

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu proses yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian yang saling berkaitan dalam membelajarkan peserta didik. Ketiga komponen tersebut harus dirancang dan dilaksanakan secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan pendidik sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi juga berinteraksi dengan berbagai sumber belajar lain yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Interaksi pembelajaran dapat berlangsung secara langsung melalui kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang tersedia (Marhamah, 2023:10)

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk terus melakukan pembaruan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memanfaatkan berbagai alat dan media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah serta menyesuaikannya dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Dukungan media yang tepat akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam

menentukan keberhasilan penyampaian informasi secara tepat sasaran, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran juga sejalan dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 Ayat 2 yang menyatakan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Amanat tersebut menegaskan bahwa proses pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar peserta didik dapat terlibat secara aktif. Oleh karena itu, pendidik tidak dapat hanya mengandalkan metode ceramah dalam pembelajaran karena metode tersebut cenderung membuat peserta didik pasif dan mudah merasa bosan. Akibatnya, materi pembelajaran tidak tersampaikan secara optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar menjadi sangat diperlukan (Yusuf Hadi Miarso, 2018:27)

Penggunaan media pembelajarann berbasis teknologi dalam komunikasi termasuk komunikasi dalam pembelajaran. Hal ini diungkapkan dalam surah An-Naml (27) 28-29, yaitu tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balkis.

أَذْهَبَ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقَاهُ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّى عَنْهُمْ فَانْظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ ﴿٢٨﴾
قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْٓءَا إِنِّي أَتِيَّتُكِ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ ﴿٢٩﴾

Artinya: "Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan". Dia (Balqis) berkata, "Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia".

Surat An-naml ayat 28-29 Dalam Tafsir Al-Misbah, disebutkan bahwa ("Pergilah membawa suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka) kepada ratu Balqis dan kaumnya (kemudian berpalinglah) pergilah (dari mereka) dengan tidak terlalu jauh dari mereka (lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan.") yakni, jawaban atau reaksi apakah yang bakal mereka lakukan. Kemudian burung Hud-hud membawa surat itu lalu mendatangi ratu Balqis yang pada waktu itu berada di tengah-tengah bala tentaranya. Kemudian burung Hud-hud menjatuhkan surat Nabi Sulaiman itu ke pangkuannya. Ketika ratu Balqis membaca surat tersebut, tubuhnya gemetar dan lemas karena takut, kemudian ia memikirkan isi surat tersebut. Selanjutnya (Ia berkata) yakni ratu Balqis kepada pemuka kaumnya, (Hai pembesar-pembesar! Sesungguhnya aku) dapat dibaca Al Mala-u Inni dan Al Mala-u winni, yakni bacaan secara Tahqiq dan Tas-hil (telah dijatuhkan kepadaku sebuah surah yang mulia) yakni surah yang berstempel. (Sesungguhnya surat itu dari Sulaiman dan sesungguhnya isinya) kandungan isi surat itu, (Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang). (M. Quraish Shihab, 2017: 214-215)

Dari potongan cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis tersebut terjadi teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu, Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-Hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga yang disampaikan dapat diterima dengan baik sampai pada tujuan yang dikehendaki. Demikian dalam pembelajaran dibutuhkan media yang tepat, salah satunya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membuat peserta didik dan

pendidik mudah dan nyaman dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Sejalan dengan pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut, pendidik dapat memanfaatkan berbagai platform digital yang mendukung proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. dari berbagai macam media pembelajaran interaktif, yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik adalah aplikasi kahoot, Karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya.

Menurut Meidy dkk, Kahoot merupakan sebuah alat berbasis permainan yang merupakan hasil dari sebuah proyek penelitian Lecture Quiz yang dimulai pada tahun 2006 di Universitas Sains Norwegia dan Teknologi (NTNU). Penggunaan Kahoot, quizlet, dan Google Formulir dalam kelas daring dan di waktu luang siswa di luar kelas memberikan dampak positif, yaitu pembelajaran yang menyenangkan dan produktif, kontribusi terhadap keterampilan mengajar. Selain menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan produktif, penggunaan Kahoot juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini karena Kahoot mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, konsentrasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari melalui

kuis interaktif yang menarik. Dengan demikian, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (Meidy, 2025: 12-13)

Penggunaan Kahoot dalam kegiatan pembelajaran juga sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan yang menuntut adanya inovasi dalam proses belajar mengajar. Melalui fitur-fitur interaktif yang dimilikinya, Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Selain itu, adanya sistem peringkat dan pemberian skor secara langsung dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, Kahoot menjadi salah satu media pembelajaran digital yang dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, interaktif, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Natalia Cristiani juga menyatakan bahwa Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis internet yang digunakan untuk menyajikan kuis secara menarik dan gratis. Penggunaan Kahoot membantu guru mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran sekaligus melatih peserta didik dalam memanfaatkan teknologi secara positif. (Natalia Cristiani, 2019: 6)

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik.

