

BAB II

APLIKASI KAHOOT MEDIA EVALUASI DAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

A. Penggunaan Media Aplikasi *Kahoot*

1. Pengertian Media

(Kristanto A. , 2016) kristanto dalam bukunya mengemukakan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Dalam bahasa latin, media dari kata medius yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa arab media berarti pelantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.

Media adalah pengantar informasi dari pengirim ke penerima pesan dengan demikian media merupakan suatu tempat atau wahana penyalur suatu informasi. (Miftah, 2013) Media dalam arti sempit berarti komponen alat dan komponen bahan dalam suatu sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti memanfaatkan suatu komponen sistem dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan media adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat dapat dilaksanakan dengan efektif. Media juga disebut sebagai penghubung antara penerima dan pemberi informasi. Dalam penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut pembelajaran, dengan kata lain proses pembelajaran yang dikatakan aktif memerlukan dukungan dari suatu media untuk menghantarkan materi yang akan dipelajari dengan mudah dipahami.

(Nurfadhilah S, 2021) mengemukakan bahwa “media berasal dari bahasa latin yaitu medium ynag memiliki arti pengantar atau perantara.” Media pembelajaran merupakan alat penghubung guru dan siswa untuk

mempermudah memahami materi pembelajaran secara efisien dan efektif yang berupa fisik ataupun non fisik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Media pembelajaran sangat berguna untuk menyampaikan pesan pengirim kepada penerima, sehingga siswa memiliki rangsangan perasaan, perhatian, pikiran dan minat untuk belajar.

Berdasarkan dari pemaparan di atas dapat diberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah penghubung sumber belajar dengan guru dan siswa untuk memudahkan interaksi antara guru dan siswa sehingga siswa bisa lebih mudah untuk memahami materi yang telah disampaikan.

2. Fungsi Media

(Hamzah P, 2022) kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain:

a. Pemusat Fokus Perhatian Siswa

Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik interaktif dan menghadirkan hal baru.

b. Pengaruh emosi dan motivasi siswa

Reaksi siswa jika dihadirkan sesuatu yang biasa akan datar-datar saja. Lain halnya jika guru menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dengan di buku. Misal gambar yang lebih menarik dari sisi warna dan dimensi. Apalagi jika dihadirkan dalam video dan suara yang sesuai. Maka emosi dan motivasi siswa terhadap suatu hal (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat dengan mudah digugah. Dengan demikian siswa akan terdorong lebih memaknai materi yang dipelajari.

Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dikelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karna media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk belajar bila guru mengajar di kelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.

c. Pengorganisasi materi pembelajaran

Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram dapat membantu siswa mengorganisasikan materi pembelajaran dengan mudah. Dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.

d. Pengaktif respon siswa

Proses pembelajaran yang monoton mendorong siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi siswa yang pasif. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan respon positif selama belajar mengajar berlangsung.

Berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran. Bahkan dengan perencanaan dan penerapan yang baik media pembelajaran mampu mendorong siswa untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh guru.

(Hamzah P, 2022) Ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

a. Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran sehingga siswa tidak memperhatikan. Media visual yang diproyeksikan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian siswa kepada materi yang disampaikan.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat persepsi dan motivasi siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual dapat terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi materi yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

3. Pengertian Media Evaluasi

Media evaluasi adalah media yang digunakan dalam sebuah proses penilaian untuk memperoleh hasil tentang kegiatan belajar sekolah. Penilaian menjadi hal yang sangat penting dilakukan didalam dunia pendidikan untuk mengetahui kemampuan siswa. Penilaian yang diambil dapat berupa tes, non tes, sikap, dan keaktifan. Evaluasi pembelajaran adalah suatu rancangan kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengukur seluruh kegiatan belajar siswa. Sedangkan Hamalik mengungkapkan bahwa penilaian adalah bagian terpenting dalam suatu system pembelajaran karena evaluasi memperlihatkan laporan atau hasil akhir dari suatu proses pembelajaran (Resdianto, 2022).

4. Tujuan Media Evaluasi pembelajaran

(Aulia Rahman, 2019) Mengemukakan Media evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui efesiensi dan efektifitas pembelajaran yang meliputi tujuan, metode konsep bahan ajar, media, sumber ajar, suasana pembelajaran serta cara penilaian. Selain itu evaluasi pembelajaran juga ditunjukan untuk menilai efektifitas strategi pembelajaran, menilai dan meningkatkan efektifitas pembelajaran serta untuk menyediakan data yang membantu dalam membuat keputusan.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran maksudnya adalah kemampuan pembelajaran mendayagunakan dan mengmabil manfaat untuk kepentingan pembelajaran dari media pembelajaran yang ada, baik yang digunakan disekolah ataupun di luar sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran sekarang semakin canggih seiring dengan kecanggihan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga manfaatnya sangat dirasakan oleh siswa. Seperti dapat membantu mempercepat

penyampaian materi, mempermudah daya kepehaman siswa dan lain sebagainya.

