaya khazanah ilmu dalam bidang akademik. Terutama terkait pengetahuan pemanfaatan teknologi informasi tentang pengaruh penggunaan media aplikasi *Kahoot* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Program Studi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi program studi dalam menyusun kebijakan-kebijakan akademik dan pendukung lainnya yang dapat menekan laju tingkat perkembangan para peserta didik terutama pada pemanfaatan teknologi informasi.

- b. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan sarana untuk mengembangkan daya berpikir dan penerapan keilmuan yang dipelajari di perguruan tinggi dan menambah ilmu pengetahuan dari permasalahan yang diteliti

- c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan informasi dan saran mengenai salah satu aplikasi game edukasi yang aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan.

d. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan dan pengalaman serta menjadi referensi dalam pembelajaran kepada para peserta didik terutama dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis game.

e. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam memecahkan permasalahan untuk meningkatkan semangat, motivasi, keaktifan dan hasil belajar dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa semakin bertambah dan menjadikan hasil belajar semakin meningkat.

E. Hipotesis Penelitian

Salah satu ciri penelitian kuantitatif adalah kebenaran hipotesis, yang merupakan dugaan sementara sebelum penelitian dilakukan. Hipotesis ini dilakukan bertujuan agar arah penelitian yang dilakukan tidak kemana-mana. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah :

1. Ha: Ada pengaruh media aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar PAI dengan mengontrol Motivasi Belajar Siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Pare
Ho: Tidak ada pengaruh media aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar PAI dengan mengontrol Motivasi Belajar Siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Pare
2. Ha: Ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI dengan mengontrol Hasil belajar Siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Pare
Ho: Tidak ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI dengan

mengontrol Hasil belajar Siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Pare

3. Ha: Ada pengaruh media aplikasi *Kahoot* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI kelas VIII di SMP Negeri 1 Pare.

H0: Tidak ada pengaruh media aplikasi *Kahoot* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI kelas VIII di SMP Negeri 1 Pare.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian¹³.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan asumsi sebagai berikut:

1. Media Aplikasi *Kahoot* dapat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar yang mengacu pada Teori *Symbol Systems* oleh G. Salomon (1977). Kemudian berpengaruhnya sebuah media terhadap motivasi dan hasil belajar dapat dilihat dari suatu alat instrumen penelitian pada saat sebelum dan sesudah dilakukannya *treatment*.
2. Motivasi belajar dapat berpengaruh pada media pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat diukur secara kuantitatif mengacu pada teori motivasi Vroom tentang *cognitive theory of motivation* yang dijabarkan melalui angket.
3. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran dan motivasi belajar mengacu pada teori pemrosesan informasi oleh Robert M. Gagne. Terjadinya interaksi antar kondisi internal dengan eksternal individu dapat memengaruhi hasil belajar dan dapat diukur dengan alat instrumen penelitian berupa tes hasil belajar.

¹³ Tim Revisi Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Kediri: STAIN Kediri, 2016), 71.

G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah dapat berbentuk definisi operasional variabel yang akan diteliti. Definisi ini didasarkan atas sifat-sifat yang dapat diamati. Secara tidak langsung definisi operasional itu akan menunjukkan alat pengambil data yang cocok digunakan¹⁴. Definisi operasional masing-masing variabel yang digunakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Aplikasi *Kahoot*

Media Aplikasi Kahoot adalah aplikasi berbasis game *online* yang mengedukasi dan yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran di sekolah ataupun di rumah. Media aplikasi ini menawarkan sebuah permainan game kuis dengan suasana belajar yang menyenangkan.

2. Motivasi belajar

Motivasi atau dorongan adalah daya penggerak dalam mencapai suatu tujuan. Motivasi seringkali didorong oleh unsur lain diantaranya adalah tujuan untuk mendapatkan sesuatu.

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan secara keseluruhan pada siswa setelah melaksanakan proses belajar yang bentuknya berupa kemampuan pengetahuan, sikap, dan psikomotor.

¹⁴ Tim Revisi Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, 72.

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam penelitian Ilmiah dan Sumbawati dengan judul Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Pada penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh media *kahoot* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada jenjang sekolah menengah atas.¹⁵
2. Dalam penelitian ¹⁶ dengan Pengaruh Model Pembelajaran Media Interaktif Kahoot Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Di Smkn 1 Percut Sei Tuan Tujuan riset ini untuk mengenali perbandingan hasil belajar antara kelas yang memanfaatkan media kahoot dengan kelas yang menggunakan prosedur konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK.¹⁷
3. Dalam penelitian dengan judul Pengaruh Blended learning Berbasis Edmodo dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Biologi dan Retensi Siswa pada Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas VIII SMP N 5 Medan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran blended learning berbasis edmodo sebagai sumber belajar online mendorong siswa untuk lebih aktif, dan meningkatkan daya tarik pembelajaran pada motivasi belajar siswa dan memberikan dampak yang positif terhadap

¹⁵ Ilmiah dan Sumbawati, "Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa."

¹⁶ Panji Muhammad dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Media Interaktif Kahoot Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Di Smkn 1 Percut Sei Tuan," *Jurnal PenSil* 10, no. 3 (30 September 2021): 148–53, <https://doi.org/10.21009/jpensil.v10i3.21061>.

¹⁷ Muhammad dkk.

retensi belajar dan peningkatan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.¹⁸

Dalam penelitian ini, peneliti yang mengangkat judul **Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pai Kelas Viii Smp Negeri 1 Pare.** dari beberapa penelitian terdahulu yakni skripsi dan jurnal yang telah penulis paparkan diatas ada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dan perbedaan. Kesamaan dari beberapa penelitian terdahulu tersebut terdapat pada judul dan variabel yang hampir sama.perbedaan yang terdapat yakni dari lokasi penelitian, mata ajar , dan teknik pengambilan sampel. Pada penelitian yang peneliti bahas terfokus pada hasil belajar siswa mata pelajaran PAI SMPN 1 Pare yang akan menjelaskan apakah penelitian terdapat pengaruh atau tidak terkait pengaruh media *Kahoot* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

¹⁸ Utami Alam Daulay, "Pengaruh Blended learning Berbasis Edmodo dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Biologi dan Retensi Siswa pada Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas VIII SMP N 5 Medan." (Medan, Pascasarjana Universitas Negeri Medan (UNIMED),, 2016).