

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kegiatan utama dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Belajar bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kegiatan pembelajaran di kelas memerlukan adanya aktivitas belajar siswa, partisipasi siswa dalam pembelajaran dan komunikasi interaktif siswa dengan guru. Karena, aktivitas belajar siswa didalam kelas perlu di rancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

“Belajar itu pada intinya adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah, seperti mengubah pengalaman menjadi pengetahuan dan pengetahuan menjadi pemahaman, oleh sebab itu belajar tidak terlepas dari aktivitas dan tidak ada belajar kalau tanpa aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar” (Sardiman, 2016: 95-96).

Dengan demikian aktivitas belajar merupakan hal yang wajib penting dilakukan oleh seorang siswa sebagai pelajar, namun tidak sedikit siswa memandang belajar sebagai sesuatu yang bikin bosan dan tidak terlalu penting. Misalnya saja, banyak ditemukan siswa yang malas dan merasa tidak ada kemauan untuk belajar, dengan cara tidak mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Sedangkan dalam menunjang proses pembelajaran diperlukan adanya kemauan supaya belajar itu dianggap sebagai aktivitas yang menyenangkan dan memperoleh manfaat. Pada dasarnya dengan adanya kemauan, maka terdapat dorongan individu untuk melakukan aktivitas belajar dan mengajar juga akan terlaksana dengan baik. Belajar dapat memberi perubahan yang positif jika dilakukan dengan efektif dan maksimal yang akan menghasilkan sebuah hasil berupa potensi yang berguna untuk masa depan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII SMP Karya Budi Cileunyi Bandung ditemukan bahwa masih ada beberapa siswa belajar secara

pasif dan jarang terlibat pada saat proses pembelajaran PAI. Hal ini terlihat ada siswa yang mengalami proses belajar tanpa rasa ingin tahu ketika guru menerangkan mata pelajaran PAI materi iman kepada Rosul Allah. Ketika diberi pertanyaan mengenai materi yang diajarkan, sebagian besar siswa tidak berani menjawab dan hanya ada lima siswa yang duduk di depan saja yang dapat menjawab pertanyaan dari guru.

Sedangkan ketika guru meminta siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum jelas, siswa hanya diam. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang berani bertanya, mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sehingga aktivitas belajarnya belum bisa dikatakan optimal dalam pembelajaran PAI dari dua puluh delapan siswa yang berada di kelas tersebut. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PAI masih kurang.

Rendahnya aktivitas belajar siswa di dalam kelas dikarenakan penggunaan metode ataupun media pembelajaran yang tidak sesuai dan kurang tepat, sehingga siswa tidak dapat dengan mudah memahami serta menguasai materi yang disampaikan. Dengan demikian beberapa siswa terlihat bosan dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru. Hal ini nampak dengan kegiatan yang dilakukan siswa, seperti mencoba mengganggu temannya yang sedang memperhatikan guru dan melakukan kegiatan sendiri yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran.

Permasalahan di atas lah yang menyebabkan pembelajaran PAI belum sepenuhnya berpusat pada siswa, hal ini terlihat siswa belum menunjukkan aktivitas belajar yang maksimal, partisipasi siswa belum muncul dan pemahaman siswa masih kurang. Maka dibutuhkan sebuah cara agar siswa dapat tertarik dan lebih terbuka ketika beraktivitas pada saat proses pembelajaran di dalam kelas. Sehingga muncul rasa percaya diri dalam mengkomunikasikan apa yang mereka rasakan ketika proses pembelajaran.

Salah satu cara untuk bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah guru perlu menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif dengan berbentuk Game atau permainan pada teknologi seperti smartphone ataupun

laptop sebagai alat bantu dalam mempermudah siswa untuk beraktivitas didalam kelas. Sehingga dapat dipandang dari segi metode mengajar, situasi kelas, kemampuan peserta didik secara umum maupun dalam mempertimbangkan waktu yang tersedia dan lain sebagainya.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dalam mengatasi permasalahan diatas, Terdapat beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya adalah game Kahoot. Harapannya siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan siswa menjadi lebih baik. Dengan ini peneliti memilih game Kahoot yang akan digunakan dalam pembelajaran PAI pada materi iman kepada rosul Allah di kelas VIII agar mampu mempermudah siswa dalam beraktivitas didalam kelas.

