

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang sengaja dirancang untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan, dan berfokus pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Secara sederhana, pendidikan diartikan sebagai upaya yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat penghidupan yang lebih tinggi. Istilah pendidikan juga dapat diartikan sebagai bimbingan atau pertolongan yang diberikan kepada seseorang agar mandiri serta memiliki kepribadian yang sempurna dan matang sehingga mencakup aspek cita, rasa dan karsanya.¹ Hingga kini, pendidikan belum memiliki definisi yang sepenuhnya mencakup seluruh aspek karena kompleksitasnya yang berfokus pada manusia.²

Dalam perspektif Islam, pendidikan diartikan sebagai upaya manusia untuk membentuk kepribadian sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan bangsa.³ Pendidikan adalah kebutuhan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan berbagai potensi dan keterampilan yang dimiliki sesuai

¹ Dayun Riadi, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hal. 9.

² Abd Rahman, dkk., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan", *Jurnal Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Vol. 2, No. 1, 2022, hal. 2.

³ Musrifah, "Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam", *Jurnal Edukasia Islamika*, Vol. 1, No. 1, 2016, hal. 119.

dengan bakat, minat, keinginan, dan lingkungannya. Pendidikan juga merupakan faktor krusial bagi kemajuan suatu bangsa, karena bangsa yang maju harus dibangun oleh orang-orang yang berpendidikan, terampil, dan cerdas.⁴ Sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah Swt pada surah Al-Mujadalah ayat 11, sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.*⁵

Dalam pendidikan, proses pembelajaran di sekolah adalah hal yang utama. Pendidikan dikatakan berhasil apabila proses belajar mengajar dilaksanakan secara efektif dan efisien sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan lebih optimal. Menurut aliran psikologi yang berorientasi pada perkembangan, semua kecakapan, ilmu, keterampilan kebiasaan sikap, dan tingkah laku manusia dapat terbentuk karena proses belajar.⁶ Aktivitas yang

⁴ Josef Papilaya, *Manajemen Pembiayaan Pendidikan*, (Sumatera Barat: CV Azka Pustaka, 2022), hal. 73.

⁵ Q.S. al-Mujadalah/58:11.

⁶ Pupu Saeful Rahmat, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hal. 45.

dilakukan tersebut akan menuju pada keberhasilan ataupun kegagalan. Kegagalan ataupun keberhasilan ini disebut sebagai prestasi. Secara psikologis bagi mereka yang berhasil akan timbul rasa puas (termotivasi) untuk melakukan kegiatan lebih lanjut, sehingga mereka akan lebih menyenangi atau mendukung kegiatan berikutnya.⁷ Dan sebaliknya, mereka yang gagal kemungkinan akan timbul dalam dirinya perasaan kecewa, frustrasi, sehingga kadang-kadang akan menimbulkan rasa bosan terhadap pelajaran tersebut, acuh tak acuh, benci dan sebagainya.⁸

Mengingat kompleksitas proses belajar, ketepatan dalam memilih media perlu diperhatikan.⁹ Menurut Hamalik “penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta merangsang kegiatan belajar”.¹⁰ Media yang baik akan berpengaruh dalam variasi mengajar di dalam kelas dan diharapkan juga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Realitas dalam dunia pendidikan di sekolah, pendidik belum mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan optimal, sehingga berpotensi pada menurunnya minat belajar yang secara tidak langsung juga akan berdampak pada prestasi belajar peserta didik. Apalagi, pada mata pelajaran yang sering dianggap membosankan seperti Pendidikan Agama Islam (PAI). Oleh karena itu, dalam pembelajaran Pendidikan Agama

⁷ Waryani, *Dinamika Kinerja Guru dan Gaya Belajar: Konsep dan Implementasi terhadap Prestasi Belajar*, (Indramayu: Penerbit Adab, 2021), hal. 32.

⁸ *Ibid.*

⁹ Adelia Fadillah Purwianto dan Eni Fariyatul Fahyuni, Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik pada Masa Pandemi COVID-19, *Jurnal Ta'dibuna*, Vol. 10, No. 4, 2021, hal. 554.

