

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aqidah Akhlak merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang menjadi bagian dari pembentukan watak dan kepribadian peserta didik melalui pengetahuan nilai-nilai keagamaan baik dalam bidang tauhid maupun akhlakul karimah yang dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini membahas tentang konsep akhlak yang penting dipelajari oleh para peserta didik agar mereka memiliki pengetahuan dan pemahaman yang utuh atas keimanan serta mampu menerapkan nilai-nilai keimanannya dalam kehidupan bermasyarakat dalam bentuk akhlak yang baik.¹

Akhlak yang baik merupakan akhlak yang sesuai dengan ajaran Al Qur'an dan Hadist yang didasarkan pada keimanan yang akan membuat manusia merasa lebih dekat dengan Allah, meningkatkan rasa cinta, menguntungkan dan memberikan kebahagiaan hidup.² Beberapa akhlak yang baik di dalam lingkungan sekolah yang dapat peserta didik terapkan diantaranya adalah jujur, adil, berperilaku baik sesama teman, patuh kepada bapak ibu guru yang berperan sebagai orang tua di sekolah, menepati janji dan sederhana.³

¹) Ahmad Rifa'i, Rosita Hayati, "Peran Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Pengembangan Nilai-nilai Akhlak Siswa di MIN 13 Hulu Sungai Utara", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 2, Desember 2019, hal. 88

²) Eliyanto, *Pendidikan Aqidah Akhlak*, (Yogyakarta: Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta), 2017, hal. 60-61

³) Eliyanto, op.cit hal. 67-72

Memperhatikan hal tersebut, peneliti menemukan kondisi yang berbeda di MAN 3 Kebumen. Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menemukan 3-4 peserta didik kelas XI yang selalu datang terlambat setiap harinya, tidak patuh ketika diberi konsekuensi karena terlambat, juga mengulangi kesalahan yang sama dengan datang terlambat di hari selanjutnya.⁴

Hal ini tentunya menjadi perhatian bagi para guru khususnya guru mata pelajaran aqidah akhlak untuk lebih mempersiapkan pembelajaran yang efektif agar peserta didik tidak hanya sebatas menerima dan menghafal materi untuk menjawab soal tetapi juga harus belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran aqidah akhlak itu. Belajar menurut James O Whitaker adalah proses ketika perilaku dimunculkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Sedang menurut Cronbach belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari suatu pengalaman.⁵

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik diketahui bahwa mereka yang terlambat adalah karena kesiangan, terkendala kerusakan kendaraan dan lain sebagainya. Menurut hasil wawancara dengan guru, peserta didik yang sering terlambat sebagian besar mengaku karena kesiangan yang mana hal ini tentunya mengarah kepada perilaku kurang disiplin waktu. Berkaitan dengan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengamati lebih jauh khususnya terhadap pembelajaran yang berlangsung

⁴) Observasi, pada hari Selasa, 28 Februari 2023, pukul 08.32 WIB

⁵) Novan Ardy Wiyani, *Manajemen Kelas: Teori dan Aplikasi untuk Menciptakan Kelas yang Kondusif*, (YOGYAKARTA: AR-RUZZ MEDIA), 2014, hal. 17

pada mata pelajaran yang berkaitan dengan masalah tersebut yang dalam hal ini adalah mata pelajaran aqidah akhlak.

Setelah melakukan observasi, peneliti menemukan bahwa guru yang mengajar lebih banyak menggunakan metode ceramah dan menggunakan media buku pelajaran yang membuat peserta didik jenuh dan tidak fokus. Di era pendidikan abad 21 yang menekankan bahwa pembelajaran harus berpusat pada peserta didik agar menciptakan pembelajaran aktif di dalamnya, metode ceramah dinilai kurang tepat digunakan karena metode ini berpusat pada guru dan menyebabkan peserta didik menjadi pasif saat pembelajaran.⁶ Pembelajaran yang aktif adalah metode pengajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran agar peserta didik selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran.⁷

Oleh karena hal tersebut dalam wawancara dengan guru mata pelajaran aqidah akhlak kelas XI, beliau menyampaikan bahwasannya dalam materi tertentu beliau menggunakan beberapa metode pembelajaran khusus untuk mengatasi masalah yang ada, salah satunya menggunakan aplikasi kahoot. Berbicara mengenai metode, metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh oleh setiap guru yang digunakan sebagai komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut

⁶) Suriani, "Penerapan Metode Pembelajaran Efektif Dalam Mengoptimalkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Di SMP GUPPI SEMATA," *Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 2016, hal.

⁷) Warsono, Hariyanto, *Pembelajaran Aktif*, (BANDUNG: PT REMAJA ROSDAKARYA), 2017, hal. 5

aktivitas peserta didik saat mengikuti pembelajaran adalah salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, kurangnya konsentrasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, banyaknya peserta didik yang mengantuk ketika belajar dan suasana kelas yang kurang kondusif menjadi beberapa aktivitas yang tidak mendukung tercapainya pembelajaran yang efektif.⁸

Seiring berkembangnya zaman, banyak media yang bisa dijadikan alternatif untuk menunjang proses pembelajaran supaya maksimal seperti video pembelajaran, power point, game aplikasi dan media berbasis online lainnya.⁹ Media pembelajaran sendiri ialah sebagian benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat memenuhi efektifitas program instruksional.¹⁰ Jadi media pembelajaran tidak hanya meliputi buku pelajaran yang dapat dibaca oleh peserta didik, melainkan media yang juga dapat dilihat, didengar dan segala sesuatu yang dapat mendukung proses pembelajaran seperti aplikasi kahoot yang digunakan oleh guru mata pelajaran aqidah akhlak kelas XI MAN 3 Kebumen tersebut.

