

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting di dalam kehidupan manusia, seluruh masyarakat di Indonesia berhak merasakan pendidikan agar mereka dapat memaksimalkan potensi yang terdapat didalam dirinya, dengan proses pendidikan ini mereka dapat melangsungkan hidup dengan cara mencari ilmu melalui bersekolah. Pendidikan menuntut manusia untuk terus belajar. Secara esensial, pendidikan merupakan proses kehidupan untuk mengembangkan potensi individu. Dengan demikian, individu dapat bertahan hidup dan meneruskan kehidupan dan pada akhirnya membentuk manusia berpendidikan yang bermanfaat untuk diri sendiri, orang lain, nusa, bangsa serta negara.²

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan didefinisikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran.³ Upaya ini memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri secara aktif. Akibatnya, mereka dapat memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta

² Yayan Alpian, 'Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia', *Jurna Buana Pengabdian*, (1) 1 (2019), 66–72.

³ Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

keterampilan yang diperlukan dirinya agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.

Sekolah harus mendidik generasi muda agar dapat hidup dan menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang cepat akibat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sekolah merupakan *agent of change*, sebagai lembaga pengubah. Sekolah mempunyai fungsi transformatif. Setidaknya sekolah harus dapat mengikuti laju perkembangan agar bangsa tidak ketinggalan dalam kemampuan dan pengetahuan dibanding dengan bangsa-bangsa lain. Untuk itu kurikulum harus senantiasa mengalami perubahan dan pembaruan.⁴

Pemanfaatan teknologi digital di sekolah dalam pembelajaran bukan sekedar mengikuti tren global, melainkan merupakan suatu langkah strategis di dalam upaya meningkatkan akses dan mutu layanan pendidikan kepada masyarakat pada masa kini dan masa yang akan datang.⁵ Teknologi digital pada masa yang akan datang perlu dikembangkan mengarah pada terwujudnya sistem pendidikan terpadu yang dapat membangun bangsa yang mandiri, dinamis dan maju. Oleh karena itu, penyelenggaraan pembelajaran digital memiliki urgensi yang sangat tinggi untuk dijadikan sebagai kebijakan pendidikan serta alternatif sistem pendidikan dikarenakan perkembangan

⁴ Usman Alwi, "Peran Pendidikan Sebagai Transformasi Sosial Dan Budaya," *Jurnal Al-Qiyam* 2, no. 2 (2021): 188–94.

⁵ Yesi Arikarani, "Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi," *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2021): 93–112.

teknologi digital dan perangkatnya sangat mendukung terciptanya fasilitas untuk pembelajaran digital.

Peserta didik dapat meningkatkan keterlibatan aktifnya dalam proses belajar dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi, contohnya meliputi, aplikasi interaktif, video instruksional, serta platform pembelajaran daring.⁶ Teknologi informasi tidak hanya berperan sebagai alat bantu pengajaran, selain itu teknologi tersebut mendorong peserta didik untuk lebih kreatif, mandiri, dan terlibat secara mendalam dalam proses belajar. Dalam dunia pendidikan perkembangan digital juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan peserta didik. Peserta didik yang umumnya memiliki literasi teknologi yang baik cenderung mengalami kebosan lebih cepat saat pembelajaran dilakukan secara konvensional. proses pembelajaran yang berulang masih menjadi perhatian umum dalam lingkungan pendidikan saat ini. Akibatnya siswa menjadi bosan dan kehilangan fokus dalam pembelajaran sehingga tidak efektif dan sulit mencapai tujuan pembelajaran.

Sulitnya menjaga semangat peserta didik agar tetap bergairah dalam belajar. Pendekatan pengajaran yang monoton kurang bervariasi, bersifat repetitif, dan tidak melibatkan interaksi yang menarik. Pengajaran yang monoton biasanya terdiri dari ceramah yang panjang dengan sedikit

⁶ Lilis Suriani and Risda Amini, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Discovery Learning Di Kelas V Sekolah Dasar," *Journal of Basic Education Studies* 5, no. 2 (2022): 575–89.

partisipasi aktif dari peserta didik. Akibatnya, anak menjadi bosan, tidak tertarik, dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat berdampak negatif terhadap kualitas belajar peserta didik dan pencapaian tujuan pembelajarannya.⁷ Pembelajaran yang monoton dapat membuat peserta didik bosan saat belajar di kelas, selama proses pembelajaran siswa cenderung mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru sambil mencatat apa yang ditulis guru di papan tulis. Padahal, partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman terhadap mata pelajaran yang dipelajari.

Penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar meningkatkan keefektifan pengajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran. Pentingnya media selama proses mengajar telah dibuktikan dengan penelitian dari Maknolia Meling Moto. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran memudahkan guru dalam melaksanakan proses belajar. Mengajar. Selain itu, penerapan media tersebut dapat membantu dalam tercapainya tujuan pembelajaran dan juga meningkatkan kemauan belajar peserta didik.⁸

Dalam pelaksanaan pembelajaran, minat belajar seorang peserta didik sangat mempengaruhi dalam menerima materi pembelajaran. Minat adalah sesuatu yang dapat diartikan begitu penting bagi seseorang untuk melakukan

⁷ Sani Susanti, 'Pedagogik', *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2.2 (2024), 86–93.