¹⁰ Azhat Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal.15.

Islam, harus digunakan media yang tepat dan efektif untuk mengatasi kejenuhan selama proses belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 1 Durenan, peserta didik kurang fokus selama sesi pembelajaran.¹¹ Hal ini mengganggu kualitas dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Penyampaian materi oleh pendidik di SMK Islam 1 Durenan tidak sepenuhnya efektif dan tidak sepenuhnya dipahami dengan baik melalui media yang digunakan, sehingga menyebabkan peserta didik menjadi malas atau tidak tertarik mengikuti pembelajaran.¹² Media pembelajaran yang digunakan sebagai pendukung proses belajar masih terbatas pada powerpoint dan video, yang membuat mereka mudah merasa bosan dan serta kurang memiliki kesempatan untuk eksplorasi.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan, prestasi belajar peserta didik juga masih rendah. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru PAI di SMK Islam 1 Durenan yang menyampaikan bahwa prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI masih tergolong rendah. Banyak di antara mereka yang memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan minimal, yang disebabkan oleh kurangnya minat dan motivasi dalam belajar.

¹¹ Observasi Hasil Pra-Penelitian Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Islam 1 Durenan, 23 April 2024.

¹² *Ibid.*

Dalam era digital ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Salah satu aplikasi yang semakin populer di kalangan pendidik adalah Kahoot. Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.¹³ Aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Media pembelajaran Kahoot dapat diterapkan di berbagai tahap pembelajaran, baik sebagai kegiatan apersepsi di awal atau di akhir pembelajaran sebagai evaluasi, bahkan dapat dikerjakan di rumah oleh peserta didik, sehingga memungkinkan penggunaan *smartphone* mereka untuk hal-hal yang positif.¹⁴ Fitur-fitur yang menarik perhatian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik, meningkatkan minat mereka dalam belajar, dan mempermudah mereka dalam mengingat materi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh Sri Wigati, terdapat peningkatan hasil belajar antara *pre-test* dan *post-test* di setiap siklus. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 83% menjadi 100%. Selain itu, keterampilan proses peserta didik menunjukkan kemajuan, yang berarti

¹³ Mattawang dan Syarif, "Dampak Penggunaan Kahoot sebagai Platform Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran", *Journal of Learning and Technology*, Vol. 2, No. 1, 2023, hal. 34.

¹⁴ Icha Timart Diany Sinaga, dkk., "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau", *Journal of Environment and Management*, Vol. 3, No. 1, 2022, hal. 56.

bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga keterampilan proses peserta didik. Aplikasi Kahoot juga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, hal ini tampak pada semangat dan rasa senang peserta didik saat pembelajaran berlangsung.¹⁵

Selanjutnya, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh Rina Puspitasari, menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran memiliki tingkat minat dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional.¹⁶ Penelitian lain yang dilakukan oleh Mattawang, menunjukkan bahwa dalam penerapan Kahoot terdapat pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, efektif untuk meningkatkan motivasi serta menarik minat belajar peserta didik.¹⁷

Berdasarkan hasil pra-penelitian, aplikasi Kahoot belum pernah digunakan di SMK Islam 1 Durenan, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.¹⁸ Oleh karena itu, peneliti menggunakan media Kahoot sebagai salah satu alat untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMK Islam

¹⁵ Sri Wigati, "Penggunaan Media Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika", *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 3, 2019, hal. 461.

¹⁶ Rina Puspitasari, dkk., "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 4, No. 6, 2022, hal. 8223.

¹⁷ Mattawang dan Syarif, *Dampak Penggunaan Kahoot....*, hal. 40.

¹⁸ Wawancara dengan Guru PAI SMK Islam 1 Durenan, tanggal 26 Mei 2024.

