

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Landasan Teori

1. Pengertian Penggunaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia penggunaan adalah proses, cara perbuatan memakai sesuatu, atau pemakaian. Menurut Adu D., penggunaan berasal dari kata guna yang berarti berlapis-lapis dari sesuatu yang tersusun sedemikian rupa, sehingga membentuk suatu susunan yang ideal, sedangkan penggunaan adalah kemajuan dari seseorang dari yang tidak menggunakan menjadi menggunakan, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Penggunaan adalah proses, cara, perbuatan untuk menaikkan sesuatu atau usaha kegiatan untuk memajukan sesuatu ke suatu arah yang lebih baik lagi dari sebelumnya.¹

Jadi, penggunaan adalah sebuah proses menggunakan sesuatu, dimana sesuatu itu bisa menjadi sesuatu yang awalnya belum digunakan menjadi digunakan, atau awalnya tidak bisa digunakan menjadi bisa digunakan, demi menciptakan suatu hal lain yang lebih baik dari sebelumnya.

¹Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (YOGYAKARTA: BALAI PUSTAKA), 2002, hal. 852

2. Pengertian Alternatif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata alternatif memiliki makna pilihan di antara dua atau beberapa kemungkinan.² Menurut Cambridge Dictionary, alternatif adalah sesuatu yang berbeda dari sesuatu yang lain, terutama dari yang biasa, dan menawarkan kemungkinan pilihan. Kata alternatif juga mengacu pada hal yang menjadi pilihan, diluar pilihan yang biasa dipilih oleh kebanyakan orang atau diluar kebiasaan.

Jadi alternatif secara sederhana adalah pilihan yang bisa dipilih dari beberapa pilihan atau kemungkinan yang ada, baik pilihan yang biasa dipilih atau tidak biasa dipilih atau dari hal hal yang berbeda dari sebelumnya.³

3. Aqidah Akhlak

a. Pengertian Aqidah Akhlak

Aqidah merupakan keyakinan yang letaknya di hati yang menjadi dasar seseorang dalam beragama. Aqidah adalah kebutuhan pokok manusia yang harus dipenuhi, berbentuk iman yang teguh dan pasti dan tidak meragukan sedikitpun apa yang telah diyakininya.⁴

²⁾ <https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/Alternatif>, diakses pada hari Selasa, tanggal 25 April 2023, pukul 04.04 WIB

³⁾ <https://www.liputan6.com/hot/read/5335697/alternatif-adalah-pilihan-lain-pahami-maknanya-dalam-konteks-pengobatan-energi-dan-musik>, diakses pada hari Kamis, tanggal 20 April 2023, pukul 06.10 WIB

⁴⁾ Eliyanto, op.cit. hal. 1

Akhlak adalah budi pekerti, perangai, tingkah laku, moral, watak, etika, kesusilaan, adab atau tata karma yang melekat pada jiwa seseorang yang melahirkan perbuatan baik atau tidak baik berdasarkan kemauan dan pilihan. Akhlak berarti sifat atau suatu kondisi yang menunjukkan bahwa kepribadian seseorang dapat menjadikan suatu perbuatan yang tulus/ spontan dan tidak dibuat-buat. Seperti contohnya, ada seseorang yang mengalami kecelakaan, kemudian orang-orang datang mengerumuninya. Orang yang baik akan menolong orang yang kesulitan saat itu juga tanpa mempertimbangkan apa untungnya apa pula ruginya.⁵

Jadi berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa 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. Seseorang yang imannya paling sempurna adalah yang paling sempurna juga akhlaknya.⁶

b. Pembelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dimana dalam proses ini pendidik memberikan ilmu pengetahuan sehingga peserta didik mampu menemukan kemahiran dan juga menentukan sikap serta

⁵⁾ Eliyanto, op.cit. hal 51-52

⁶⁾ Eliyanto, op.cit. hal 57

kepercayaan dirinya. Pembelajaran dapat diartikan sebagai rangkaian interaksi antara peserta didik dan guru dalam rangka mencapai tujuannya. Dari penjelasan tersebut, pengertian pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu agar ia memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi.⁷

Pembelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI adalah proses interaksi antara peserta didik kelas XI dengan guru dimana dalam proses ini terjadi transfer ilmu pengetahuan mengenai aqidah akhlak seperti contohnya adalah mengenai bab ilmu kalam, aliran aliran (keyakinan keyakinan) dalam ilmu kalam, jenis jenis dosa besar, adab berpakaian, berhias dan bertamu, akhlak pergaulan remaja, syari'at, tarikat, hakikat dan ma'rifat. Seluruh materi pembelajaran yang diajarkan tersebut berkaitan dengan aqidah dan akhlak yang seharusnya diterapkan oleh seorang muslim.

c. Tujuan Pembelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI

Adapun tujuan dari terlaksananya pembelajaran Aqidah Akhlak di Kelas XI adalah disesuaikan dengan kompetensi dasar dalam setiap materi yang diajarkan. Seperti contohnya pada bab adab berpakaian, berhias dan bertamu, tujuan pembelajarannya adalah agar peserta didik mampu mengamalkan sikap santun dan bertanggung jawab dalam berpakaian, berhias dan bertamu.