⁸ Maknolia Meling Moto, "Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan," © 2019-*Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019): 20–28.

aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dapat dikategorikan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Ketika suatu aktivitas didukung oleh minat individu yang kuat, maka individu tersebut mencurahkan perhatiannya secara optimal terhadap aktivitas tersebut. Minat pada dasarnya merupakan suatu rasa dan ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh, dengan kata lain ketertarikan ini berasal dari keinginan intrinsik individu. Semakin kuat dan dekat hubungan tersebut maka semakin besar rasa ketertarikan kita dengan suatu hal.⁹

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang ditulis Rusda Riyani memperkuat fakta bahwa minat belajar peserta didik ada 20 peserta didik berada dalam kategori tinggi (16,9%), 94 peserta didik dalam kategori sedang (79,7%), 4 peserta didik dengan kategori kurang, (3,4%) dengan hasil statistik yang diperoleh nilai rata-rata minat belajar yaitu 71,69%. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat peserta didik masih dalam kategori sedang. Angka ini meskipun tidak tergolong buruk tetapi mengindikasikan bahwa sebagian peserta didik berada di zona nyaman, tidak sepenuhnya tidak berminat tetapi belum memiliki dorongan dan keterlibatan yang mendalam.¹⁰

Untuk memperoleh atau mencapai hasil belajar yang optimal tentunya tidak akan lepas dari usaha, keingintahuan, dan rasa tanggung jawab terhadap

⁹ Andi Achru P., 'Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran', *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3.2 (2019), 205.

¹⁰ muhammad asrul sultan and Rusda Riyani, 'Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi COVID-19 Di UPT SD Negeri 1 Lawawoi', *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5.3 (2021), 622–27.

diri sendiri. Kemampuan peserta didik sangat menentukan keberhasilan dalam proses belajar. Proses belajar mempunyai beberapa faktor yang mempengaruhinya di antaranya adalah faktor keaktifan peserta didik.¹¹ Peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam pembelajaran akan berdampak pada hasil pembelajaran yang menurun. Oleh karena itu perlu adanya inovasi mulai dari metode, strategi dan media sehingga peserta didik tersebut kembali aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

Salah satu media menarik yang masih belum banyak digunakan guru dalam pembelajaran adalah media kahoot. Aplikasi kahoot merupakan salah satu aplikasi yang dapat diakses melalui website yang biasanya digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang berisikan template-template yang dapat disesuaikan dengan materi maupun merancang soal soal pembelajaran, dengan banyak cara untuk menyampaikan soal maupun materi dengan menjodohkan, mengelompokan, maupun berbentuk esai.¹² Searah dengan penelitian yang dilakukan oleh Ariyani Widi Astuti dan Komang Anik Sugiani dari kedua penelitian yang serupa mendapatkan kesimpulan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai. Maka penggunaan media Kahoot dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar peserta didik.

¹¹ Artya Ningsih, "Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X Di SMAN 2 Gunung Sahilan," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR* 6, no. 2 (2018): 157–63, <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/2746>.

¹² Nadhira Aisyah Damayanti and Retno Mustika Dewi, 'Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.4 (2021), 1647–59.

MTsN 2 Tulungagung merupakan salah satu Madrasah Tsanawiyah yang ada di kabupaten tulungagung berada di Jln. Tanjung, Desa Tunggangri Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung. Sekolah ini didirikan pada tahun 1961 dan sampai sekarang tetap berusaha memberikan yang terbaik kepada peserta didiknya. Pembelajaran fikih di MTsN 2 Tulungagung merupakan salah satu mata pelajaran wajib dan mata pelajaran fikih akan terus ada sampai jenjang berikutnya. Namun, pada saat peneliti melakukan observasi dikelas selama proses pembelajaran saat mata pelajaran fikih berlangsung, peneliti masih menemukan peserta didik yang acuh tak acuh terhadap pembelajaran.

Menurut beberapa peserta didik pembelajaran fikih masih dianggap pembelajaran yang membosankan dan kurang menarik. Hal itu dikarenakan beberapa faktor salah satunya media pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran yang digunakan kurang interaktif dan menarik perhatian siswa. Akibatnya masih terdapat peserta didik yang kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru dan ketika diberi kesempatan bertanya cenderung bersikap pasif, hal ini disebabkan peserta didik memiliki minat yang kurang dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik tersebut.¹³

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud melakukan sebuah penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot**

¹³ Observasi tentang pembelajaran fikih di MTsN 2 Tulungagung pada tanggal 23 September 2025.

Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung”

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian, antara lain:

1. Banyaknya pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran.
2. Kegiatan belajar mengajar yang berfokus pada guru, ditambah dengan minimnya penggunaan media pembelajaran, menjadikan suasana belajar yang pasif dan cenderung monoton.
3. Minat belajar peserta didik yang masih kurang.
4. Hasil belajar peserta didik di MTsN 2 Tulungagung kelas VIII pada pembelajaran fikih kurang memuaskan.