Menurut (Harlina, dkk., 2017: 627) Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Karena, aplikasi kahoot ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya.

Paul B. Diedrich dalam (Sardiman, 2016: 101) juga menambahkan bahwa aktivitas belajar siswa disini mencakup kegiatan belajar siswa didalam kelas. Seperti, Visual Activities (Membaca), Oral Activities (Merumuskan dan berdiskusi), Listening Activities (Mendengarkan), Writing Activites (Laporan dan menyajikan), Drawing Activites, Motor Activities (Bermain), Mental Activities (mengingat dan memecahkan soal), Emotional Activities (gembira dan bersemangat).

Kahoot adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu www.kahoot.it dan bisa mendownload aplikasinya di playstore yang sudah tersedia di Smartphone

(Dellos, 2015: 49). Aplikasi game Kahoot ini berbentuk soal pilihan ganda yang dapat melibatkan siswa untuk saling berkompetisi didalam kelas. Karena, game ini mencatat respon siswa secara real-time ketika menjawab soal. Ketika siswa menjawab soal secara cepat dan benar maka akan mendapatkan skor tertinggi di dalam aplikasi game kahoot ini. Sehingga siswa dapat aktif belajar dan dapat mempengaruhi perkembangan social emosional antar sesama dengan teman sebayanya dalam berkompetisi dan berkolaborasi pada proses pembelajaran yang menyenangkan.

Dengan menggunakan game Kahoot ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PAI khususnya pokok bahasan Iman kepada Rosul Allah. Mudah-mudahan siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dalam proses pembelajaran dan aktivitas belajar siswa bisa meningkat.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis termotivasi untuk melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan berfokus pada Penerapan Game Kahoot dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata pelajaran PAI Materi Iman Kepada Rosul Allah (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII di SMP Karya Budi Cileunyi Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi bahwa permasalahan yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana hasil aktivitas belajar siswa di kelas VIII SMP Karya Budi Cileunyi Bandung sebelum diterapkan game Kahoot dalam pembelajaran pada mata pelajaran PAI materi iman kepada Rosul Allah?
2. Bagaimana proses penerapan game Kahoot dalam pembelajaran pada siswa kelas VIII SMP Karya Budi Cileunyi Bandung pada mata pelajaran PAI materi iman kepada Rosul Allah?
3. Bagaimana hasil aktivitas belajar siswa di kelas VIII SMP Karya Budi Cileunyi Bandung setelah Menerapkan game Kahoot dalam pembelajaran pada mata pelajaran PAI materi iman kepada Rosul Allah?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Hasil aktivitas belajar siswa di kelas VIII SMP Karya Budi Cileunyi Bandung sebelum diterapkan game Kahoot dalam pembelajaran pada mata pelajaran PAI materi iman kepada Rosul Allah.
2. Proses penerapan game Kahoot dalam pembelajaran pada siswa kelas VIII SMP Karya Budi Cileunyi Bandung pada mata pelajaran PAI materi iman kepada Rosul Allah.
3. Hasil aktivitas belajar siswa di kelas VIII SMP Karya Budi Cileunyi Bandung setelah Menerapkan game Kahoot dalam pembelajaran pada mata pelajaran PAI materi iman kepada Rosul Allah.

D. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat penelitian adalah :

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan informasi mengenai penerapan game Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai referensi tambahan bagi literatur keilmuan, terutama di lingkungan sekolah di SMP Karya Budi Cileunyi Bandung.
2. Manfaat Secara Praktis
 - a. Bagi Siswa
Dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dapat meningkatkan aktivitas belajar dan interaksi antara siswa dengan guru dalam pembelajaran.
 - b. Bagi Guru
Dapat mengembangkan kemampuan merencanakan dan menggunakan game Kahoot, secara kreatif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menciptakan situasi kelas yang kondusif bagi para siswa sehingga dapat mengikuti kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi perkembangan pembelajaran di SMP Karya Budi Cileunyi khususnya untuk peningkatan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

E. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat. Salah satu dari perkembangan tersebut yaitu ditemukannya jaringan internet untuk mempermudah dalam mendapatkan suatu informasi yang belum diketahui. Internet juga dapat digunakan sebagai sarana hiburan yaitu permainan baru di era zaman millennial sekarang. Dewasa ini untuk menciptakan pembelajaran yang menarik membutuhkan suatu media teknologi yang berbentuk game atau permainan sebagai perantara interaksi siswa untuk aktif belajar pada proses pembelajaran didalam kelas. Peran dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif juga dapat mempermudah pengajar maupun peserta didik dalam mengelola, menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya.