⁷⁾ Tutik Rachmawati, Daryanto, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang mendidik*, (Yogyakarta: PENERBIT GAVA MEDIA), 2015, hal. 38-39

Kemudian dalam bab ilmu kalam, peserta didik diharapkan dapat mengamalkan sikap teguh pendirian, berpikir kritis dan toleran dalam menghadapi perbedaan-perbedaan di berbagai aliran kalam.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial anak agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Secara khusus mengenai metodologi pembelajaran, aspek ini terkait dengan dua hal yang saling menonjol yaitu metode dan media pembelajaran. Metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu.⁸ Sedangkan media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sebagian besar menyimpulkan bahwa proses dan hasil belajar peserta didik

⁸⁾ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*, (JAKARTA: PT RINEKA CIPTA), 2003, hal. 82

sangat bergantung pada media pembelajaran yang digunakan. Oleh karenanya penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti perantara. Perantara dalam hal ini adalah perantara sumber pesan dengan penerima. Berikut ini pendapat para ahli dan organisasi profesi tentang pengertian media:

- 1) Association of Education and Communication Technology :
Segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.
- 2) Gagne : Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.
- 3) Briggs : Segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh contohnya.
- 4) Schramm : Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan.
- 5) National Education Association (NEA) : Bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.

- 6) Heinich, Molenda, dan Russell : Alat saluran komunikasi seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur.
- 7) A.S Sadiman : Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁹

b. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu kelompok media pembelajaran multi media yang memiliki karakteristik yang dapat membuat peserta didik berinteraksi selama proses pembelajaran. Terdapat tiga macam interaksi dalam pembelajaran. Interaksi yang pertama ialah yang menunjukkan peserta didik berinteraksi dengan program, misalnya peserta didik diminta mengisi blanko pada bahan belajar terprogram. Kedua adalah interaksi antara peserta didik dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, computer, atau kombinasi dari yang telah disebutkan. Ketiga adalah interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lain secara tidak terprogram, misalnya dalam kegiatan simulasi atau permainan yang melibatkan peserta didik dalam masalah, yang mengharuskan peserta didik untuk bekerjasama atau

⁹⁾ Badru Zaman, Cucu Eliyawati, op.cit. hal. 4

mennyelesaikan masalah yang ada. Dalam hal ini maksudnya adalah peserta didik harus mampu menyesuaikan diri dengan situasi yang permasalahan yang sedang dihadapi.¹⁰

Pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan belajar yang merujuk pada pandangan konstruktivisme. Model belajar seperti ini merupakan salah satu alternative yang dapat membantu peserta didik untuk berani mengungkapkan keingintahuannya dan ketidaktahuannya terhadap sesuatu yang sedang dipelajarinya.¹¹

Menurut Dasna pembelajaran interaktif mengacu pada interaksi antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan pengajar, juga peserta didik dengan media/ sumber belajar.¹²

Menurut Faire dan Cosgrove pembelajaran interaktif sering dikenal dengan nama pendekatan pertanyaan anak. Model ini dirancang agar peserta didik mengajukan pertanyaan kemudian dapat menemukan jawaban dari pertanyaannya sendiri.¹³

Jadi dapat dipahami bahwa pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang menekankan pada komunikasi antar peserta didik atau peserta didik dengan guru melalui interaksi langsung pada sumber belajar. Komunikasi tersebut dapat terjalin melalui stimulus stimulus untuk menggali pertanyaan-pertanyaan peserta didik

¹⁰ Rudi Susilana, Cipi Riyana, *op.cit.*, hal. 23-24

¹¹ Widodo A., *Pendidikan IPA Di SD (BBM)*, (Bandung: UPI), 2007, hal. 16

¹² Dasna I.W., *Modul: Desain dan Model Pembelajaran Inovatif dan Interaktif*, (Universitas Terbuka), 2015, hal 24

¹³ Prayekti, Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Di SD, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2004, hal. 13

sebagai ungkapan rasa ingin tahu terhadap pengetahuan yang akan atau sedang dipelajari.

Lebih lanjut Suparman menjelaskan bahwa dalam pembelajaran interaktif terdapat tujuh karakteristik sebagai berikut:

1. Adanya variasi kegiatan klasikal, kelompok, perseorangan
2. Keterlibatan mental (pikiran dan perasaan) peserta didik yang tinggi
3. Guru berperan sebagai fasilitator, narasumber dan manajer kelas yang demokratis
4. Menerapkan pola komunikasi banyak arah
5. Suasana kelas yang fleksibel, demokratis, menantang dan tetap terkendali oleh tujuan
6. Potensi dapat menghasilkan dampak pengiring lebih efektif
7. Dapat digunakan di dalam ataupun di luar kelas¹⁴

5. Aplikasi Kahoot

a. Pengertian Aplikasi Kahoot

Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran yang didesain untuk seluruh jenjang usia yang memiliki fitur menarik dan tentunya mudah dioperasikan. Aplikasi ini memiliki daya tarik tersendiri yang membuat siswa ataupun mahasiswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan keaktifan dalam belajar.