Secara lebih rinci manfaat penggunaan media pembelajaran adalah:

- a. Memberika *feed back* untuk penyempurnaan pembelajaran yang telah berlangsung atau akan direncanakan.
- b. Pokok bahasan bagi siswa yang lebih fungsional dan terasa manfaatnya bagi siswa.
- c. Memberikan pengalaman pengayaan secara langsung kepada siswa terhadap apa yang telah disampaikan pada saat pembelajaran.
- d. Membiasakan siswa untuk lebih meyakinkan terhadap pembelajaran terhadap pembelajaran yang diajarkan sehingga akan menimbulkan rasa hormat dan kagum terhadap pembelajaran.
- e. Perasaan siswa akan terasa mendalam dalam dirinya dengan bertemunya konsep yang diajarkan.
- f. Secara tidak langsung siswa membiasakan mengadakan studi komparasi terhadap materi yang diberikan guru dengan yang diperolehnya dari media pembelajaran di luar sekolah.

Media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. (Kustandi, jakarta) Media pembelajaran dapat memberikan kegiatan belajar menjadi menyenangkan, selain itu media pembelajaran harus dapat memenuhi kebutuhan individu siswa karena antar siswa dengan yang lainnya memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Media pembelajaran juga memiliki dampak yang positif saat pembelajaran langsung.

Diantaranya (Kustandi, jakarta) manfaat media pembelajaran menurut kustandi dalam bukunya, yaitu:

- a. Memperjelas penyajian materi sehingga memudahkan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran dapat meningkat.

- b. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, hubungan antar siswa dengan lingkungan, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan kemampuan yang dimilikinya.
- c. Mengatasi keterbatasan sensorik, spasial dan waktu.
- d. Memberikan pembelajaran yang sama kepada siswa dan meningkatkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, lingkungan dan masyarakat.

6. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran diantaranya yaitu:

- a. Media Visual, yaitu media yang dapat dilihat menggunakan indra penglihatan (mata). Contohnya, seperti foto, komik, gambar, poster, majalah, buku, alat peraga dan lain sebagainya.
- b. Media audio, yaitu media yang dapat didengar menggunakan indra pendengaran (telinga). Contohnya, yaitu musik, lagu, suara, radio, CD dan lain sebagainya.
- c. Media audio visual, yaitu media yang dapat didengar dan dilihat dalam waktu yang sama. Contohnya, yaitu pementasan drama, televisi, film, youtube dan lain sebagainya.
- d. Multimedia, yaitu jenis-jenis media yang digabungkan menjadi satu. Contohnya, yaitu internet. (Santrinawati, 2018)

7. Pengertian Aplikasi Kahoot

(Sumarso, 2019) Aplikasi *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game yang interaktif dan menarik. *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif, hal ini dalam kegiatan belajar mengajar *kahoot* dapat digunakan

dengan mengadakan pretest posttest dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Salah satu syarat untuk dapat membuka *Kahoot* adalah memiliki akun email atau akun *google* ataupun akun *microsoft*.



Gambar 1.1 *Kahoot.id*

Kahoot merupakan suatu aplikasi pembelajaran atau platform pendidikan yang menggunakan internet yang berguna untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan tampilan yang menarik. Sederhananya, kahoot merupakan permainan yang menggunakan website untuk melakukan pembelajaran gratis secara daring atau online. Bermain dan juga belajar menggunakan kahoot dapat membuat siswa menjadi aktif secara langsung dan membangun suasana kuis yang ceria, tidak membosankan (Christiani, 2019).

Media aplikasi *Kahoot* merupakan salah satu media interaktif yang berbasis pendidikan yang di dalamnya terdapat beberapa ikon yang bisa dikembangkan, salah satunya adalah game quiz, yang mana pengguna bisa membuat quiz yang bisa disesuaikan dengan apa yang diinginkan untuk diberikan kepada siswa agar suasana di kelas tidak membosankan dan menjadi aktif. (Khabidin, 2019)

Media aplikasi *Kahoot* adalah salah satu aplikasi edukatif yang bisa

dimanfaatkan oleh pengajar dan siswa untuk membantu proses pembelajaran. Media aplikasi *Kahoot* ini merupakan jenis pembelajaran visual. Media visual ialah menggairahkan perhatian dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran yang ditampilkan oleh guru sehingga siswa termotivasi dalam pembelajaran.

Di dalam media aplikasi *Kahoot* terdapat warna yang menarik dan disenangi oleh siswa, yang mana akan menunjukkan suatu penyajian visual yang bagus untuk menumbuhkan impresi dan kesan yang realistik media aplikasi *Kahoot* bisa meningkatkan persepsi siswa dan juga bisa meningkatkan efektivitas siswa dalam pembelajaran. (Khabidin, 2019)



Gambar 1.2 Kahoot.id

(Ismail MA, 2017) Untuk membuat game *Kahoot* dibutuhkan pengguna untuk masuk ke web *Kahoot* (<http://getkahoot.com>). Setelah memiliki akun kahoot pengguna bisa menciptakan pertanyaan menggunakan fitur yang tersedia. Secara otomatis akan menerima kode untuk menjalankan *Kahoot*. Menggunakan laptop ataupun smartphone peserta didik dapat mengakses permainan dengan aplikasi *Kahoot* atau dengan browsing website www.kahoot.it. Peserta didik perlu memasukan kode yang muncul di layar dan mendaftarkan nama. Setelah game *kahoot* dimulai peserta didik akan mendapatkan poin jika menjawab pertanyaan

yang benar dan yang tercepat.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan *Kahoot* untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan yang bisa meningkatkan kepada motivasi belajar siswa.