Salah satu inovasi teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, dan menarik yang bisa digunakan dalam media pembelajaran sekarang ini adalah game kahoot. Kahoot merupakan alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Karena, aplikasi game kahoot ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang dan telah dipelajarinya (Harlina, dkk., 2017: 627). Kahoot juga dapat mempengaruhi perkembangan social emosional peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk berkompetisi dan berkolaborasi dengan teman sebayanya (Integrasi dan Kunci, 2017: 3).

Adapun langkah-langkah penerapan game Kahoot dalam pembelajaran sebagai berikut :

1. Guru memilih permainan yaitu berupa pertanyaan yang telah dibuat sebelumnya.
2. Guru membagikan pin yang muncul pada layar sehingga siswa dapat menginput pin tersebut di perangkat mereka dan siswa mengakses link kahoot.it atau bisa mendownload aplikasi kahoot di play store di smartphone masing-masing untuk memasukan pin yang telah diberikan oleh guru
3. Setiap siswa yang bermain memasukkan nickname didalam aplikasi game kahoot dan kemudian permainan dimulai
4. Untuk setiap permainan yang terjawab, kahoot akan melaporkan umpan balik langsung
5. Setelah menjawab pertanyaan, siswa akan mengetahui apakah yang diajukan betul atau salah melalui smartphone nya masing-masing
6. Siswa diberi peringkat berdasarkan skor mereka dalam memilih jawaban
7. Guru dan siswa dapat mendiskusikan jawaban terkait dari pertanyaan didalam game kahoot.
8. Pada akhirnya, setelah semua pertanyaan dijawab, “pemenang” dapat diketahui (Juliana Riberio, dkk., 2016: 3).

Kahoot adalah laman web yang bersifat edukatif yang mulanya diciptakan oleh Johan Brand, Jamie Brookerdan, dan Morten Versvik pada bulan Maret 2013 di Norwegian University of Technology. Hingga saat ini sudah ada 70 juta pengajar menggunakan game kahoot dalam proses pembelajaran didalam kelas dan juga sudah ada 1,6 milyar peserta didik yang telah memainkan permainan ini (Rafnis, 2018: 3).

Permainan secara berkelompok merupakan desain utama dari penggunaan Game Kahoot dalam pembelajaran. Selain itu juga dapat dimainkan secara individu (Rafnis, 2018: 3). Pembelajaran menggunakan Game Kahoot ini pada hakikatnya dirancang untuk pembelajaran sosial peserta didik untuk saling bekerja sama dengan teman-teman sebayanya melalui pembelajaran yang menyenangkan

dan juga dapat disajikan untuk mengikutsertakan peserta didik, dengan adanya rasa ingin tahu mereka dalam menjawab dan merespons kuis secara real-time yang diberikan oleh guru melalui aktivitas belajar mereka yang dapat menghasilkan sebuah hasil berupa potensi yang berguna untuk masa depan.

Salah satu cara untuk dapat mengetahui aktivitas belajar yang maksimal adalah mengukurnya dengan sebuah indikator (penunjuk adanya hasil tertentu) dan dikaitkan dengan jenis aktivitas belajar yang akan diketahui atau diukur. Dalam hal ini, Sardiman (2011:101) indikator yang menyatakan aktivitas belajar siswa yang digolongkan oleh Paul B. Diedric adalah sebagai berikut:

1. Visual Activities, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja.
2. Oral Activities, seperti mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. Listening Activities, sebagai contoh mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, dan mendengarkan radio.
4. Writing Activities, seperti misalnya menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
5. Drawing Activities, menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.
6. Motor Activities, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
7. Mental Activities, sebagai contoh misalnya: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
8. Emotional Activities, seperti misalnya minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