Kahoot adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan (*game*)

¹⁴ A. Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Rosdakarya), 2014, hal 37

yang memiliki ciri khas durasi waktu dalam pengerjaan kuis dan fitur lainnya. Keunikan inilah yang menjadi sensasi bagi para pengguna terutama dikalangan pelajar. Dalam pengerjaan soal soal kuis, setiap jawaban yang benar akan ditampilkan di layar monitor baik tablet, hp android, ataupun computer. Begitu juga dengan jawaban yang salah akan diberi tanda salah otomatis oleh sistem. Selain itu fitur dari aplikasi Kahoot yang menarik juga terletak pada tampilan waktu pengerjaan dan perolehan skor pengguna yang ditampilkan dengan *cover* animasi apik. Belum lagi rekap jawaban dan hasil skor tersebut bisa disalin di microsoft excel atau yang lainnya yang dapat membantu guru untuk merekap nilai siswa. Hal tersebut tentunya menjadi nilai tambah untuk aplikasi pembelajaran berbasis permainan ini. Lebih utama lagi, hal ini akan menjadi *icon* khusus daripada aplikasi pembelajaran lainnya.¹⁵

Kahoot merupakan game online yang dikembangkan guna menjawab segala tantangan dalam proses pembelajaran. Penelitian tentang penggunaan Kahoot terhadap pembelajaran salah satunya dilakukan oleh Wang yang menyatakan bahwa respon siswa mengenai media pembelajaran berbasis permainan berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi dan prestasi siswa setelah menggunakannya berulang kali. Selain itu penggunaan Kahoot juga menjadikan siswa lebih konsentrasi, semakin bekerjasama, nyaman

¹⁵⁾ Nurul Fazriyah dkk., op.cit., hal. 142-143

dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini berangkat dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Huseyin Bicen dan Senay Kocakayun tahun 2017 yang membuktikan bahwa Kahoot merupakan aplikasi yang paling digemari sebagai media pembelajaran. Selain itu penelitian tentang kahoot juga dilakukan oleh Fitri Romiyarti dan Anisa Yunita Sari yang menyatakan bahwa Kahoot dapat meningkatkan tingkat emosional siswa dalam pembelajaran.¹⁶

Dalam sebuah artikel, Rofiyarti menyebutkan bahwa Kahoot bermula dari kerja sama antara tim yang beranggotakan Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dengan Norwegian University of Technology and Science pada bulan Maret 2013. Setelah proyek diselesaikan oleh tim, Kahoot dipublikasikan dan menjadi website edukasi yang gratis dan dapat diakses siapapun terutama para pendidik hanya dengan syarat koneksi internet. Kahoot menyediakan dua laman berbeda. Pertama untuk pendidik dapat mengakses <https://Kahoot.com/>, kemudian peserta didik dapat mengakses <https://kahoot.it/>.

Pendidik yang mengakses laman tersebut dapat melakukan banyak aktivitas seperti mendaftarkan akun, mencoba *log-in* akun, kemudian memilih fitur yang tersedia. Setelah memilih fitur penugasan pendidik dapat menambahkan soal soal atau daftar

¹⁶ Irwan I, Zaky FL, Atri W, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan PEDAGOGIA*, Vol. 8, No. 1, Februari 2019, hal. 97

pertanyaan yang sudah dibuat ke dalam fitur yang ada sesuai dengan ketentuan dan petunjuknya. Begitu juga dengan jawaban yang sudah disiapkan dapat di-*input* langsung ke dalam aplikasi. Daftar pertanyaan atau tugas dari pendidik ini nantinya dapat diakses oleh peserta didik dengan memasukkan kode pin yang sudah disediakan otomatis oleh aplikasi pada setiap *link* daftar soal.

Peserta didik yang mengakses *link* soal dari guru akan disediakan tampilan laman berbeda dari pendidik. Laman akan menunjukkan tampilan untuk mengisi kode atau “*game pin*” dan “*nick name*” sebagai nama pengguna atau nama pengisi soal. “*Game PIN*” ini terdiri dari enam digit angka *random* yang diperoleh dari pendidik. Setelah mengisi dua kolom yang muncul, maka peserta didik akan terdaftar sebagai peserta asesmen. Untuk selanjutnya peserta didik dapat mengerjakan soal soal yang tersedia dan sistem akan merekam jawabannya.¹⁷

Lebih lanjut lagi dalam karya Aceng dkk., menyebutkan beberapa langkah awal yang perlu dipelajari dari aplikasi Kahoot antara lain sebagai berikut:

- 1) Membuat akun pada www.kahoot.com
- 2) Menyiapkan soal-soal kuis.
- 3) Menyiapkan gambar-gambar yang dapat menunjang maksud dari topik kuis, baik secara keseluruhan maupun per nomor.