8. Cara Mengakses Aplikasi *Kahoot*

Adapun Adapun cara mengakses Aplikasi Media *Kahoot* pertama yaitu dengan melakukan registrasi sebagai berikut:

1. Akses Aplikasi *Kahoot* melalui alamat website <https://Kahoot.com>
2. Setelah berhasil masuk ke website jika belum pernah membuat akun maka pertama-tama silahkan untuk mendaftar terlebih dahulu melalui tombol “sig up” yang terdapat pada bagian kanan atas halaman website.
3. Setelah berhasil klik tombol “sig up” maka akan ada pertanyaan jenis akun yang akan dibuat, untuk guru dapat memilih “Teacher”.
4. Setelah itu akan muncul pertanyaan tempat kerja, pilihlah “Higher Education”.
5. Setelah itu akan diminta untuk mengisi email dan *password*, dapat menggunakan tombol “sig up with Google” lalu log in menggunakan email agar mudah dalam menyimpan user dan *password*.
6. Setelah berhasil log in, dapat memilih jenis pembayaran, jika ingin menggunakan versi gratis, silahkan klik “get basic for free” dibawah pemilihan jenis pembayaran.

Setelah berhasil registrasi untuk mengakses media aplikasi *Kahoot* tahapan selanjutnya adalah membuat akun *Kahoot*:

1. Setelah berhasil registrasi/log in, akan muncul data diri terlebih dahulu,

silahkan mengisi nama, username, country dan nama sekolah.

2. Setelah berhasil maka dapat langsung membuat kuis *Kahoot* dengan klik tombol “Create” pada bagian kanan atas dashboard.
3. Setelah berhasil akan muncul pilihan “Create a new *Kahoot*” klik tombol create.
4. Mulailah membuat pertanyaan, untuk akun free hanya dapat membuat jenis pertanyaan “Quiz” dan “True or False”.
5. Contoh pertanyaan “Quiz”.
6. Untuk menambahkan pertanyaan baru, maka dapat klik tombol “Add Question” di bagian kiri dashboard.
7. Contoh pertanyaan “True or False”
8. Setelah selesai membuat pertanyaan, maka dapat mengisi deskripsi *Kahoot* dengan klik tombol “setting” di kiri atas dashboard.
9. Setelah selesai membuat pertanyaan dan mengisi deskripsi *Kahoot* lalu dapat mengklik “Done” yang ada pada bagian kanan atas dashboard.
10. Jika ingin langsung digunakan untuk bermain silahkan klik “play now” jika belum ingin memainkannya langsung maka klik tombol “done”.
11. *Kahoot* yang berhasil terbuat akan tersimpan dibagian kanan dashboard.

Setelah berhasil membuat akun *Kahoot* dan jenis pertanyaannya maka selanjutnya adalah cara untuk bermain aplikasi *Kahoot* adalah:

1. Untuk bermain aplikasi *Kahoot* siswa dapat diminta untuk download aplikasi terlebih dahulu atau masuk ke halaman website *Kahoot*, lalu klik tombol “play” di bagian atas dashboard.
2. Untuk memulai bermain, dapat terlebih dahulu membuka *Kahoot* yang sudah tersimpan, kemudian dapat langsung klik tombol “play” di bagian dashboard.
3. Setelah berhasil akan muncul pilihan cara bermain *Kahoot*, pilih mode “teach” jika digunakan saat sedang dalam virtual classroom (guru share

screen *kahoot* nya sehingga siswa dapat melihat soalnya melalui layar virtual classroom). Sedangkan mode “assign” digunakan untuk pembelajaran mandiri (guru tidak share screen, siswa dapat melihat soalnya secara mandiri di layar *Kahoot* masing-masing).

4. Setelah memilih mode permainan, berikut akan muncul opsi permainan untuk virtual classroom disarankan menggunakan mode “classic” agar setiap mahasiswa dapat bermain secara mandiri.
5. Ada beberapa opsi permainan yang dapat diatur oleh dosen agar permainan menjadi lebih menarik.
 - a. Friendly nickname generator, jika di on maka nickname siswa akan digenerate otomatis oleh sistem untuk menghindari nama-nama yang tidak sopan (karena ketika siswa masuk ke dalam permainan, mereka akan dapat membuat nickname mereka secara mandiri).
 - b. Lobby music, jika diganti maka musik akan berubah sesuai yang kita inginkan.
 - c. Randomize order of question, jika di on maka urutan soal yang telah kita buat akan diacak sehingga jika ada siswa yang sudah pernah mengikuti *Kahoot* maka tidak akan mudah hafal dengan soalnya.
 - d. Randomize order of answer, jika di on maka urutan jawaban yang telah dibuat akan diacak, tujuannya sama dengan merandomkan urutan pertanyaan.
 - e. Show minimized intro instruction, jika di on maka akan memunculkan instruksi di awal.
 - f. 2-step join, jika di on maka siswa hendak join, maka selain harus menginput kode ruangan juga harus mencocokkan simbol yang muncul di layar guru agar dapat bergabung. Hal ini digunakan untuk mencegah adanya mahasiswa luar yang menyusup bergabung dalam

permainan.

