

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital di abad ke-21 telah membawa perubahan yang sangat pesat. Kehadiran teknologi digital membantu masyarakat, terutama para peserta didik dapat mengakses informasi secara mudah hanya melalui perangkat di genggaman tangan. Hal ini menjadi tantangan bagi pengguna dalam mengakses, memilih dan memanfaatkan informasi. Teknologi digital bisa menjadi negatif jika cara pemanfaatan teknologinya kurang baik, sehingga mengandung unsur kebencian, berita *hoax*, *bullying* dan lain sebagainya. Namun, sisi positif dari adanya teknologi digital adalah kemudahan dalam mengakses segala hal termasuk dalam hal pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik dituntut memiliki kemampuan literasi digital yang baik agar dapat menggunakan teknologi secara tepat dan bertanggung jawab.

Dalam Islam, prinsip kehati-hatian dalam menerima informasi dikenal dengan konsep *tabayyun*. Hal ini seperti yang tercantum dalam Q.S Al-Hujurat ayat 6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْحَبُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ

“Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepadamu orang fasik membawa suatu berita, maka periksalah dengan teliti agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa mengetahui keadaannya yang menyebabkan kamu menyesal atas perbuatanmu itu.” (Q.S Al-Hujurat: 6).¹

Pada ayat tersebut menegaskan pentingnya memeriksa kebenaran suatu informasi sebelum mempercayai atau menyebarkannya. Prinsip ini menunjukkan bahwa sikap selektif dan kritis terhadap informasi merupakan bagian penting dalam kehidupan, termasuk dalam penggunaan media digital di era saat ini. Dengan demikian, nilai-nilai Islam memiliki relevansi yang kuat

¹ <https://tafsirq.com/49-al-hujurat/ayat-6#tafsir-jalalayn> diakses 23 Januari 2026.

dengan konsep literasi digital. Sejalan dengan prinsip *tabayyun* tersebut, kemampuan memilah informasi menjadi bagian penting dalam kehidupan di era digital.

Dalam konteks pendidikan, kemampuan ini dikenal dengan literasi digital, yaitu kemampuan peserta didik dalam mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber digital secara bijak. Literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis.² Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat, tetapi juga meliputi aspek kognitif dan etika dalam penggunaan informasi. Melalui literasi digital, siswa dapat belajar dari berbagai sumber daring, berinteraksi dengan konten pembelajaran interaktif, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Kemampuan literasi digital ini diduga berperan dalam menentukan sejauh mana siswa dapat beradaptasi dan menggunakan media pembelajaran berbasis digital, termasuk dalam pelaksanaan evaluasi formatif menggunakan platform seperti *Kahoot!*..

Istilah literasi digital dikemukakan pertama kali oleh Paul Gilster sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Ia mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, seseorang yang memiliki literasi digital tidak sekadar mampu mengoperasikan teknologi, tetapi juga mampu berpikir kritis terhadap informasi yang diperoleh secara daring. Dalam konteks pendidikan, literasi digital membantu siswa menjadi pembelajar yang mandiri, aktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Dalam konteks pembelajaran siswa sekolah menengah, literasi digital menentukan seberapa efektif siswa dapat memanfaatkan sumber belajar

² Abdul karim,dkk, *Model Literasi Digital Universitas*, (Medan: Medan Resource Center, 2024), hlm. 24.

daring, mengikuti aktivitas pembelajaran interaktif, serta memanfaatkan umpan balik formatif yang disediakan oleh platform pembelajaran. Meski potensi besar ada, sejumlah studi dan kajian kebijakan menunjukkan bahwa tingkat literasi digital di Indonesia masih belum merata. Beberapa penelitian dan kajian nasional menemukan adanya gap kompetensi digital antar daerah dan antar kelompok siswa, serta kendala infrastruktur di sekolah tertentu. Kesenjangan ini mencakup akses internet, ketersediaan perangkat, dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara pedagogis. Kesenjangan tersebut berimplikasi langsung pada penerapan media pembelajaran digital bila kemampuan literasi digital siswa rendah, manfaat platform digital dapat berkurang karena waktu kelas tersita oleh masalah teknis atau miskonsepsi penggunaan aplikasi.³

Ranah pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan penggunaan teknologi pada saat pembelajaran maupun evaluasi formatif menunjukkan belum optimal dalam menggunakannya. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan fasilitas sekolah, rendahnya pembimbingan guru dalam penggunaan media digital serta kurangnya pelatihan bagi siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pembelajaran. Akibatnya, inovasi pembelajaran berbasis teknologi seperti *Kahoot!*, *Word wall*, *Moodle*, dsb belum banyak diterapkan diberbagai sekolah, khususnya sekolah negeri yang akses digitalnya belum merata.