¹⁷⁾ Irwan I, Zaky FL, Atri W, op. cit., hal. 96-97

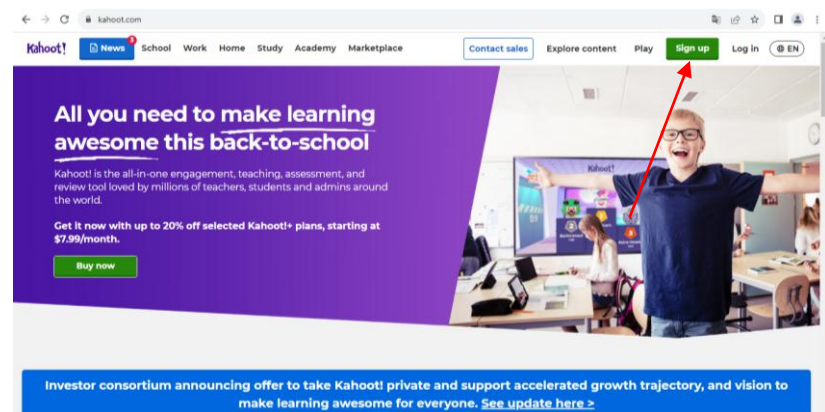
4) Menyiapkan video-video.

5) Kemudian memasukkan soal, gambar dan video yang diperlukan ke dalam aplikasi kahoot sesuai dengan menu pada aplikasi

Selain itu penggunaan Kahoot juga dinilai dapat membantu pendidik dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran serta dapat memperkenalkan peserta didik untuk bijak dalam menggunakan teknologi dengan baik dan benar.¹⁸

b. Cara Mendaftar Akun Pada Aplikasi Kahoot

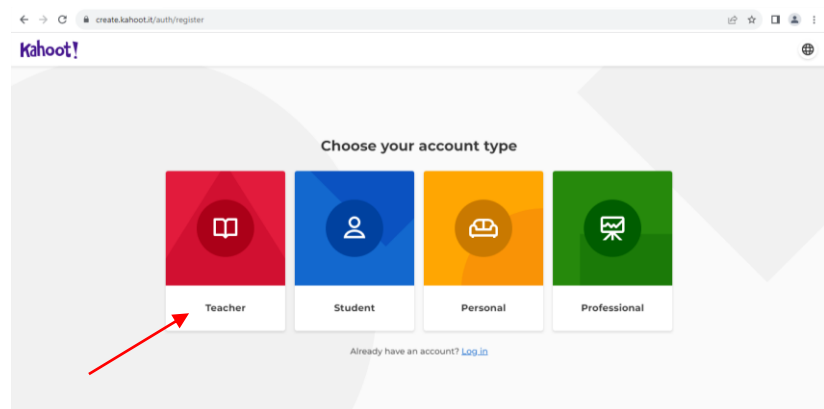
- 1) Akses kahoot melalui alamat website kahoot.com
- 2) Setelah berhasil masuk ke website jika belum pernah membuat akun maka pertama-tama silahkan untuk mendaftar terlebih dahulu melalui tombol *Sign Up* yang terdapat pada bagian kanan atas halaman website.



Gambar 1.1 Tampilan pertama halaman kahoot.com

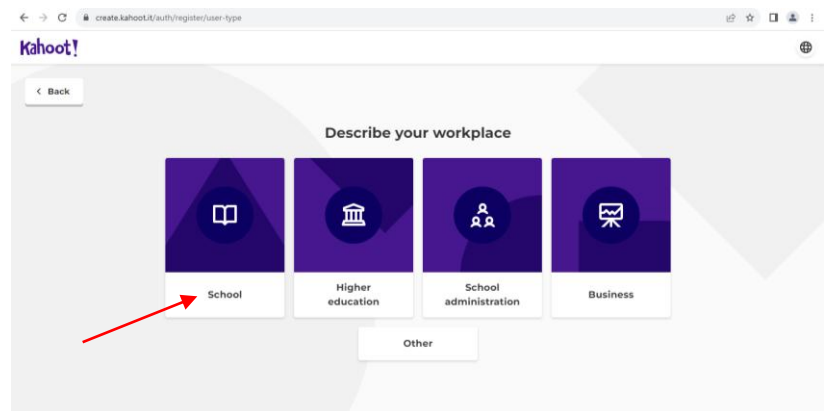
¹⁸⁾ Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, Noer Syalsiah, op.cit., hal. 46

- 3) Setelah berhasil klik tombol *Sign Up* maka akan ada pertanyaan jenis akun yang akan dibuat, untuk guru dapat memilih *Teacher*