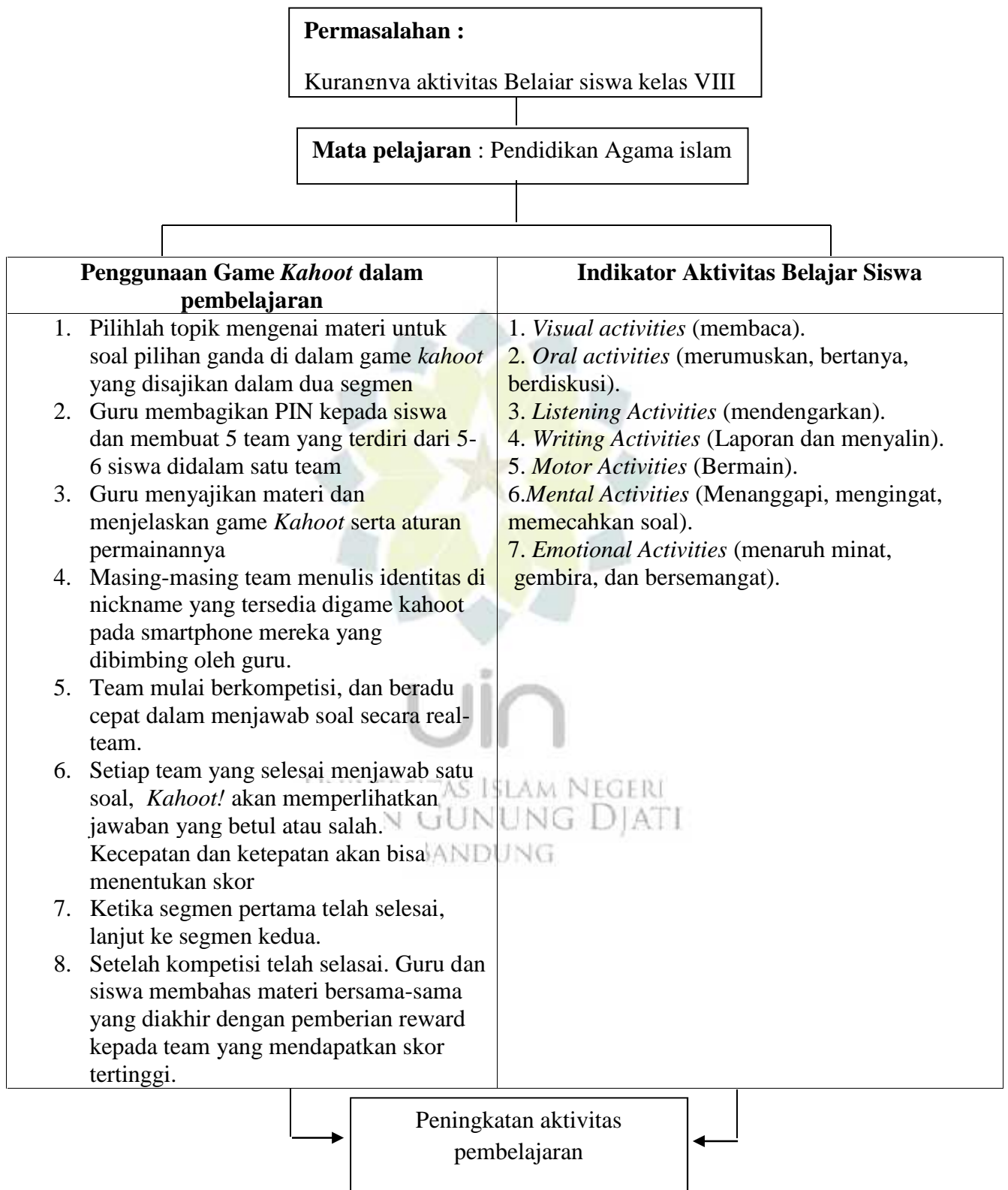
Semua kegiatan tersebut merupakan aktivitas siswa. Siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam mencari sesuatu informasi guna memecahkan suatu permasalahan. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, dimana para peserta didik dapat mengembangkan aktivitas belajarnya secara optimal, sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Pembelajaran pendidikan agama islam diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik melalui pengajaran dan latihan secara berencana dan sadar atas tujuan yang akan dicapai. Dalam penerapan game Kahoot ini memberikan kesempatan pada seluruh siswa untuk saling bekerja sama melalui latihan. Seperti memberikan pendapat secara real-time dalam menjawab kuis, berkomunikasi, dan mengaplikasikan keterampilan yang dibutuhkan dengan cara berdiskusi mengenai materi pelajaran.