Salah satu bentuk penerapan media pembelajaran digital tersebut adalah penggunaan platform evaluasi interaktif seperti *Kahoot!*, yang dalam penggunaannya membutuhkan kemampuan literasi digital siswa.. *Kahoot!* merupakan platform kuis interaktif berbasis *game-based learning* yang memungkinkan guru membuat kuis atau pertanyaan dalam format permainan yang menarik dan kompetitif. Gamifikasi pembelajaran merupakan pendekatan yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar

³ Cut Afrina,dkk, "Low Digital Literacy in Indonesia: Online Media Content Analysis", *Record and Library Journal*, (Vol.10, No. 2, tahun 2024).

untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan semangat belajar siswa. Melalui elemen seperti *reward* dan *feedback*, *gamifikasi* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan dorongan positif bagi peserta didik untuk berprestasi.⁴ *Kahoot!* sebagai media evaluasi formatif berbasis digital menuntut siswa untuk mampu memahami instruksi, mengakses platform, dan merespons soal secara cepat, sehingga keberhasilan penggunaannya sangat berkaitan dengan tingkat literasi digital siswa.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti, penggunaan teknologi seperti *Kahoot!* dapat menjadi alternatif metode evaluasi yang menarik. Selama ini, evaluasi pembelajaran PAI masih didominasi oleh tes tertulis konvensional. Padahal, PAI memiliki tujuan yang lebih luas, yaitu membentuk karakter dan akhlak siswa melalui pemahaman nilai-nilai Islam.⁵ Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan pendekatan evaluasi yang tidak hanya menilai aspek kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. *Kahoot!* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti evaluasi formatif.

Tidak semua sekolah siap menerapkan media digital seperti *Kahoot!*. Guru pada umumnya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan tertulis. Evaluasi dilakukan dengan cara tradisional melalui lembar soal atau ulangan harian. Penggunaan media evaluasi berbasis digital seperti *Kahoot!* memerlukan kemampuan literasi digital siswa. Literasi digital tidak hanya diartikan sebagai kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan memahami, mengakses, dan memanfaatkan informasi digital secara efektif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, *Kahoot!* merupakan media pembelajaran dan evaluasi interaktif berbasis digital yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan

⁴ N. Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran," *Gunahumas* (Vol.3, no. 1 (2020): 43–50.

⁵ Taqiyuddin, T., dkk, "Evaluasi Formatif Dan Sumatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, (Vol.9, No.3, tahun 2024), hlm. 1936–1942.

Kahoot! dalam pembelajaran menuntut siswa untuk mampu memahami instruksi digital, mengakses platform pembelajaran, serta berinteraksi dengan media berbasis teknologi. Dengan demikian, siswa yang memiliki literasi digital yang lebih baik cenderung lebih mudah mengikuti dan berpartisipasi dalam evaluasi berbasis Kahoot dibandingkan siswa dengan literasi digital yang rendah. Oleh karena itu, kemampuan literasi digital menjadi salah satu aspek yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran digital seperti *Kahoot!* dalam proses pembelajaran.⁶ Hubungan antara literasi digital dengan penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengoperasikan dan memahami media pembelajaran berbasis digital. Dalam penggunaan *Kahoot!*, siswa tidak hanya dituntut untuk menjawab soal, tetapi juga memahami instruksi digital, mengakses platform pembelajaran, membaca informasi yang ditampilkan, serta merespons pertanyaan secara interaktif melalui perangkat teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat keterkaitan antara tingkat literasi digital siswa dengan efektivitas penggunaan *Kahoot!* sebagai media evaluasi formatif.

Pendekatan evaluasi formatif yang didukung teknologi digital seperti *Kahoot!* sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang berbasis *student-centered learning*. Evaluasi formatif memungkinkan guru untuk memantau kemajuan belajar siswa secara berkala dan memberikan umpan balik yang konstruktif.⁷ Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, evaluasi formatif dapat membantu guru untuk memahami sejauh mana nilai-nilai keagamaan dan moral telah diserap siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan *Kahoot!* diharapkan dapat membuat proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan tanpa mengurangi makna religius dan edukatif dari pembelajaran itu sendiri.

⁶ B. B. Kurniadi, "Kompetensi Literasi Digital Siswa Di Sekolah Menengah: Kajian Empiris", *Jurnal Pendidikan FKIP* (Vol. 5, No. 1, tahun 2023), hlm. 51–60.