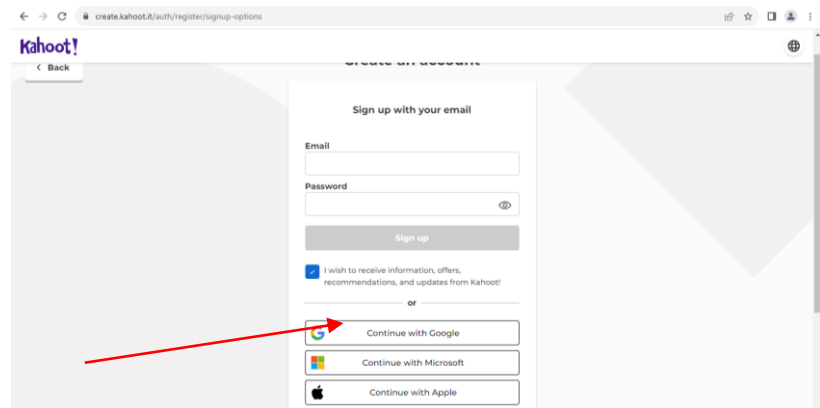
Gambar 1.2 Memilih menu *teacher*

- 4) Setelah itu akan muncul pertanyaan tempat bekerja, pilihlah *School*



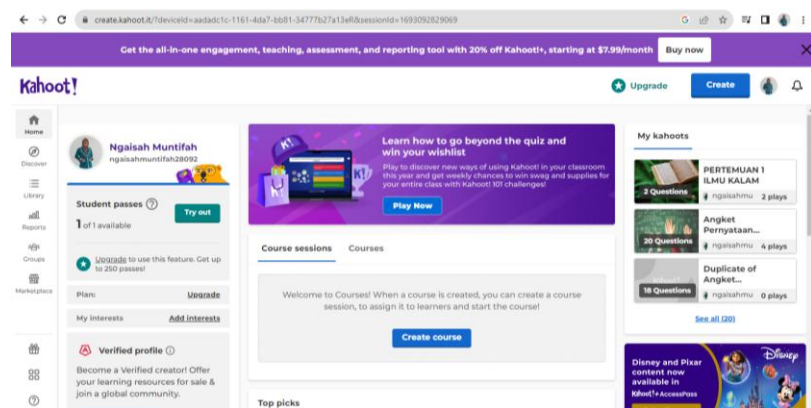
Gambar 1.3 Memilih menu *school*

- 5) Setelah itu akan diminta untuk mengisi email dan password, dapat menggunakan tombol *Sign up with Google* lalu login menggunakan email



Gambar 1.4 Memilih *Sign Up* dengan akun google

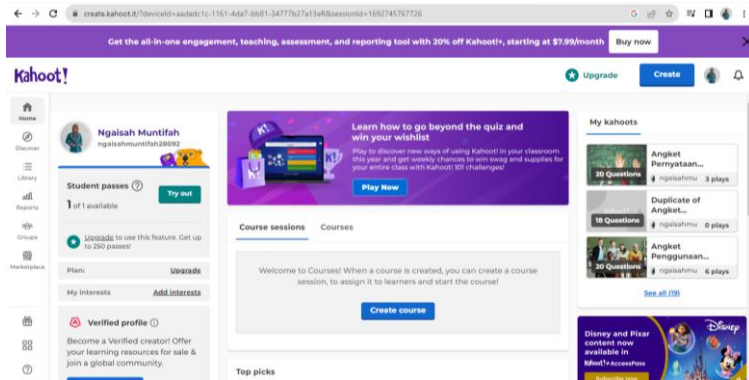
- 6) Akun sudah dapat digunakan untuk membuat dan mengerjakan materi atau soal



Gambar 1.5 Tampilan setelah *Sign Up*

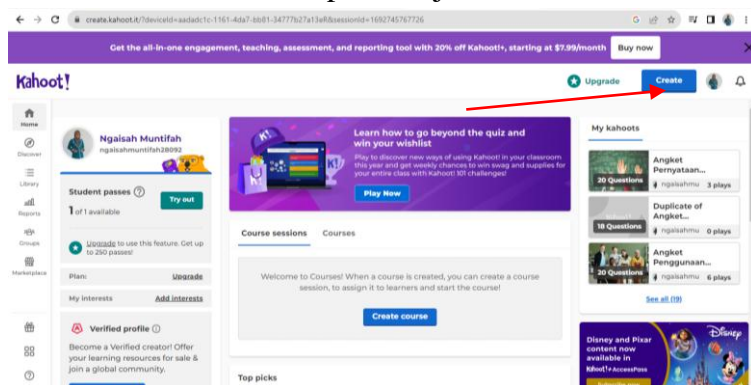
c. Cara Membuat Materi dan Soal Pada Aplikasi Kahoot sebagai Creator (Guru)