Penerapan game kahoot dalam pembelajaran, diharapkan dapat menjadikan suasana kelas yang kondusif sehingga peningkatan aktivitas belajar siswa dapat meningkat melalui kemampuan dalam menggunakan pola pikir mereka yang percaya diri ketika menjawab soal Kahoot dengan cepat dan tepat, aktif, komunikatif sehingga tujuan pembelajaran pendidikan agama islam dapat tercapai dan dapat memperoleh dengan hasil yang maksimal.

Untuk mengetahui kerangka pemikiran antara penggunaan game Kahoot dalam pembelajaran dengan indikator aktivitas belajar pada peserta didik, maka dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Secara skematis, kerangka pemikiran tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap penting mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya. Secara teknik, hipotesis adalah pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya melalui data yang diperoleh dari sampel penelitian. Di dalam hipotesis itu terkandung suatu ramalan. Ketetapan ramalan itu tentu tergantung pada penguasaan peneliti yang telah dibacakan pada sumber-sumber acuan ketika melakukan telaah pustaka (Margono, 2007: 65). Hipotesis tindakan adalah suatu dugaan yang bakal terjadi, jika suatu tindakan dilakukan (Mahmud, 2008:54). Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah: Penerapan game Kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan agama islam di SMP Karya Budi Cileunyi Bandung.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Pemanfaatan Media Kahoot pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD diTinjau dari Kerjasama dan Hasil belajar Siswa Di SMP Negeri 5 Yogyakarta.

Penelitian ini dilaksanakan oleh Lime pada tahun 2018 sebagai penelitian Skripsi di Universitas Sanatia Dharma Yogyakarta. Data yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah kemampuan dalam pemanfaatan media Kahoot pada proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD melalui kerjasama dan hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang sangat baik, terdapat 86,11% dari 25 siswa yang memanfaatkan media kahoot pada proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD, kerjasama siswa yang telah diverifikasi dengan hasil wawancara mendapatkan hasil bahwa kerjasama siswa termasuk dalam kategori sangat baik dan hasil belajar siswa mendapatkan nilai 78,26%. Berdasarkan persentase tersebut, pemanfaatan media kahoot pada proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD melalui kerjasama dan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori sangat baik.

2. Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Media Kahoot pada Siswa Tunarunggu di SLBN 4 Jakarta.

Penelitian ini dilaksanakan oleh Andi Nadya Kamila Aggraeni pada tahun 2018 sebagai penelitian Skripsi di Universitas Negeri Jakarta. Data yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah kemampuan pemahaman dalam percakapan bahasa Inggris melalui media Kahoot menunjukkan hasil yang baik, terdapat 6 siswa di dalam satu kelas sudah mencapai nilai ketuntasan yaitu 70 (Nilai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah).

3. Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika di MAN 1 Metro Lampung.

Penelitian ini dilaksanakan oleh Cahya Kurnia Dewi pada tahun 2018 sebagai penelitian Skripsi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot dan bagaimana respon peserta didik terhadap alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot yang akan dikembangkan. Data yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah hasil validasi dari ahli materi dan media mendapatkan presentase 83% dengan kategori sangat layak dari hasil uji coba yang diperoleh mendapat 22 soal dalam kategori valid dan 6 soal tidak valid, reliabilitas yang diperoleh juga memperoleh sebesar 0,943. Pada penilaian peserta didik memperoleh persentase akhir sebesar 81% dengan kriteria sangat menarik dan dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot yang dikembangkan sangat layak sebagai alat evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran matematika.

Adapun hasil dari penelitian yang relevan diatas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media Game Kahoot dalam pembelajaran. Perbedaan dari keduanya adalah terletak pada mata pelajarannya dan tujuannya. Mata pelajaran yang diambil penulis yaitu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan tujuannya yaitu untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.