- g. Automatically move through, jika dion kan maka setiap pergantian soal akan otomatis berganti tanpa dosen harus klik tombol next.
 - h. Rejoin after every game, jika dion kan maka setelah game selesai siswa harus melakukan join ulang jika ingin bermain kembali.
6. Setelah melakukan konfigurasi opsi permainan, silahkan klik mode “classic” dan akan dapat memulai permainan. Saat mulai masuk ruang permainan akan muncul kode permainan yang harus diinputkan oleh mahasiswa agar dapat mengikuti permainan.
 7. Jika siswa sudah berhasil masuk maka namanya akan muncul dibagian bawah dashboard, dan jumlah pemain yang masuk akan terlihat disebelah kiri tengah dashboard.
 8. Jika seluruh pemain (siswa) sudah masukke ruangan maka permainan dapat dimulai dengan klik tombol start yang ada pada tengah kanan dashboard.
 9. Setelah berhasil maka permainan akan dimulai, dan jika pada opsi permainan tadi pada bagian “automatically move through question” tidak dion kan, maka guru harus klik tombol “next” di kiri atas dashboard untuk melanjutkan ke soal berikutnya.
 10. Lakukan lanhkah tersebut hingga permainan berakhir.

9. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Kahoot

Dalam penggunaan media aplikasi *Kahoot* tentu ada kelebihan serta kekurangannya untuk diterapkan sebagai media pembelajaran. Adapun kelebihan media aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Tampilannya menarik dan bervariasi
2. Fitur-fiturnya lengkap eksploratif
3. Berbasis pada teknologi dan dapat dimainkan dari smartphone maupun laptop sehingga dapat dijangkau dimanapun.

4. Guru dapat memilih konten soal jenis apapun yang ingin disajikan sehingga dapat memudahkan guru dalam mengajar.
5. Siswa dapat memilih jawaban dengan mudah dan melihat hasil yang telah dijawab benar atau tidaknya.
6. Guru dapat mengontrol dan memantau jawaban siswa dengan cepat.
7. Berbasis interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan berpengaruh dalam hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran peserta didik.

Game dipahami sebagai aktifitas yang terukur atau semi terstruktur. Disamping dari kelebihan itu, terdapat kekurangan dalam menggunakan media aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pola aplikasi berbasis game
2. Lebih mudah digunakan dismartphone
3. Terbatasnya jam pertemuan di kelas
4. Tidak semua guru yang update dengan teknologi
5. Fasilitas sekolah yang kurang memadai
6. Anak-anak mudah terkecoh untuk membuka hal lain
7. Terdapat batasan kata saat membuat soal.

B. Motivasi Belajar Siswa

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dapat diartikan sebagai semua tingkah laku atau perbuatan yang mengarah pada pemuasan atau pemenuhan kebutuhan tertentu. Menurut Terry, motivasi adalah keinginan individu yang mendorong untuk melakukan suatu kegiatan. (Wahyudin, 2018) Motivasi adalah proses aktualisasi sumber penggerak dan pendorong tingkah laku individu memenuhi kebutuhan untuk untuk mencapai tujuan.

Setiap individu tidak dapat berdiri sendiri, tetapi selalu ada hal yang mendorongnya dan tertuju pada suatu tujuan yang ingin dicapainya. Tujuan

dan faktor pendorong tersebut mungkin disadari oleh individu tersebut mungkin juga tidak, sesuatu yang konkrit maupun abstrak.

Khususnya anak yang masih tahap belajar motivasi sebagai syarat mutlak untuk belajar, dengan kurangnya motivasi tidak jarang di sekolah sering kali terdapat anak yang malas, tidak menyenangkan, suka bolos dan sebagainya. (Fithri, 2021) Disamping hal diatas banyak sekali bakat anak yang tidak berkembang karena tidak memperoleh motivasi yang tepat. Jika anak mendapatkan motivasi yang tepat maka lepaslah tenaga yang luar biasa, sehingga mencapai hasil-hasil yang tidak terduga.

Dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi sangat diperlukan. Motivasi belajar dapat dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dan melakukan kegiatan belajar. (Ajhuri, 2021) sejalan dengan itu, Annsori berpendapat bahwa ada sejumlah indikator untuk mengetahui siswa yang memiliki motivasi dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah :

1. Memiliki gairah yang tinggi
2. Penuh semangat
3. Memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang tinggi
4. Memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi
5. Mampu “jalan sendiri” ketika guru meminta siswa mengerjakan sesuatu
6. Memiliki rasa percaya diri
7. Kesulitan dianggap sebagai tantangan yang harus diatasi
8. Memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi

(Ajhuri, 2021) Ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa, antara lain, yaitu memberi angka, memberi hadiah, bersaing atau kompetisi, *ego-involvement*, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat, tujuan yang diakui.