⁷ Abdul halim dan Reni Heniki, "Teachers' and Students' Perceptions of Kahoot as an Assessment Tool at ASchool", *Jurnal Wawasan Dan Aksara*, (Vol. 4, no. 2, tahun 2024), hlm. 275–284.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 1 Dukupuntang, diperoleh gambaran bahwa sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk komunikasi maupun hiburan. Namun, pemanfaatan perangkat digital dalam konteks pembelajaran masih belum optimal. Dari hasil pengamatan terhadap guru, sekitar 60% guru telah menggunakan media digital dalam pembelajaran, tetapi penggunaannya masih didominasi oleh media sederhana seperti *PowerPoint* dan belum banyak memanfaatkan *platform* evaluasi interaktif seperti *Kahoot!*. Proses evaluasi pembelajaran juga masih didominasi oleh tes tertulis konvensional yang cenderung monoton, sehingga kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kajian yang secara spesifik menelaah hubungan antara tingkat literasi digital siswa dengan penggunaan *Kahoot!* dalam evaluasi formatif. Sejauh ini, penelitian mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran telah banyak dilakukan. Namun, kajian yang secara khusus menguji hubungan antara literasi digital siswa dengan penggunaan *Kahoot!* dalam konteks Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum diketahui tingkat literasi digital siswa kelas VII I pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Dukupuntang.
2. Proses evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Dukupuntang masih dilakukan secara konvensional dan belum memanfaatkan media digital.
3. Aplikasi *Kahoot!* belum pernah digunakan sebagai evaluasi formatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Dukupuntang.

4. Penggunaan media evaluasi berbasis digital, termasuk *Kahoot!* berpotensi meningkatkan partisipasi siswa, namun dalam praktiknya masih cenderung dikendalikan oleh guru sehingga belum sepenuhnya mencerminkan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari fokus yang telah ditetapkan, maka diperlukan adanya batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII I SMP Negeri 1 Dukupuntang.
2. Penelitian hanya berfokus pada tingkat literasi digital siswa dan penggunaan *Kahoot!* Dalam evaluasi formatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
3. Media yang digunakan hanya *Kahoot!*, tidak termasuk aplikasi lain.
4. Penelitian ini dilakukan di sekolah yang belum menerapkan *Kahoot!* Dalam evaluasi formatif, sehingga pengukuran penggunaan *Kahoot!* dalam penelitian ini berdasarkan penerapan terbatas atau uji coba yang dilakukan oleh peneliti.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Tingkat Literasi Digital Siswa Kelas VII I SMP Negeri 1 Dukupuntang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
2. Bagaimana Penggunaan *Kahoot!* dalam Evaluasi Formatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII I SMP Negeri 1 Dukupuntang?
3. Apakah terdapat Korelasi Antara Tingkat Literasi Digital Siswa dengan Penggunaan *Kahoot!* dalam Evaluasi Formatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII I SMP Negeri 1 Dukupuntang?

E. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan Tingkat Literasi Digital Siswa Kelas VII I SMP Negeri 1 Dukupuntang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
2. Mendeskripsikan Penggunaan *Kahoot!* dalam Evaluasi Formatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII I SMP Negeri 1 Dukupuntang.
3. Menguji Hubungan Antara Literasi Digital Siswa dengan Penggunaan *Kahoot!* dalam Evaluasi Formatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII I SMP Negeri 1 Dukupuntang.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang literasi digital dan media pembelajaran interaktif, khususnya dalam konteks evaluasi formatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik meneliti hubungan antara kemampuan literasi digital dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Secara Praktis

Penelitian ini memberikan masukan bagi guru PAI untuk memahami tingkat literasi digital siswa dan mengoptimalkan penggunaan media digital seperti *Kahoot!* dalam proses evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian juga dapat menjadi acuan bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

3. Secara Institusional

Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi serta mendorong peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan penggunaan media digital dalam evaluasi pembelajaran.

G. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di era digital ini tidak hanya menuntut siswa untuk pandai membaca, tetapi siswa juga dituntut untuk memiliki kemampuan literasi digital yang memadai. Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam mengakses, mengelola, memahami, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi melalui media digital secara efektif dan bertanggung jawab.⁸ Konsep literasi digital dalam penelitian ini mengacu pada pandangan Paul Gilster yang menekankan pada kemampuan memahami dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber digital. Literasi digital mencakup empat kompetensi utama, yaitu

- 1) Kompetensi pencarian di internet (*internet searching*) kompetensi ini adalah kemampuan dalam melakukan pencarian informasi di internet serta melakukan berbagai aktivitas di dalamnya.
- 2) Kompetensi pandu arah *hypertextual* (*hypertextual navigation*) adalah kemampuan yang bermanfaat ketika pengguna akan menelusuri laman web yang memuat informasi lengkap.
- 3) Kompetensi evaluasi konten informasi (*content evaluation*) adalah kemampuan yang bertujuan supaya pengguna internet lebih kritis dalam mencari dan menerima informasi agar mendapatkan informasi yang kredibel.
- 4) Kompetensi penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*) adalah kemampuan yang bertujuan agar informasi yang diperoleh melalui pemberitahuan tidak bisa dipercayai sepenuhnya melainkan harus dibandingkan dengan berbagai sumber untuk selanjutnya dapat dilakukan penyusunan informasi sehingga membentuk suatu pengetahuan yang baru dan utuh.⁹