1 Durenan. Diharapkan penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek”**.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Minat dan motivasi belajar peserta didik yang rendah sehingga dapat menghambat prestasi belajar.
2. Metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional.
3. Hasil ujian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan nilai yang kurang memuaskan bagi sebagian besar peserta didik.
4. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang interaktif dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
5. Keterbatasan waktu untuk membahas materi secara mendalam.
6. Keberagaman gaya belajar peserta didik.
7. Keterbatasan penggunaan teknologi dalam kelas sehingga pembelajaran kurang variatif.

Adapun batasan masalah yang penulis ambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas X dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, materi “Menjalin Hidup Penuh Manfaat dengan Menghindari Berfoya-foya, Riya’, Sum’ah, Takabur, dan Hasad ” di SMK Islam 1 Durenan.
2. Prestasi belajar peserta didik dalam penelitian ini merujuk pada pencapaian akademik peserta didik pada aspek kognitif setelah diterapkannya media pembelajaran aplikasi Kahoot.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 1 Durenan?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 1 Durenan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 1 Durenan.

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 1 Durenan.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah agar dapat memberikan informasi dan memperkaya khazanah ilmu dalam bidang akademik, terutama terkait pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap prestasi belajar peserta didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Secara Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendukung dan memfasilitasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah, guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi pendidik secara langsung dalam menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung minat belajar yang menunjang prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Dengan hadirnya media pembelajaran interaktif seperti Kahoot, peserta didik diharapkan lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajarnya..

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau bahan acuan untuk melakukan penelitian lanjutan yang relevan, khususnya dalam bidang media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut dengan variabel, jenjang pendidikan, atau pendekatan yang berbeda.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap prestasi belajar PAI peserta didik, dan seberapa besar pengaruh tersebut. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas X TKJ 1 tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini digunakan untuk melihat dan mengetahui pengaruh variabel X terhadap variabel Y, dimana variabel X sebagai variabel bebas yaitu aplikasi Kahoot, dan variabel Y sebagai variabel terikat yaitu prestasi belajar Pendidikan Agama Islam.

G. Penegasan Variabel

Untuk memudahkan memahami konsep judul penelitian dan memperoleh pengertian yang benar dan tepat serta menghindari kesalahpahaman tentang maksud dan isi skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek” maka penulis mendefinisikan beberapa variabel yang terkandung dalam judul sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Aplikasi Kahoot (X)

Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan.¹⁹ Kahoot memiliki beberapa fitur salah satunya adalah kuis, dimana peserta didik dapat menjawab sesuai dengan pertanyaan yang ditampilkan di layar oleh akun guru, dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka.

b. Prestasi Belajar PAI (Y)

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun kelompok.²⁰ Prestasi belajar PAI merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam konteks

¹⁹ Sumarsono, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! dengan Combo*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hal. 9.

²⁰ Saiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Jakarta: Usaha Nasional, 1994), hal. 19.

Pendidikan Agama Islam, prestasi belajar juga dapat mencakup pemahaman, penghayatan, dan penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.²¹ Prestasi belajar mengacu pada kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif yang diukur melalui pencapaian akademik. Prestasi belajar biasanya diukur menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan dengan tujuan pembelajaran.²²

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual di atas, maka dalam penelitian “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Islam 1 Durenan Trenggalek”, mengkaji tentang bagaimana penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dapat memengaruhi prestasi belajar peserta didik, yang dalam penelitian ini difokuskan pada prestasi akademik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas, sistematis, dan terarah mengenai isi serta alur pembahasan dalam penelitian ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

²¹ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 11-12.

²² Zaiful Rosyid, *Prestasi Belajar*, (Malang: Literasi Nusantara, 2020), hal. 5.

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah dan batasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini diuraikan mengenai landasan teori yang digunakan dalam penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel penelitian dan sampling, instrumen penelitian dan kisi-kisi instrumen, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan tahapan penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai deskripsi data dan temuan penelitian.

BAB V : PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai pembahasan paparan hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini diuraikan mengenai kesimpulan dan rekomendasi atau saran.