Media pembelajaran seperti Kahoot berperan penting dalam mempermudah pemahaman materi karena menyajikan informasi secara visual,

interaktif, dan menarik. Media interaktif terbukti memberikan dampak positif terhadap pencapaian akademik, karena peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami materi yang dipelajari.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis kuis, games yang terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Melalui kuis-kuis yang dikemas secara menarik dan dapat diakses secara digital, siswa menjadi lebih aktif dalam memahami dan mengingat peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Islam, tokoh-tokoh peradaban Islam, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran SKI dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik secara signifikan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Setiap soal yang diberikan memicu peserta didik untuk berpikir cepat, memahami konteks sejarah, serta menjawab pertanyaan dengan tepat dalam waktu terbatas. Suasana persaingan sehat yang tercipta melalui fitur skor dan peringkat menjadikan peserta didik lebih bersemangat untuk belajar. Selain itu, Kahoot memberikan umpan balik langsung setelah setiap soal dijawab, yang dapat membantu pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara real-time serta mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan.

Dalam konteks SKI, Kahoot dapat dimanfaatkan untuk menguji pemahaman peserta didik mengenai berbagai periode sejarah Islam, mulai dari masa Rasulullah SAW, Khulafaur Rasyidin, Dinasti Umayyah dan Abbasiyah, hingga perkembangan Islam di berbagai wilayah. Selain itu, pembelajaran melalui Kahoot mendorong peserta didik untuk memahami nilai keteladanan, kontribusi peradaban Islam, serta warisan budaya Islam yang relevan dengan kehidupan masa kini.

Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran Kahoot dalam mata pelajaran SKI memberikan manfaat baik dari aspek kognitif maupun afektif. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya menghafal fakta sejarah, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pendidikan yang tepat dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran tentunya tidak terjadi begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Hasil belajar peserta didik tidak hanya ditentukan oleh kemampuan akademik, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung lainnya seperti motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran, dan kondisi lingkungan belajar. Motivasi yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk lebih giat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting sebagai sarana bantu yang memudahkan

penyampaian materi, terutama dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan penggunaan media yang menarik dan sesuai, peserta didik cenderung lebih fokus dan tertarik untuk mengikuti pelajaran. Selain itu, lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif turut membentuk suasana yang positif, sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih tenang dan efektif. Hasil belajar yang baik tercermin dari kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh, menunjukkan sikap yang lebih positif, serta berkembangnya keterampilan yang sesuai.

Meskipun penggunaan media pembelajaran yang tepat serta motivasi belajar yang tinggi dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua proses pembelajaran telah memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Masih terdapat beberapa sekolah yang menerapkan pembelajaran secara konvensional sehingga keaktifan dan hasil belajar peserta didik belum optimal. Kondisi tersebut juga ditemukan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTsN 3 Kota Pariaman.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 24 November 2025 di MTsN 3 Kota Pariaman, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VIII masih cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*). Dalam proses pembelajaran, guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran, sedangkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Selain itu, peserta didik

lebih banyak fokus mencatat materi yang terdapat dalam buku paket dibandingkan memperhatikan penjelasan guru. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik merasa jenuh selama pembelajaran berlangsung, seperti mengantuk, kurang fokus, dan kesulitan memahami materi yang disampaikan. Situasi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menarik bagi peserta didik.

Pengamatan langsung yang dilakukan peneliti pada saat proses pembelajaran SKI di kelas VIII-2 menunjukkan bahwa guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan media cetak berupa buku paket dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sebelum menjelaskan materi, guru terlebih dahulu meminta peserta didik untuk mencatat materi yang akan dipelajari. Setelah itu, guru menjelaskan materi di depan kelas, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat informasi yang disampaikan. Selama proses pembelajaran berlangsung, aktivitas peserta didik masih didominasi oleh kegiatan mendengar dan mencatat sehingga kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, maupun mengemukakan pendapat masih sangat terbatas. Ketika guru memberikan pertanyaan, hanya beberapa peserta didik yang memberikan tanggapan, sementara sebagian besar peserta didik lainnya memilih diam dan menunggu jawaban dari teman atau guru. Selain itu, peneliti juga menemukan masih adanya peserta didik yang berbicara dengan teman sebangku, bercanda, serta kurang memperhatikan penjelasan guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih rendah. Akibatnya, suasana pembelajaran menjadi kurang

interaktif dan peserta didik cenderung mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran.

Pada tanggal 25 November 2025, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII MTsN 3 Kota Pariaman, yaitu Ibu Nuraida, S.Pd.I. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik yang kurang aktif dan cenderung bermain-main ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik juga masih mengalami kesulitan dalam memahami materi serta menyimpulkan materi yang telah dipelajari. kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik yang terlihat dari masih adanya peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Selanjutnya, peneliti juga melakukan wawancara dengan seorang peserta didik bernama Adila Oktavia. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peserta didik mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran mereka biasanya diminta untuk mencatat materi, kemudian peserta didik yang memiliki catatan paling lengkap akan memperoleh nilai yang lebih tinggi. Setelah kegiatan mencatat selesai, guru menjelaskan materi di depan kelas. Menurut peserta didik, pembelajaran yang berlangsung dengan cara demikian terkadang menimbulkan rasa jenuh sehingga sebagian peserta didik memilih berbicara dengan teman atau melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga mengungkapkan bahwa masih terdapat teman-teman yang mengganggu jalannya proses pembelajaran dengan

membahas hal-hal di luar materi pelajaran sehingga konsentrasi peserta didik lainnya menjadi terganggu.