Dalam praktik pembelajaran, evaluasi masih sering dilakukan secara konvensional sehingga belum sepenuhnya melibatkan kemampuan literasi

⁸ Johana Manubey et al., "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Vol. 4, No. 3, tahun 2022), hlm. 4288-4294.

⁹ Abdul Karim, dkk, *Model Literasi Digital Universitas*, hlm. 24.

digital siswa. Padahal, evaluasi formatif memiliki peran penting dalam memantau perkembangan belajar serta memberikan umpan balik yang dapat membantu siswa memperbaiki pemahaman. Evaluasi formatif menurut Cennamo dan Kalk adalah evaluasi yang dilakukan selama proses desain dan pengembangan materi masih memiliki waktu untuk membuat perubahan.¹⁰ Dalam hal itu media digital inovatif memungkinkan penilaian yang lebih interaktif dan adaptif.

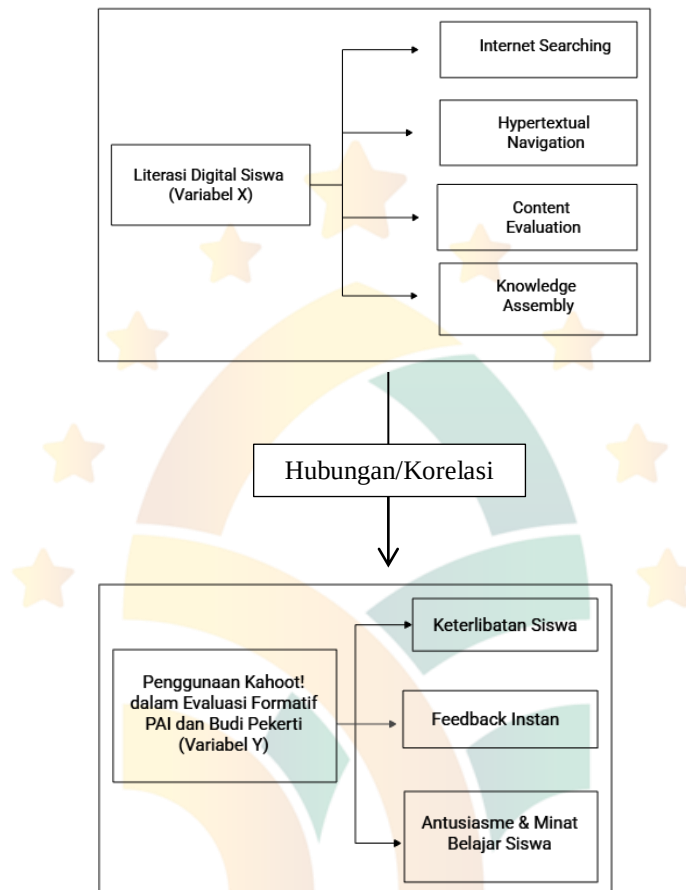
Pemanfaatan media digital dalam evaluasi formatif menjadi salah satu alternatif yang relevan, salah satunya melalui penggunaan *Kahoot!* sebagai aplikasi kuis interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif, memperoleh umpan balik langsung, serta meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.¹¹ Penggunaan *Kahoot!* dalam evaluasi pembelajaran memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan teknologi, mengakses informasi secara cepat, serta memahami instruksi dan umpan balik secara digital. Oleh karena itu, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan pada gambar berikut:



¹⁰ Ina Magdalena and Pinkan Ayu Ningsih, "Menganalisis Pelaksanaan Evaluasi Formatif Siswa Di Mi Nurul Huda Kota Tangerang", *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, (Vol. 2, no. 3, tahun 2020), hlm. 487–495.

¹¹ Miftahul Janah, dkk, "Strategi Penerapan Umpan Balik Untuk Meningkatkan Fokus Siswa Dalam Pembelajaran PAI di SD Sleman", *Jurnal Pendidikan Islam*, (Vol. 21, No. 2, tahun 2024).

Gambar 1. 1
Kerangka Berpikir



Berdasarkan gambar kerangka berpikir tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan variabel Y. Dimana variabel X dalam penelitian ini adalah Literasi Digital Siswa, sedangkan variabel Y adalah penggunaan *Kahoot!* dalam Evaluasi Formatif Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.