2. Fungsi Motivasi Belajar

Berkaitan dengan belajar, motivasi dirasakan sangat penting perannya. Motivasi diartikan penting bukan hanya untuk para pelajar saja, melainkan bagi pendidik, dosen, karyawan, sekolah juga memerlukan adanya motivasi. Bahkan manusia yang hidup di dunia juga sangat memerlukan motivasi. Motivasi belajar sangat berfungsi guna untuk menumbuhkan kemauan ataupun keinginan belajar untuk siswa. (Hamalik, 2013) Sehubungan dengan hal tersebut terdapat tiga fungsi motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

- a) Mendorong timbulnya suatu kelakuan ataupun suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- b) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c) Motivasi berfungsi sebagai penggerak, Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu perbuatan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi belajar adalah mendorong manusia untuk berbuat setiap kegiatan yang akan dikerjakan, menentukan arah perbuatan, dan menyeleksi sesuatu perbuatan yang baik harus dikerjakan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Adanya motivasi yang baik dan akan dikerjakan dengan baik maka akan mendapatkan hasil yang baik (lestari, 2022).

3. Ciri-ciri motivasi belajar

Tanda-tanda khas atau indikator yang untuk menentukan tingkat motivasi seseorang terlihat pada ciri-ciri motivasi belajar seseorang. (riduwan, 2013) Ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar terdapat lima macam yaitu seperti, ketekunan dalam belajar, minat dan ketajaman dalam belajar, berprestasi dalam belajar, secara mandiri dalam belajar,

bijak dalam menghadapi kesulitan.

(Muzzam, 2013) Brown mengemukakan beberapa ciri siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi diantaranya seperti, tertarik pada guru, tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan, mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada guru, ingin selalu bergabung kepada kelompok kelas, selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali, selalu terkontrol oleh lingkungannya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri motivasi belajar siswa adalah siswa selalu menyukai hal yang berhubungan dengan proses belajar mengajar dan siswa selalu ingin melaksanakan proses belajar tersebut.

Siswa yang memiliki ciri-ciri motivasi belajar yang terdapat dalam dirinya seperti:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Serta tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa (misalnya masalah pembedaan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan sikap tindak kriminal, amoral dan sebagainya).
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif).
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Ciri-ciri motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena belajar mengajar akan berhasil kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri.

Motivasi yang tinggi pada seorang siswa untuk belajar dapat terlihat dari ketekunannya serta tidak mudah putus asa untuk mencapai kesuksesan yang diharapkan meskipun dihadapang berbagai kesulitan. Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah semangat atau tidak pantang menyerah sebelum mendapatkan apa yang diinginkan.

4. Faktor- faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Jika diamati perbuatan belajar merupakan bentuk perbuatan sadar dan perbuatan tanpa adanya paksaan, serta selalu didahului oleh proses perbuatan keputusan-keputusan untuk berbuat atau tidak berbuat. (Fithri, 2021) Apabila motivasinya cukup kuat maka anak akan memutuskan untuk melakukan perbuatan belajar. Sebaliknya, apabila kekuatan motivasinya tidak cukup kuat maka anak tersebut akan memutuskan untuk tidak melakukan perbuatan belajar.

(Fithri, 2021) Adapun motivasi belajar dipengaruhi beberapa faktor antara lain seperti:

1. Faktor pengetahuan tentang kegunaan belajar
2. Faktor kebutuhan untuk belajar
3. Faktor kemampuan melakukan kegiatan belajar
4. Faktor kesenangan terhadap ide melakukan kegiatan belajar
5. Faktor pelaksanaan kegiatan belajar
6. Faktor hasil belajar
7. Faktor kepuasan terhadap hasil belajar
8. Faktor karakteristik pribadi dan lingkungan.

(Iestari, 2022) Menurut Rifai enam faktor yang mempengaruhi

motivasi belajar sebagai berikut:

a. Sikap

Sikap adalah kombinasi antara konsep, informasi, dan emosi yang dihasilkan untuk merespon orang, kelompok, gagasan, peristiwa atau objek tertentu secara menyenangkan ataupun tidak menyenangkan.

b. Kebutuhan

Kebutuhan adalah kondisi yang dialami oleh individu sebagai kekuatan internal yang memandu siswa untuk mencapai tujuan.

c. Rangsangan

Rangsangan merupakan perubahan didalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang bersifat aktif.

d. Afeksi

Konsep afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional kecemasan, kepedulian dari individu atau kelompok pada waktu belajar.

e. Kompetensi

Teori kompetensi mengasumsikan bahwa peserta didik secara ilmiah berusaha untuk berinteraksi dengan lingkungan secara efektif.

f. Penguatan

Penguatan merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon.

(Muhubbin, 2020) Sedangkan menurut Muhibbin Syahdalam bukunya faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- a) Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, yang meliputi beberapa aspek yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologis.
- b) Faktor eksternal adalah kondisi lingkungan dari siswa. Faktor eksternal terdiri atas faktor lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Lingkungan sosial seperti guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelasnya. Lingkungan sosial yang lebih banyak

berpengaruh bagi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri.

Dijelaskan juga menurut Woldkowski dan Jeynes berbagai faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar salah satunya adalah dukungan sosial dari lingkungan sekitar terutama dari lingkungan keluarga. Dikemukakan juga lingkungan keluarga adalah pilar utama dalam membentuk anak menjadi mandiri, dukungan yang paling besar di dalam lingkungan rumah adalah bersumber dari orang tua dimana anak dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki, belajar mengambil inisiatif, mengambil keputusan mengenai apa yang ingin dilakukan dan belajar mempertanggung jawabkan segala perbuatannya.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar baik dari dalam diri siswa tersebut seperti adanya motivasi dalam dirinya dan cita-cita, ataupun faktor yang berasal dari luar siswa tersebut seperti faktor adanya dukungan keluarga, teman sebaya dan kondisi lingkungan di sekitar siswa tersebut.