- 1) Masuk ke aplikasi kahoot (*log in* jika sudah mendaftar dan mendownload aplikasi kahoot)



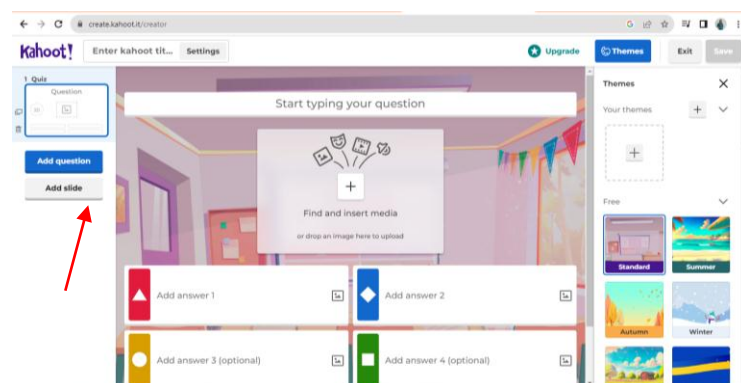
Gambar 1.6 Tampilan halaman pertama setelah *log in* aplikasi kahoot di laptop

- 2) Memilih tombol *create* untuk memulai membuat materi atau kuis pembelajaran



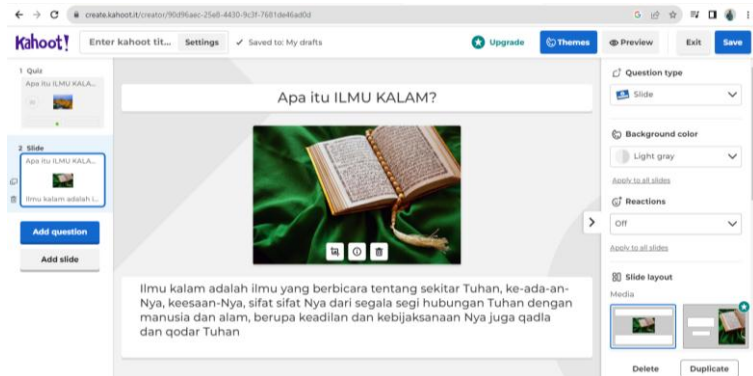
Gambar 1.7 Memilih tombol *create* untuk membuat materi dan soal

- 3) Menginput materi dan pertanyaan pada fitur yang tersedia. Fitur *slide* untuk menyisipkan materi, kuis untuk menyisipkan soal

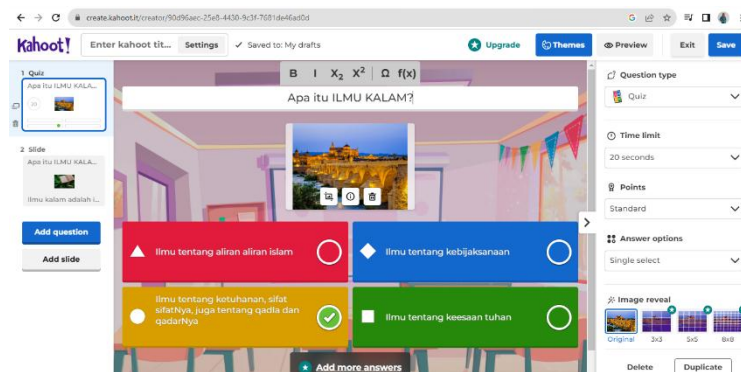


Gambar 1.8 Memilih fitur *slide* untuk menuliskan materi atau *question* menuliskan pertanyaan kuis

- 4) Menuliskan soal dan pertanyaan kuis yang akan disampaikan dalam pembelajaran