Aplikasi Kahoot adalah salah satu aplikasi yang baru muncul ke permukaan dan mulai dipergunakan banyak pelaku pendidikan. Kahoot

⁸)Wawancara dengan Puput Meliana dan Gita Aulia Putri, pada hari Rabu, 3 Mei 2023, pukul 09.50 WIB

⁹)Nurul Fazriyah dkk., "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media dan Sumber Pelajaran SD," *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Volume VI Nomor 01, Juni, 2020, hal. 142

¹⁰) Badru Zaman, Cucu Eliyawati, "*Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG): Media Pembelajaran Anak Usia Dini*" (Bandung: Pusat Penerbitan Universitas Pendidikan Indonesia, 2010), hal.4

adalah aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk segala usia dengan tampilan menarik dan mudah dioperasikan. Aplikasi ini menyediakan fitur slide, kuis, polling, jajak pendapat dan presentasi yang disajikan dengan apik yang akan meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar.¹¹ Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan juga dapat digunakan untuk menambah variasi dalam pembelajaran dan menciptakan interaksi yang baik diantara peserta didik satu dengan yang lainnya.¹²

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif pada mata pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI di MAN 3 Kebumen.

B. Pembatasan Masalah

Untuk lebih focus dalam pelaksanaan penelitian dan mendapatkan hasil yang maksimal, oleh karena itu peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi Kahoot dengan fitur slide *mix* kuis sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI di MAN 3 Kebumen

¹¹⁾ Nurul Fazriyah dkk, loc.cit

¹²⁾ Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, Noer Syalsiah, "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran," *Jurnal Kehumasan Gunahumas*, Vol. 3, No. 1, 2020, hal. 44

2. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alternatif media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI di MAN 3 Kebumen
3. Respon peserta didik setelah penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alternative media pembelajaran yang interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MAN 3 Kebumen

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan aplikasi Kahoot dengan fitur slide *mix* kuis dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif pada mata pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI di MAN 3 Kebumen?
2. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif pada mata pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI di MAN 3 Kebumen?
3. Bagaimana respon peserta didik setelah penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MAN 3 Kebumen?

D. Penegasan Istilah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu dijelaskan supaya tidak terjadi kesalahpahaman bagi para pembaca. Adapun istilah istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Kahoot

Kahoot adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan (*game*) yang memiliki fitur fitur pembelajaran seperti slide, kuis dan jajak pendapat yang memiliki ciri khas durasi waktu dalam pengerjaan soal soalnya.¹³

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran jenis multi media yang digunakan untuk menciptakan interaksi peserta didik pada proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat menghilangkan kebosanan peserta didik dalam pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang beragam bagi peserta didik.¹⁴

3. Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Aqidah Akhlak adalah salah satu mata pelajaran dalam rumpun pendidikan agama Islam yang mempelajari tentang keyakinan seseorang terhadap suatu akhlak, perilaku, sifat, adab, tingkah laku, atau perbuatan perbuatan yang mengarah kepadanya.¹⁵

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui apakah pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot dengan fitur slide mix kuis dapat digunakan sebagai media

⁹⁾ Nurul Fazriyah dkk, loc.cit

¹⁴⁾ Rudi Susilana, Cipi Riyana, “Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian”, (Bandung: CV WACANA PRIMA, 2013), hal. 23-24

¹⁵⁾ Eliyanto, op.cit, hal.57

pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI di
MAN 3 Kebumen

2. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif pada mata pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI di MAN 3 Kebumen
3. Mengetahui respon peserta didik setelah penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alternative media pembelajaran yang interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MAN 3 Kebumen

F. Kegunaan Penelitian

Dari penelitian ini peneliti berharap dapat diperoleh manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai acuan atau wacana tentang penggunaan aplikasi kahoot sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.
- b. Sebagai referensi tambahan yang lebih mendalam bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi MAN 3 Kebumen, keberhasilan pembelajaran yang dapat dilihat dari aktivitas peserta didik ketika belajar, kreativitas dan inovasi program kegiatannya, kemudian output peserta didik serta antusiasme peserta didik dalam belajar.

- b. Bagi guru, aplikasi Kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu media belajar yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya sekaligus sebagai inovasi baru terhadap proses pembelajaran yang akan datang.
- c. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan motivasi belajar, melatih konsentrasi dan kedisiplinan waktu belajar dan menumbuhkan perasaan senang belajar.
- d. Bagi peneliti, agar dapat menambah pengalaman dalam dunia pendidikan melalui kegiatan penelitian penggunaan media pembelajaran di lingkungan madrasah.