5. Pengertian Siswa

(Rahmat Hiadayat, 2019) Pengertian siswa menurut ketentuan umum undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Dengan demikian siswa adalah orang yang memiliki pilihan untuk menempuh ilmu sesuai dengan cita-cita dan harapan masa depan.

Disisi lain siswa didefinisikan sebagai orang yang belum dewasa dan memiliki sejumlah potensi dasar yang masih perlu dikembangkan. Potensi pada umumnya termasuk pada tiga kategori, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Siswa juga merupakan orang yang belum dewasa yang

memerlukan usaha, bantuan, bimbingan orang lain untuk menjadi dewasa, guna melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Tuhan, sebagai umat manusia, sebagai warga negara, sebagai anggota masyarakat dan sebagai suatu pribadi atau individu (Rahmat Hidayat, 2019).

Dalam keterangan lain bahwa terdapat hal-hal esensial mengenai hakikat siswa, yaitu:

- a. Siswa merupakan manusia yang memiliki diferensiasi potensi dasar kognitif atau intelektual, afektif dan psikomotorik.
- b. Siswa merupakan manusia yang memiliki diferensiasi periodisasi perkembangan dan pertumbuhan, meski memiliki pola yang relatif sama.
- c. Siswa memiliki imajinasi, persepsi dan dunianya sendiri, bukan sekedar miniatur orang dewasa.
- d. Siswa merupakan manusia yang memiliki diferensiasi kebutuhan yang harus dipenuhi, baik jasmani maupun rohani, meski dalam hal-hal tertentu banyak kesamaan.
- e. Siswa merupakan manusia yang bertanggung jawab bagi proses belajar pribadi dan menjadi pembelajar sejati sesuai dengan wawasan pendidikan sepanjang hayat.
- f. Siswa memerlukan pembinaan dan pengembangan secara individual dan kelompok sekaligus mengembangkan dimensi individualitasnya sebagai insan yang unik.
- g. Siswa merupakan manusia yang visioner proaktif dalam menghadapi lingkungannya.
- h. Siswa sejatinya berperilaku baik dan lingkunganlah yang paling dominan untuk membuatnya lebih baik lagi atau malah lebih buruk.
- i. Siswa merupakan makhluk Tuhan yang memiliki aneka keunggulan, namun tidak akan mungkin bisa berbuat atau dipaksa melakukan sesuatu melebihi kapasitasnya (Rahmat Hidayat, 2019).

Dari beberapa pengertian di atas dapat diberi kesimpulan bahwa siswa merupakan manusia yang terus bisa mengembangkan potensi dirinya melalui pembelajaran. Siswa juga merupakan manusia yang sejatinya masih memerlukan bimbingan dalam mengembangkan tiga potensi yang terdapat pada diri siswa yaitu, kognitif, afektif dan psikomotorik.

6. Karakteristik Siswa Pada Usia Sekolah Menengah Pertama Kelas 8

(Lampiran) Rata-rata siswa SMP kelas 8 ada di rentang 12-14 tahun. Usia ini ada dalam rentang masa remaja, yang oleh para ahli psikologi ditentukan secara normal pada usia 12 sampai 22 tahun. Karakteristik usia remaja dapat dikelompokkan lebih rinci lagi dalam dua kelompok, yakni kelompok masa remaja awal dan pada masa remaja akhir. Masa remaja awal berkisar pada usia 12, 13-17 atau 18 tahun. Sedangkan pada masa remaja akhir berkisar pada usia 17, 18-21 atau 22 tahun. Jadi siswa SMP kelas 8 yang rata-rata berusia 12-14 tahun tergolong dalam masa remaja awal.

Masa remaja awal memiliki karakteristik keadaan perasaan dan emosi yang sangat peka sehingga tidak stabil. Implikasi keadaan emosi yang peka dan tidak stabil menimbulkan semangat belajar yang fluktuatif. Maka dari sini dibutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk usia remaja awal ini, supaya cenderung bisa terus mengontrol siswa supaya terus aktif pada saat proses pembelajaran.

Selanjutnya adalah keadaan mental yang khususnya kemampuan berpikir mulai sederhana atau kritis dan dapat melakukan abstraksi. Implikasi pendidikan periode berpikir formal ini adalah perlunya disiapkan program pendidikan atau bimbingan yang memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir siswa (remaja) (Lampiran).

Dari beberapa keterangan di atas dapat diberi kesimpulan bahwa karakteristik siswa pada usia remaja rentan masih pada usia labil yang

menimbulkan semangat belajar siswa yang fluktuatif. Dan pada usia remaja awal ini siswa sudah memiliki kemampuan berpikir mulai sempurna atau kritis, jadi pada usia remaja awal ini tentu diperlukannya media pembelajaran yang tepat untuk siswa agar bisa terus mengontrol semangat belajar siswa untuk tetap hidup dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, dan mengasah kemampuannya yang mulai sempurna dan berpikir kritis supaya bisa berkembang dengan baik sesuai potensi yang dimiliki pada setiap masing-masing individu siswa.

C. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian pendidikan Agama Islam

(Ayatullah, 2020) Pendidikan secara etimologi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari kata “pais” artinya seseorang dan “again” diterjemahkan membimbing. Jadi pendidikan artinya bimbingan yang diberikan pada seseorang. Sedangkan secara umum pendidikan merupakan bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani siswa menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Oleh karena itu, pendidikan dipandang dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi muda agar memiliki kepribadian yang utama.

Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa pendidikan berasal dari dasar didik (mendidik) yaitu, memelihara dan memberi latihan ajaran mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu, hidup dan

mengmenghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakat (Rahmat Hiadayat, 2019).

Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Rahmat Hiadayat, 2019).

(Ayatullah, 2020) Pendidikan agama islam sebagai usah sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan dan keterampilan kepada generasi muda agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Allah SWT. Pendidikan agama islam adalah uasaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian siswa secara sistematis dan pragmatis supaya hidup sesuai dengan ajaran islam sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat. Dengan demikian, pengertian agama islam berdasarkan rumusan-rumusan di atas adalah pembentukan perubahan sikap dan tingkah laku sesuai pentunjuk ajaran agama islam.

(Mardan Umar, 2020) Pendidikan agama islam merupakan suatu program pendidikan yang berupaya untuk menanamkan nilai-nilai islam melalui proses pendidikan dan pembinaan agar mahasiswa memiliki kemampuan untuk memahami dan mengamalkan ajaran agama islam dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan agama islam sebagai usaha untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan nilai-nilai agama islam melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran atau latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama islam.

Jika berbicara tentang pendidikan agama islam maka akan mencakup dua hal, yang pertama adalah mendidik siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak islam. Yang kedua

adalah mendidik siswa untuk mempelajari materi ajaran agama islam.

(Mardan Umar, 2020) Mata pelajaran pendidikan agama islam merupakan suatu program pendidikan yang berupaya untuk menanamkan nilai-nilai islam melaui proses pembelajaran yang dikemas dalam suatu bentuk materi dalam pembelajaran. Dalam kurikulum pendidikan nasional, pendidikan agama islam merupakan pelajaran yang wajib ada. Kurikulum pendidikan agama islam dirancang secara khusus sesuai situasi dan kondisi siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada siswa untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar siswa mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri. Dari uraian di atas juga dapat dipahami bahwa mata pelajaran pendidikan agama islam menitik beratkan pada aspek pengetahuan dan pengalaman ajaran-ajaran agama islam bagi para siswa. Pelaksanaan pendidikan juga memfokuskan pada pembinaan kepribadian mahasiswa sebagai dasar pembentukan karakter siswa yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT (Mardan Umar, 2020).

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Secara jelas bahwa pendidikan nasional menginginkan manusia yang berkembang secara utuh potensi kemanusiannya, baik ilmu pengetahuan, sikap dan akhlak yang mulia serta keterampilan dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Semua kecakapan yang dimiliki harus senantiasa dilandasi dengan akhlak yang mulia seperti, sopan santun, kejujuran, disiplin dan kepedulian terhadap sesama.

Berdasarkan Undang-undang No. 20 2003 mengenai sistem pendidikan nasional dalam pasal 3, bahwa tujuan pendidikan nasional

adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

(Rahmat Hiadayat, 2019) Tujuan pendidikan menurut UNESCO dalam upaya meningkatkan kualitas suatu bangsa, tidak ada cara lain kecuali melalui peningkatan mutu pendidikan. Berangkat dari pemikiran itu, perserikatan bangsa-bangsa (PBB) melalui lembaga UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*) mengeluarkan empat pilar pendidikan baik untuk masa sekarang maupun masa depan, yaitu *learning to know* (belajar mengetahui), *learning to do* (belajar melakukan sesuatu), *learning to be* (belajar menjadi sesuatu), dan *learning to live together* (belajar hidup bersama).

Menurut pandangan para ahli, tujuan pendidikan agama islam yang dikutip dari (Ayatullah, 2020) dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Menurut Djawad Dahlan, bahwa dalam ajaran islam terdapat dua konsep ajaran Rasulullah SAW. Yang maknanya sangat padat dan memiliki kaitan erat dengan tujuan pendidikan Islam, yaitu iman dan takwa. Oleh karen aitu pendidikan Islam bertujuan untuk mencapai derajat iman dan takwa.
2. Menurut Abdul Fattah Jalal, tujuan pendidikan agama Islam adalah menjadikan manusia sebagai abdi atau hamba Allah SWT.
3. Abdurahman Saleh menyebutkan bahwa Al-Qur'an dn Hadis mengisyaratkan tujuan pendidikan Islam itu bersifat absolut dan final. Finalitas kenabian Muhammad Saw, secara implisit menyatakan finalitas cita-cita yang diajarkan kepada manusia yaitu kebahagiaan di dunia dan di akhirat.
4. Syekh Naquib Al-Attas merumuskan tujuan pendidikan Islam adalah menghasilkan manusia yang baik. Yang dimaksud manusia yang baik

dalam konteks pendidikan agama Islam adalah manusia yang beradab, yakni manusia yang dapat menampilkan keutuhan antara jiwa dan raga dalam kehidupannya, sehingga ia selalu tampil berkualitas dan beradab.