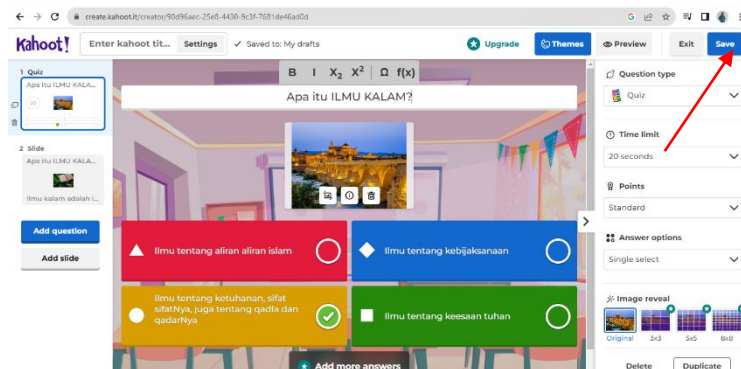


Gambar 1.9 Contoh fitur *slide* yang sudah dibuat



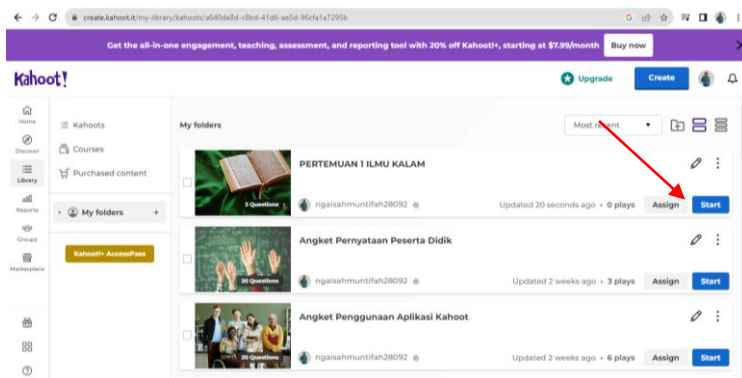
Gambar 1.10 Contoh soal kuis yang sudah dibuat

- 5) Pilih *save* untuk menyimpan materi dan soal yang telah dibuat

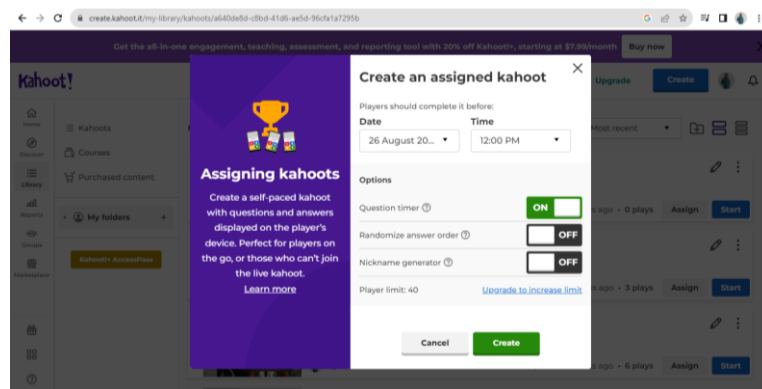


Gambar 1.11 Pilih menu *save* pada pojok kanan atas

- 6) Pilih tombol *assignment* untuk membuat *link* agar dapat diakses oleh peserta didik

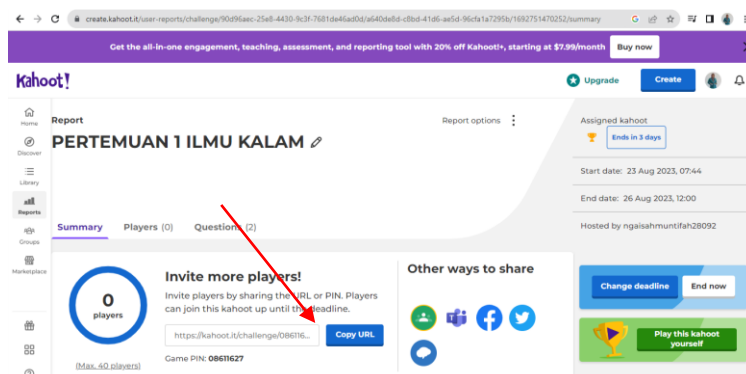


Gambar 1.12 memilih menu *assignment* pada materi soal yang telah dibuat



Gambar 1.13 Memilih menu *create* untuk memunculkan kode pin atau *link* untuk diakses peserta didik

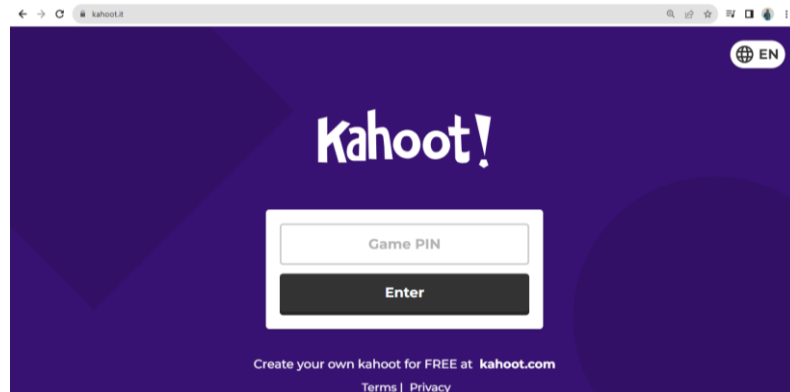
- 7) Bagikan kode atau *link* yang telah disalin kepada peserta didik



Gambar 1.14 Menyalin *link* atau membagikan kode pin untuk diberikan kepada peserta didik