Dengan demikian, berdasarkan hasil observasi awal, pengamatan langsung, dan wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VIII MTsN 3 Kota Pariaman masih didominasi oleh guru sehingga keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tergolong rendah. Rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran mengakibatkan interaksi belajar yang kurang optimal, menurunkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta berdampak pada kurang maksimalnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Kondisi tersebut pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang masih perlu ditingkatkan.

Kurangnya keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam belajar menyebabkan pemahaman materi tidak maksimal. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang belum mencapai KKTP, sebagaimana terlihat dari tabel penilaian harian pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VIII MTsN 3 Kota Pariaman di bawah ini:

Tabel 1. 1
Hasil Penilaian Harian (PH) Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
(SKI) Tahun Pelajaran 2025/2026 di Kelas VIII DI MTsN 3 Kota Pariaman

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Tuntas
VIII-1	32	26	6	81,25%
VIII-2	32	21	11	65,62%
VIII-3	30	22	8	73,33%
VIII-4	32	19	13	59,37%
VIII-5	30	15	17	46,87%
VIII-6	32	23	9	81,25%
VIII-7	30	25	7	78,12%

Sumber : Guru mata pelajaran ski ibu Nuraida,S.Pd.I

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam Di MTsN 3 Kota Pariaman adalah 75, dari data diatas di ketahui pada kelas VIII masih banyak peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam belum mencapai (KKTP) yang telah di tetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTsN 3 Kota Pariaman masih rendah. Di karenakan peserta didik masih banyak yang bosan ketika pembelajaran berlangsung, dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, tidak fokus dan tidak antusias, sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Maka dari itu diperlukan inovasi baru dalam proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik, terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Salah satu pendekatan yang berpotensi meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot. Yang mana media Kahoot ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena mampu

menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui format kuis berbasis permainan, siswa menjadi lebih termotivasi, aktif, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Kahoot juga memberikan umpan balik langsung, sehingga siswa dapat segera mengetahui dan memperbaiki kesalahannya. Dengan demikian, pemahaman terhadap materi meningkat, yang berdampak positif pada pencapaian hasil belajar. Pendekatan ini diharapkan mampu menjadi solusi dalam mengatasi hambatan pembelajaran konvensional serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam secara lebih efektif.

Melihat kenyataan yang dipaparkan penulis, penulis tertarik untuk melakukan penelitian di MTsN 3 Kota Pariaman, menjadikan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik di MTsN 3 Kota Pariaman. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN 3 Kota Pariaman.**

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian yang telah dipaparkan di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi diantaranya yaitu:

1. Proses Pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI) masih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Peserta didik kurang antusias, mudah bosan, dan kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran masih rendah.
4. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI masih rendah dan banyak yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus, terarah dan menghindari pembahasan lain maka perlu diberikan batasannya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini di fokuskan pada pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) di MTsN 3 Kota Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaiman hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media kahoot pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTsN 3 kota pariaman?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Kahoot pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTsN 3 Kota Pariaman?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTsN 3 Kota Pariaman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media kahoot pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTsN 3 kota pariaman?
2. Untuk mengetahui Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Kahoot pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTsN 3 Kota Pariaman.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTsN 3 Kota Pariaman.

F. Manfaat dan Kegunaan

Adapun Manfaat yang diharapkan penelitian yang dilakukan adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan mengembangkan penelitian-penelitian selanjutnya dengan hasil penelitian yang ingin dicapai sehingga memperoleh wawasan yang luas, serta penelitian ini dapat menjadi masukan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam usaha menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot yang digunakan.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini penulis dapat wawasan dan pengalaman perihal Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran sejarah kebudayaan islam dan menjadi acuan bagi penulis jika sudah menjadi pendidik di lapangan kerja.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini pendidik dapat lebih meningkatkan pelaksanaan perubahan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot dan sebagai pertimbangan dalam menyusun kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini peserta didik dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam.

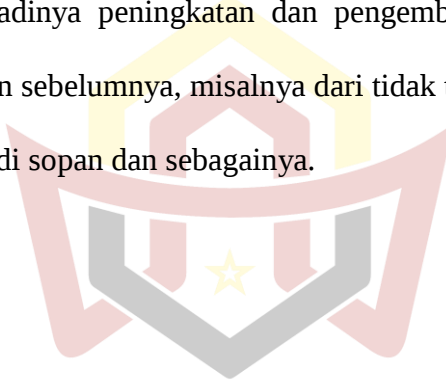
d. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan untuk mengembangkan media pembelajaran yang ada.

G. Definisi Operasional

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial,

pengayaan dan lainnya. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Kahoot merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar, berisikan kuis dan game online yang interaktif.

Hasil Belajar merupakan kemampuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses belajar. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.



UIN IMAM BONJOL
PADANG