5. Muhammad Athiyah Al-Abrasyi menggarisbawahi bahwa tujuan hakiki pendidikan Islam adalah kesempurnaan akhlak, sebab itu ruh pendidikan Islam adalah Pendidikan akhlak.

Dari pendapat para ahli di atas mengenai tujuan pendidikan agama islam maka dapat dipahami bahwa pendidikan agama islam bertujuan untuk menjadikan seorang muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, berkualitas dan berakhlak mulia serta hidup sesuai dengan ajaran Islam agar mendapatkan kebahagiaan di dunia dan di akhirat.

(Iman, 2019) Dalam regulasi lain disebutkan bahwa PAI adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati hingga megimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya yaitu kitab suci Al-Qur'an dan Hadist.

Berkaitan dengan tujuan PAI di sekolah, ada beberapa tujuan yang mengemukakan tentang tujuan pembelajaran PAI di sekolah sebagai berikut. Kesatu, menumbuhkan dan mengembangkan serta membentuk sikap siswa yang positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dalam berbagai kehidupan sebagai esensi takwa yaitu, taat kepada perintah Allah Swt dan Rasulnya. Kedua, ketaatan kepada Allah Swt merupakan motivasi intristik siswa terhadap mengembangkan ilmu pengetahuan sehingga mereka sadar akan iman dan ilmu dan pengembangannya untuk mencapai keridhaan Allah Swt. Ketiga, menumbuhkan dan membina siswa dalam memahami agama secara benar dan dengannya pula diamalkan menjadi keterampilan beragama dan berbagai dimensi kehidupan.

(Iman, 2019) Ahmad Tafsir mengemukakan tiga tujuan PAI yakni,

pertama, terwujudnya insan *kamil* sebagai wakil-wakil tuhan di muka bumi. Kedua, terciptanya insan *kaffah* yang memiliki tiga dimensi yaitu religius, budaya, dan ilmiah. Ketiga, terwujudnya penyadaran fungsi manusia sebagai hamba *khalifah* Allah, pewaris para nabi, dan memberikan bekal yang memadai untuk menjalankan fungsi tersebut.

3. Materi Meyakini Nabi dan Rasul

Materi tentang meyakini Nabi dan Rasul adalah salah satu materi yang tercantum dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Yang mana materi meyakini Nabi dan Rasul ini merupakan salah satu ajaran untuk menetapkan iman dan kepercayaan kepada utusan Allah yaitu Nabi dan rasul. Iman kepada nabi dan rasul adalah membenarkan bahwa Allah memiliki nabi dan rasul yang sengaja dipilih untuk menyampaikan wahyu kepada umat manusia. Allah Swt mengutus nabi dan rasul karena kemurahannya agar manusia mendapatkan bimbingan dalam meraih kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Nabi dan rasul bertugas sebagai saksi bagi umatnya di hari akhir kelak, pemberi kabar gembira bagi para pengikutnya, pemberi peringatan bagi orang-orang yang ingkar terhadapnya, serta berdakwah mengajak manusia agar beriman dan beribadah kepada Allah Swt. Dalam menjalankan tugas-tugas tersebut nabi dan rasul diberi mukjizat sebagai bukti kenabian dan kerasulan sekaligus melemahkan orang-orang yang ingkar dan menentangnya.

Melalui pembelajaran pendidikan agama islam materi meyakini nabi dan rasul ini, dapat menjelaskan makna iman kepada nabi dan rasul Allah dengan benar serta meyakini bahwa Allah Swt mengutus para nabi dan rasul untuk menyampaikan wahyu kepada umat manusia. Model pembelajaran ini berbasis masalah yang mana dapat memberikan contoh penerapan keteladanan terhadap nabi dan rasul serta menjadi pribadi yang

bertanggung jawab, jujur dan dapat dipercaya. Dan dengan pembelajaran materi meyakini nabi dan rasul ini diterapkannya tentang penerapan sifat-sifat rasul dalam kehidupan sehari-hari siswa serta membiasakan sifat-sifat nabi dan rasul dalam kehidupan sehari-hari.

Dapat dilihat dari berbagai penjelasan di atas dan hasil penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media aplikasi Kahoot ini sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan media aplikasi *Kahoot* lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, hal tersebut berdasarkan hasil analisis uji hipotesis dari hasil penelitian sebelumnya. Media aplikasi *Kahoot* ini sangat penting terhadap motivasi belajar siswa karena terdapat fitur-fitur kuis game edukasi yang menjadikan suasana pembelajaran jadi lebih menarik dan diminati siswa. Apalagi pada jaman era globalisasi ini tidak bisa apabila pembelajaran dilaksanakan dengan media yang itu-itu saja, pembelajaran akan menjadi monoton dan tidak menarik. Di jaman yang sudah canggih ini guru dituntut lebih untuk menjadikan suasana pembelajaran jadi lebih menarik yaitu salah satunya dengan menjadikan aplikasi *Kahoot* ini sebagai media pembelajaran, dengan , memanfaatkan akses internet dan berbagai fasilitas yang telah disediakan di sekolah.