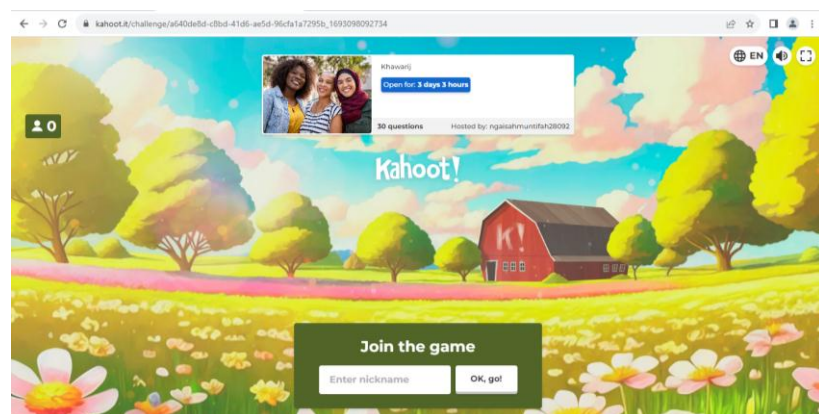
1) Cara Mengakses Aplikasi Kahoot sebagai Player (Peserta Didik)

- 1) Ketik kahoot.it pada google, lalu akan muncul tampilan sebagai berikut.



Gambar 1.15 Tampilan pertama halaman kahoot.it

- 2) Peserta didik hanya perlu memasukkan kode pin yang diberikan oleh guru sebelumnya, lalu menekan tombol *enter*. Setelah itu materi dan soal bisa diakses dengan menuliskan nama pemain (*player*)



Gambar 1.16 Memasukkan nama pemain untuk memulai kuis

2) Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan oleh pendidik dalam menyalurkan pesan/ informasi/ pengetahuan. Dalam pembelajaran, media dapat disebut juga sebagai komponen komponen yang merangsang peserta didik untuk belajar. Saat ini telah banyak digunakan media pembelajaran yang berbasis computer dan internet yang dapat membantu peserta didik supaya lebih mudah memahami informasi yang disajikan.¹⁹

Aplikasi Kahoot yang baru baru ini dijadikan sebagai salah satu aplikasi edukatif adalah alternatif media pembelajaran yang dapat menunjukkan interaksi antara peserta didik dengan media aplikasi Kahoot itu sendiri, juga interaksi antara peserta didik satu dengan yang lain melalui fitur fitur yang disediakan. Dengan media interaktif ini peserta didik akan memiliki pengalaman yang beragam, tidak merasa bosan saat pembelajaran dan melatih kemandirian peserta didik dalam belajar.²⁰

6. Faktor Pendukung dan Penghambat

a. Faktor Pendukung

Faktor pendukung adalah hal-hal yang mempengaruhi sesuatu menjadi berkembang, memajukan, menambah dan menjadi lebih dari sebelumnya. Dapat dikatakan bahwa factor pendukung

¹⁹⁾ Ratumanan, Imas Rosmiati, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA), 2019. Hal. 16

²⁰⁾ Rudi Susilana, Cipi Riyana, *op.cit.* hal 22

merupakan suatu keadaan yang dapat mendukung seseorang mengimplementasikan sesuatu, seperti peran teman, lingkungan, keluarga atau bahkan kesadaran diri sendiri dalam melaksanakan sesuatu. Faktor pendukung dapat juga dikatakan sebagai motivasi untuk tetap konsisten dalam melaksanakan hal-hal tertentu.

b. Faktor Penghambat

Faktor penghambat adalah hal-hal yang berpengaruh sedikit bahkan menghentikan sesuatu menjadi lebih dari sebelumnya. Dapat diartikan bahwa faktor penghambat adalah sesuatu yang dapat mempengaruhi seseorang dalam mengimplementasikan sesuatu, seperti pengaruh yang disebabkan dari dalam diri sendiri yaitu malas dan terbawa arus pergaulan remaja, faktor lingkungan, teman, bahkan keluarga yang kurang mendukung dan memberikan dampak kurang baik.²¹

B. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fazriyah dkk. dengan judul “Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media dan Sumber Pelajaran SD” tahun 2020 yang menghasilkan sebuah temuan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar antara kelas menggunakan media pembelajaran aplikasi kahoot dengan kelas yang tidak menggunakannya di perkuliahan media dan sumber pembelajaran.

²¹⁾ Sutaryono, *Strategi Pembelajaran Aktif di Dalam Kelas*, (Bandung: Rosdakarya 2015), hal.47

2. Penelitian yang dilakukan oleh Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita dan Noer Syalsiah dengan judul “Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran” tahun 2020 yang menyatakan bahwa media kahoot dapat digunakan sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar, dikarenakan peserta didik butuh pembelajaran yang tidak monoton dan guru pun lebih bisa menggunakan media kahoot ini untuk menunjang pembelajarannya didalam kelas, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan merasa senang ketika proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Irwan, Zaky dan Atri dengan judul “Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” tahun 2019 yang menunjukkan bahwa kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai $F(1,58) = 0.001, p < 0.05$ yang artinya terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana rata rata kelas eksperimen ($M=13.33, SD=3.30$) lebih tinggi dari pada kelas kontrol ($M=10.50, SD=2.81$).

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alternatif media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak di Kelas XI MAN 3 Kebumen.