Untuk membatasi supaya permasalahan yang akan dibahas tidak terlalu meluas dan menyimpang, maka peneliti memberi batasan-batasan antara lain:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah Kahoot.
2. Penerapan media pembelajaran Kahoot terhadap siswa kelas VIII MTsN 2 Tulungagung.
3. Subjek yang akan diteliti Adalah siswa kelas VIII MTsN 2 Tulungagung
4. Minat diukur dengan indikator minat belajar menurut Slameto beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan

5. Hasil belajar pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar ranah kognitif C2 (memahami) dan C3 (menerapkan) menurut teori taksonomi bloom revisi Anderson dan Krathwohl.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap minat belajar mata pelajaran fikih pada peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap hasil belajar mata pelajaran fikih pada peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap minat dan hasil belajar mata pelajaran fikih pada peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan uraian pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar mata pelajaran fikih pada peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar mata pelajaran fikih pada peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap minat dan hasil belajar mata pelajaran fikih pada peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya terkait penggunaan media pembelajaran di dalam kelas, dengan demikian penelitian ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Serta dapat dijadikan rujukan bagi penelitian lanjutan yang serupa, meskipun dengan variabel berbeda.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

- a. Bagi Kepala Madrasah MTsN 2 Tuungagung, hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi kepala sekolah untuk mengambil kebijakan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta penelitian ini dapat menjadi alat evaluasi bagi sekolah

untuk melihat kelemahan dan kekuatan media yang digunakan dalam pembelajaran yang telah diterapkan.

- b. Bagi guru MTsN 2 Tulungagung, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengintegrasikan media pembelajaran Kahoot. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi serta kreasi dalam pemilihan media pembelajaran di sekolah sehingga dapat membantu guru dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.
- c. Bagi peserta didik, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar mereka. Proses belajar mengajar menggunakan media Kahoot menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat memberikan landasan teoritis yang kuat serta ingin mengkaji lebih jauh tentang media pembelajaran kahoot atau media lainnya dalam konteks yang berbeda. Dapat membantu peneliti lain mengembangkan hipotesis dan metodologi yang lebih baik. Temuan dari penelitian ini mungkin mengungkapkan variabel baru yang menarik untuk diteliti lebih lanjut.

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Batasan Penelitian

- a. Penelitian ini hanya difokuskan pada media pembelajaran Kahoot sebagai variabel independen.
- b. Minat dan hasil belajar peserta didik sebagai variabel dependen.
- c. Mata Pelajaran fikih sebagai konteks pembelajaran.

2. Permasalahan yang Diteliti

Apakah terdapat pengaruh positif antara media pembelajaran Kahoot dengan minat dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran fikih kelas VIII di MTsN tulungagung?

3. Area yang difokuskan

- a. Penelitian ini difokuskan pada peserta didik kelas VIII MTsN 2 Tulungagung.
- b. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran fikih.
- c. Penelitian ini difokuskan pada minat belajar dan hasil belajar siswa

G. Penegasan Variabel

1. Penegasan Konseptual

- a. Media pembelajaran Kahoot

Media Kahoot adalah sebuah program atau aplikasi yang dapat disungikan sebagai kuis daring yang mana pemainnya adalah

peserta didik dan guru sebagai admin atau perancang soalnya.¹⁴

Media Kahoot dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai latihan soal, penguatan materi, remedial, serta aktivitas serupa lainnya.

- b. Minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan atau keinginan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan minat belajar dengan ketercapainya tujuan pembelajaran sangat erat, karena peserta didik dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih termotivasi, aktif dan konsisten dalam menyerap materi yang disampaikan.¹⁵

- c. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. belajar sendiri adalah proses Dimana individu berupaya memperoleh perubahan perilaku. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku yang dicapai pasca aktivitas belajar.¹⁶

2. Penegasan Operasional

Bersadarkan judul “Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih

¹⁴ Ferry Cahyo Saputro, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 2 (2024): 126–39.

¹⁵ Debby Yuliana Sinaga and others, ‘Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi’, *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4.03 (2025), 1550–60.

¹⁶ Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar* (Semarang: UPT UNNES Press, 2007), 112.

kelas VIII MTsN 2 Tulungagung". Peneliti disini akan melakukan penelitian terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih kelas VIII.

Minat belajar diukur dengan skor jawaban pada angket. Semakin tinggi skor jawaban maka semakin tinggi minat belajarnya. Selain angket juga menggunakan lembar tes soal untuk mengukur hasil belajar siswa. Parameter minat belajar meliputi perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan. Metode yang digunakan untuk mengungkap minat belajar adalah dengan menggunakan kuesioner/angket.

Sedangkan hasil belajar fikih adalah kemampuan siswa terhadap mata Pelajaran fikih melalui proses belajar mengajar siswa yang diukur dengan tes hasil belajar. hasil belajar tersebut juga berfungsi untuk mengidentifikasi kemampuan guru dalam mengajarkan materi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru.