

**PENGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PAI DI KELAS XII MIPA
5 SMA NEGERI 1 CAMPALAGIAN**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan
Tarbiyah Dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam
Negeri (STAIN) Majene

Oleh

NURASTRIANI

NIM: 10156120151

JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN

STAIN MAJENE

2024

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “**Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI di Kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 1 Campalagian**”, yang disusun oleh **Nurastriani, NIM: 10156120151**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Selasa, tanggal 15 Oktober 2024 M, bertepatan 12 Rabiul Akhir 1446 H dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 15 Oktober 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Darwis, S.Si., M.Si.	(.....)
Sekretaris	: Muammar Zuhi Arsalan, M.Pd.	(.....)
Munaqisy I	: Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.	(.....)
Munaqisy II	: Burhanuddin, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing I	: Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I.	(.....)
Pembimbing II	: Zuhdiah, S.Hum., M.Pd.	(.....)



Diketahui oleh:
Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Hamzah S. Fathani, S.Ag., M.Th.I
NIP. 197106232014111001

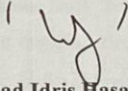
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara NURASTRIANI NIM: 10156120151 Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN MAJENE. Setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi berjudul "**Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI di Kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 1 Campalagian**" memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Majene, 2 Oktober 2024

Pembimbing I



Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP: 198411122019031007

Pembimbing II



Zuhdiah, S.Hum., M.Pd.
NIP: 199301152019032013

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

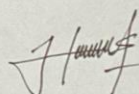
Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurastriani
NIM : 10156120151
Tempat/Tgl Lahir : Lemo Tua, 25 Desember 2002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI di Kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 1 Campalagian.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa Skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebahagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Majene, 15 Oktober 2024

Penyusun



Nurastriani
Nim.10156120151

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah Swt. yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufik serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa pula penulis kirimkan kepada Rasulullah Saw. yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang.

Skripsi berjudul “Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI di Kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 1 Campalagian” ditulis sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene. Penulis tentu menyadari bahwa kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis masih terbatas, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk dapat memperbaiki sehingga bermanfaat kepada penulis dan pembaca.

Penulis patut menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya untuk seluruh pihak yang berpartisipasi serta memberikan motivasi dalam penyelesaian penelitian, karena peneliti benar adanya meyakini bahwa dalam penyusunan penelitian terselesaikan, tidak terlepas dari bimbingan, arahan serta Kerjasama diberbagai kalangan. Maka dari itu, sepantasnya penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua tercinta, Bapak Adhi dan Ibu Sadariah yang telah membesarkan, mendoakan serta senantiasa memberikan dukungan, baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.

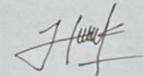
Penulis juga tak lupa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak diantaranya:

1. Ibu Prof. **Dr. Wasilah S.T., M.T.** selaku ketua STAIN Majene sebagai sosok perempuan hebat yang sangat menginspirasi kami para mahasiswa khususnya bagi kaum perempuan untuk terus maju dan berkarya.
2. Bapak **Dr. Hamzah S. Fathani, M.Th.I.** selaku ketua jurusan Tarbiyah dan Keguruan prodi PAI yang senantiasa memberikan dukungan dan bimbingan kepada kami terkhusus dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak **Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I.** selaku dosen pembimbing I (pertama) yang dalam penulisan skripsi ini telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan masukan-masukan terkait penelitian penulis.
4. Ibu **Zuhdiah, S.Hum., M.Pd.** selaku dosen pembimbing II (kedua) yang selalu mengingatkan dan memotivasi serta memberikan banyak pengetahuan kepada penulis demi terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak **Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.** selaku dosen penguji I (pertama) yang tidak hanya menguji penulis pada saat ujian berlangsung, akan tetapi senantiasa memberikan masukan-masukan, arahan-arahan kepada penulis demi perbaikan skripsi ini.
6. Bapak **Burhanuddin, S.Pd., M.Pd.** selaku penguji II (kedua) penulis dalam ujian Munaqasyah yang juga tidak hanya menguji penulis, akan tetapi juga senantiasa memberikan masukan-masukan demi perbaikan skripsi ini.
7. Segenap **Staf Administrasi Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene** yang telah banyak membantu penulis dalam penyelesaian segala kelengkapan administrasi yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini.

7. Segenap Staf Administrasi Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene yang telah banyak membantu penulis dalam penyelesaian segala kelengkapan administrasi yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini.
8. Bapak **H. Andi Muhammad Saleh, S.Ag.** selaku guru PAI di SMA Negeri 1 Campalagian Penulis mengucapkan banyak terimakasih karena telah bersedia menjadi sumber data utama dan memberikan banyak informasi terkait hal yang diteliti oleh penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Saudara-saudaraku beserta seluruh keluarga yang ikut serta memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis dalam proses penyelesaian tugas ini.
10. Sahabat serta teman-temanku yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, termasuk saudara-saudara seperjuangan angkatan 2020 prodi PAI V yang senantiasa kebersamai penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya konstruktif demi perbaikan dan kesempurnaan penulisan dan penelitian.

Majene, 04 Oktober 2024
Penulis



Nurastriani
10156120151

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
PEDOMAN LITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Hipotesis	8
D. Definisi Operasional Dan Ruang Lingkup Pembahasan	9
E. Kajian Pustaka.....	10
F. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....	13
BAB II TINJAUAN TEORITIS	15
A. Kajian Tentang Media Aplikasi Kahoot.....	15
1. Pengertian Aplikasi Kahoot	15
2. Langkah-Langkah Mengoperasikan Aplikasi Kahoot.....	16
3. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Kahoot.....	18
B. Media Pembelajaran... ..	19
1. Pengertian Media Pembelajaran	19
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	20
C. Tinjauan Tentang Hasil Belajar	21
1. Pengertian Hasil Belajar.....	21
2. Tipe-Tipe Hasil Belajar.....	22
3. Faktor-Faktor Hasil Belajar.....	25

4. Prinsip-Prinsip Hasil Belajar.....	27
5. Penilaian Hasil Belajar.....	28
D. Pendidikan Agama Islam.....	30
E. Kerangka Pikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	33
B. Pendekatan Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel	35
D. Metode Pengumpulan Data.....	36
E. Instrument Penelitian.....	37
F. Validasi dan Reabilitas Instrumen	39
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan	59
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Post-Test Only, Non-Equivalent Control Group Design</i>	35
Tabel 3.2 Populasi Peserta Didik Kelas XII di SMAN 1 Campalagian.....	36
Tabel 3.3 Interval Nilai... ..	42
Tabel 4.1 Data Skor Post-Test Hasil belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas XII MIPA 5 Sebagai Kelas Eksperimen ..	47
Tabel 4.2 Nilai-Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 4.3 Skor Kategori Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Pada Kelas Eksperimen.....	50
Tabel 4.4 Histogram <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen ...	51
Tabel 4.5 Data Skor <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas XII MIPA 6 Sebagai Kelas Kontrol	52
Tabel 4.6 Nilai-Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol	54
Tabel 4.7 Skor Kategori Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional Pada Kelas Kontrol.....	55
Tabel 4.8 Histogram <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol	56
Tabel 4.9 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data	57
Tabel 4.10 Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Data.....	58
Tabel 4.11 Rangkuman Hasil Uji <i>Mann-Whitney U-Test</i> Dengan SPSS Versi 25	59
Tabel 4.12 Perbandingan Interval Nilai Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol ...	61

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	ş	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)

ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	A
ِ	Kasrah	i	I
ُ	Dammah	u	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ...ِ	Fathah dan ya	ai	a dan u
وَ...ِ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

B. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ...ِ	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
يَ...ِ	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
وُ...ِ	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā

- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

C. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

F. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuзу
- شَيْءٌ syai'un

- النَّوْءُ an-nau`u
- إِنَّ inna

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata

lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

K. Daftar singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

- Swt. = subhanahu wa ta'ala
- Saw. = sallallahu alaihi wa sallam
- A.S. = alaihi' al-salam
- H = Hijrah
- M = Masehi
- Sm = Sebelum Masehi
- I. = Lahir Tahun
- W = Wafat
- QS.../...: 4 = QS al-Baqarah /2:4 Atau QS Ali Imran
- /3:4
- HR = Hadis Riwayat .

ABSTRAK

Nama : Nurastriani

Nim : 10156102151

Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul : Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI di Kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 1 Campalagian

Penelitian ini dilatar belakangi bahwa proses pembelajaran di sekolah pendidik mengatakan bahwa proses pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajarannya yakni metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Pendidik juga menggambarkan kondisi kelas ketika pembelajaran berlangsung dimana peserta didik masih kurang mampu memahami materi yang dipelajari. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti maka peneliti tertarik untuk mengangkat media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memilih aplikasi Kahoot yang mengaktifkan partisipasi peserta didik secara kompetitif dalam proses pembelajaran maka peneliti memilih mengangkat aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dan melihat seberapa besar pengaruh media pembelajaran aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Pada penelitian ini peneliti mengambil dua kelas yang dijadikan sebagai sampel yaitu kelas XII MIPA 5 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII MIPA 6 sebagai kelas kontrol. Proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen menggunakan aplikasi Kahoot dan pada kelas kontrol proses pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan *post-test only* setelah melakukan *treatment*, dan instrumen penelitian menggunakan soal pilihan ganda yang berjumlah 18 butir pertanyaan.

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Hasil Uji *Mann-Whitney U-Test* diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$. Oleh karena itu H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci : Aplikasi Kahoot, Hasil Belajar.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era Revolusi Industri 4.0, kemajuan teknologi digital telah menghasilkan perubahan besar di berbagai sektor, termasuk dalam dunia pendidikan. Pada masa pembelajaran saat ini, diharapkan guru dan peserta didik memiliki keterampilan dalam menggunakan perangkat teknologi, karena teknologi informasi dan komunikasi sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.¹

Saat ini, bangsa Indonesia sedang berusaha meningkatkan kualitas pendidikan untuk menghadapi perkembangan zaman yang sangat maju. Diharapkan pendidikan dapat menghasilkan pencapaian yang sesuai dengan cita-cita bangsa dan tujuan dari pendidikan nasional. Hal ini sejalan dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis dan tanggung jawab”.²

Pendidikan tidak lepas dari proses belajar dan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik yang melibatkan berbagai unsur yang saling mempengaruhi. Ini merupakan upaya yang disengaja,

¹Izza Mafatih, dkk, Penggunaan Media Interaktif Kahoot Pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 6 Singosari, *Jurnal Pendidikan Islam*, 6, no. 2, 2021, h. 137.

²Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

menggunakan pengetahuan professional guru untuk mencapai tujuan kurikulum.³ Pada dasarnya, proses belajar mengajar merupakan bentuk komunikasi. Pembelajaran adalah dukungan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan, karakter, serta pembentukan sikap dan kepercayaan. Dengan kata lain, hal tersebut merupakan upaya untuk membantu peserta didik belajar dengan efektif. Proses pembelajaran berlangsung sepanjang hidup, dapat diterapkan dimana saja dan kapan saja.⁴

Al-Qur'an sebagai sumber hukum Islam menjelaskan bahwa keberhasilan pemanfaatan media dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang merupakan bagian dari proses pembelajaran. Manusia memiliki potensi yang harus dimanfaatkan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran, seperti firman Allah dalam Q.S. An-Nahl/16:78. Allah SWT berfirman:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ (٧٨)

Terjemahan Bahasa Mandar:

*“Anna Puang Alla Taala mappasungo’o pole di are’na kindo’mu andiang ma’issang apa-apa, anna Diang (Puang Alla Taala) mambeio pairrangang, peitang anna ate, mamoare’o sukkur.”*⁵

Terjemahan:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”⁶

³Hidayatullah, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)* (Jakarta: Thariqi Press, 2008).

⁴Nina Khayatul Virdyna, *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Duta Media Publishing, 2020), h. 1

⁵Muh Idham Khalid Bodi, Dkk, Koroang Mala’bi’ (*Al-Qur’an dan Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*), h. 522.

⁶Abdul Aziz Azbur Rauf, *Al-Hafiz, Al-Qur’an Hafalan Mudah Terjemahan dan Tajwid Warna*, (Bandung: Cordoba, 2020).

Ayat tersebut memberikan petunjuk bahwa manusia memiliki potensi yang dapat dikembangkan melalui usaha-usaha pendidikan dikarenakan dari segi pendengaran, penglihatan, dan hati yang diberikan oleh Allah menjadikan manusia untuk menerima dan memproses informasi, sehingga mereka bisa dididik dan berkembang.⁷ Terdapat tiga nilai pendidikan yang penting, pertama kesadaran bahwa manusia dilahirkan dengan ketidaktahuan yang lengkap, kedua pengakuan bahwa pendengaran dan penglihatan adalah sarana utama dalam proses pendidikan untuk memperoleh pengetahuan, dan ketiga tujuan dari pengetahuan yang diperoleh melalui proses pendidikan adalah untuk memupuk rasa syukur dalam diri manusia.⁸

Pesan di atas menyatakan bahwa Allah menciptakan manusia dari Rahim ibunya tanpa pengetahuan apapun, dan kemudian Allah memberikan manusia media seperti hati, pendengaran, dan penglihatan untuk belajar dan memahami. Salah satu faktor penting yang mendukung proses pendidikan adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat atau fasilitas dalam proses pembelajaran yang memiliki potensi untuk memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Metode ceramah yang biasanya digunakan telah berubah dengan adanya kolaborasi yang memanfaatkan jaringan internet. Sebagai pendidik, kita tidak hanya dapat menggunakan jaringan internet untuk mencari referensi bahan pelajaran, tetapi juga bisa memanfaatkan berbagai aplikasi yang tersedia sebagai variasi dalam

⁷Zubaedi, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 10.

⁸ Tulus Muthofa & Aisyah Amalia Putri, Konsep Pendidikan Insan Kamil Dalam Perspektif Q.S An-Nahl Ayat 78, *Jurnal Studi Islam*, 8, No. 1, 2022, h. 57.

proses pembelajaran. Ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik dan membantu meningkatkan hasil belajar mereka.⁹

Kondisi saat ini, banyak peserta didik yang cenderung jenuh dengan pembelajaran yang monoton, dan hanya berpusat kepada guru tanpa melibatkan peserta didik secara langsung. Meskipun standar nasional pendidikan menekankan pentingnya pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dan dilakukan dengan cara yang menyenangkan.¹⁰ Namun ternyata, dalam proses belajar mengajar masih banyak peserta didik mengalami kejenuhan, yang menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kejenuhan ini dapat terlihat selama kegiatan pembelajaran, misalnya melalui kurangnya perhatian, rasa kantuk, atau berbincang dengan teman untuk menghindari kebosanan.¹¹

Kondisi di atas tidak jauh beda dengan hasil observasi awal peneliti di kelas XII MIPA 5 SMAN 1 Campalagian, peneliti mewawancarai guru pada mata pelajaran PAI. Beliau mengatakan bahwa pada proses pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajarannya yakni metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Selain itu beliau juga menggambarkan kondisi kelas ketika pembelajaran berlangsung dimana peserta didik masih kurang mampu memahami materi yang dipelajari.¹² Berbicara tentang proses belajar juga secara langsung

⁹A. C. Bunyamin, D. R. Juita, and N. Syalsiah, Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran, *Jurnal Kehumasan Universitas Pendidikan Indonesia*, 3, no. 1, 2020, h. 18.

¹⁰Presiden Republik Indonesia, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*.

¹¹Ahdar, Dkk, Respons Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Menjawab Soal Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7, no. 1, 2022, h. 59-60.

¹²H. Andi Muhammad Saleh, *Wawancara*, 16 Mei 2024.

mempengaruhi pencapaian hasil pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai ditentukan oleh kegiatan belajar yang dilakukan. Salah satu faktor keberhasilan peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh media pembelajarannya yang berkualitas. Jika metode tersebut digunakan secara berulang pada setiap materi tentunya akan menimbulkan kejenuhan peserta didik dalam belajar dan berimbas kepada kurangnya pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang tentunya akan mempengaruhi nilai hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar pada dasarnya adalah pencapaian kompetensi yang meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang terwujud dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kompetensi ini dapat diidentifikasi melalui pengukuran dan penilaian berbagai hasil belajar serta indikator-indikator yang diamati.¹³ Benyamin Bloom, sebagaimana disampaikan oleh Sudjana, mengategorikan penilaian hasil belajar ke dalam tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif adalah yang paling sering dinilai oleh guru di sekolah, karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai materi pelajaran.¹⁴

Mengenai hal tersebut, diperlukan media pembelajaran yang tepat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Pembelajaran yang menarik merupakan pembelajaran yang dapat menginspirasi rasa ingin tahu peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan. Namun penting untuk diketahui bahwa pembelajaran yang menarik tidak hanya berkaitan

¹³Sri Budyartati, *Problematika Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Depublish, 2014), h. 24.

¹⁴Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Cet. Ke-14, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 22-23.

dengan kepuasan peserta didik, tetapi juga tentang bagaimana seorang pendidik menyampaikan pelajaran dengan optimal.¹⁵ Oleh karena itu sangat penting bagi pendidik untuk memvariasikan pembelajaran untuk memperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik.

Salah satu teknologi inovatif media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah konsep gamifikasi yaitu Kahoot, pemilihan media pembelajaran ini didasarkan pada kemampuan mendaur ulang kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. Kahoot ini telah beberapa kali diteliti di berbagai lembaga pendidikan baik di luar negeri maupun di dalam negeri dan hasilnya menunjukkan: Pertama berdasarkan penelitian Saleh Alharthi, dalam jurnal yang berjudul “Menilai Dampak Kahoot pada Hasil Belajar Siswa EFL” pada tahun 2020 di salah satu Universitas Saudi Arabia, hasilnya menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan.¹⁶ Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Wiwik Sulistiyawati dalam jurnalnya yang berjudul “Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika” pada tahun 2021 di SMP Negeri 1 Ngunut, Jalan Recobarong, Kec. Ngunut, Kab. Tulungagung, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran Matematika, yaitu: 1) hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan 2) peserta

¹⁵Anwar Muhammad, *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta: Pranamedia Group, 2018), h. 1.

¹⁶Saleh Alharthi, *Assessing Kahoot’s Impact on EFL Students’ Learning Outcomes*, *TESOL International Journal*, 15, no. 5, 2020, h. 50.

didik lebih aktif dalam proses pembelajaran 3) pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.¹⁷

Adanya penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian mencoba melakukan penelitian dengan sesuatu yang berbeda. Trend penelitian initalah banyak diteliti dengan penelitian Tindakan kelas dan metode kuantitatif namun tidak dalam bentuk quasi eksperimen. Maka penelitian ini hadir dengan menggunakan metode penelitian eksperimen jenis quasi eksperimen bentuk *Post-Test Only, Non Equivalent Control Group Design*. Penelitian ini diperkuat dengan trend penelitian terdahulu yang belum pernah diterapkan di cakupan wilayah Sulawesi Barat, maka penelitian ini mencoba untuk menerapkan pada wilayah Sulawesi Barat khususnya Kabupaten Polewali yang terdapat masalah pembelajaran dalam kelas di sekolah yang harusnya diberikan solusi demi terciptanya sumber daya manusia yang unggul.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Campalagian. Pendidikan Agama Islam (PAI), adalah usaha untuk memberikan bimbingan dan pendidikan kepada peserta didik agar mereka mampu memahami ajaran islam secara komprehensif. Selanjutnya, mereka diharapkan dapat meresapi tujuan ajaran tersebut, dan pada akhirnya mengaplikasikan serta

¹⁷Wiwik Sulistiyawati, Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika, *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15, no. 1, 2021, h. 55.

menjadikan Islam sebagai landasan hidup.¹⁸ Peneliti memilih aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menyarankan menggunakan pembelajaran yang bervariasi, membantu peserta didik dalam meningkatkan daya ingat terhadap setiap materi yang telah dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melihat dari media pembelajaran aplikasi Kahoot, mencakup semua itu sehingga membuat peneliti semakin yakin untuk menerapkan media pembelajaran ini. Sehingga diharapkan adanya penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI di kelas XII MIPA 5 SMAN Campalagian ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah ada peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI di kelas XII MIPA 5 SMAN 1 Campalagian?

C. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan jawaban yang bersifat sementara dan masih memerlukan tahap uji untuk mengetahui kebenarannya. Menurut para ahli hipotesis merupakan jawaban sementara atau praduga yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian.¹⁹ Adapun hipotesis yang diajukan peneliti yaitu :

¹⁸Ahmad Husni Hamim, Dkk, Pengertian, Landasan, Tujuan dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional, *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4, no. 2, 2022, h. 116.

¹⁹Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 38.

1. H_1 : Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran PAI di SMAN 1 Campalagian sesudah penggunaan aplikasi Kahoot.
2. H_0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran PAI di SMAN 1 Campalagian sesudah penggunaan aplikasi Kahoot.

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Variabel dalam penelitian ini akan dijelaskan rinci untuk mencegah kesalahpahaman pembaca dalam menafsirkan variabel yang terdapat dalam judul.

Definisi operasional dalam penelitian ini meliputi:

a. Kahoot

Kahoot adalah sebuah aplikasi berbasis jaringan, memfasilitasi pembuatan kuis interaktif. Kahoot juga berfungsi sebagai platform pembelajaran yang memudahkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan berpartisipasi dalam pembelajaran yang menyenangkan dalam waktu singkat.²⁰

b. Hasil belajar

Hasil belajar yaitu perubahan kearah positif yang dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini berfokus pada aspek

²⁰Wardara, S., & Sagoro, E. M., Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVII, No. 2, 2019, h. 49.

kemampuan kognitif (pengetahuan) peserta didik, hal ini bisa dilihat dari hasil *post-test*.

2. Ruang Lingkup Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada sejauh mana peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran saat proses belajar terkhusus pada mata pelajaran PAI. Apakah media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik atau sebaliknya tidak menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar.

E. *Kajian Pustaka*

Kajian pustaka memuat hasil penelitian yang berkaitan dengan persoalan yang ingin diteliti secara sistematis, dengan demikian akan terlihat perbedaan tujuan yang akan dicapai. Berikut kajian pustaka:

1. Ardhy Yuwono dkk, yang berjudul “Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Edukasi Kahoot Pada Hasil Belajar Sejarah Di SMAN 51 Jakarta”, pada tahun 2022, berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa data yang didapat pada kelas eksperimen menunjukkan nilai tertinggi sebesar 60 dan terendah sebesar 15, dengan rata-rata (mean) 34,57, varians 167,98, dan standar deviasi 12,96. Sedangkan pada kelas kontrol, nilai tertinggi yang didapat adalah 35, nilai terendah 7, rata-rata (mean) 21, varians 58, dan standar deviasi 7,62.²¹

Perbedaan dari penelitian ini terletak pada metode penelitian yaitu

²¹Ardhy Yuwono dkk, Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Pada Hasil Belajar Sejarah Di SMAN 51 Jakarta, *Journal Of Indonesian History and Education*, 2, no. 1, 2022, h. 47.

kuantitatif eksperimen *randomized control group pretest-posttest design* sedangkan yang peneliti teliti menggunakan jenis penelitian eksperimen bentuk *post-test only*, fokus penelitian Ardhy Yuwono adalah pada peningkatan hasil belajar sejarah, sementara penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran PAI, kemudian perbedaan selanjutnya yaitu terletak pada lokasi penelitian.

2. Ajun Purwanto dkk, dalam artikel jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi”, pada tahun 2021, hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan game online Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi kelas XI IIS 3 SMA Negeri 2 Tebas, Kabupaten Sambas. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa rata-rata *post-test* peserta didik yang menggunakan Kahoot adalah 60.14. Dari analisis T-test diperoleh t_{hitung} 3,594 $>$ t_{table} 2,052, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti terdapat perbedaan dalam hasil belajar peserta didik. Berdasarkan perbandingan nilai *post-test* 60.14 yang lebih besar atau sama dengan *pre-test* 45.00, hipotesis statistik alternatif diterima.²² Perbedaan penelitian Arjun Purwanto, Dkk, dengan penelitian ini yaitu metode penelitian *Pre-eksperimen* dengan rancangan penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis

²²Ajun Purwanto dkk, Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi, *Jurnal Pendidikan IPS*, 01, no. 01, 2021, h. 7.

penelitian eksperimen, kemudian perbedaan lainnya terletak pada mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian.

3. Nisa'atul Wahidah & M. Chotibuddin, dalam artikel jurnal yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah", pada tahun 2021. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot memberikan kontribusi yang cukup signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Fiqih di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah. Hal ini dibuktikan dengan taraf signifikan dengan taraf signifikansi 5% memperoleh hasil perbandingan $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($0,730 > 0,3882$), dan hasil uji signifikansi diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,228 > 2,063$), maka H_0 yang di ajukan ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang kuat dan signifikan pada penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah. Dan terdapat hasil perhitungan koefisien determinasi yang memperoleh hasil sebesar 0,53 atau 53% yang berarti 53% peningkatan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot dan sisanya 47% dipengaruhi oleh hal lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.²³ Adapun perbedaan

²³Nisa'atul Wahidah & M. Chotibuddin, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas

penelitian Nisa'atul Wahidah & M. Chotibuddin menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian One-group pretest-posttest sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Adapun perbedaannya terletak pada mata pelajaran fikih sedangkan pada penelitian yang akan diteliti oleh penulis yaitu mata pelajaran PAI. Kemudian perbedaan selanjutnya yaitu terletak pada lokasi penelitian.

F. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI di kelas XII MIPA 5 SMAN 1 Campalagian.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini yaitu:

a. Kegunaan Ilmiah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah keterampilan, wawasan ilmiah dan diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan khususnya PAI mengenai upaya meningkatkan, mengembangkan dan juga manfaat diterapkannya aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Penggunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi sekolah, pendidik, serta peserta didik.

1) Kegunaan bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan menjadi motivasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didiknya.

2) Kegunaan bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat kepada pendidik khususnya pada mata pelajaran PAI sebagai gambaran umum tingkat efektivitas penerapan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar.

3) Kegunaan bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi Kahoot.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. *Kajian Tentang Media Aplikasi Kahoot*

1. **Pengertian Aplikasi Kahoot**

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang mengelola data melalui penggunaan komputasi. Asal kata aplikasi adalah dari bahasa Inggris “*application*” yang memiliki arti penerapan, lamaran, atau penggunaan. Dalam terminology, aplikasi merujuk pada sebuah perangkat lunak yang telah siap digunakan dan dirancang untuk melakukan suatu tugas atau fungsi tertentu bagi pengguna aplikasi, serta dapat diakses oleh sasaran yang dituju untuk penggunaan aplikasi lainnya.¹ Sebuah contoh aplikasi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran adalah Kahoot.²

Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran, baik bagi peserta didik maupun pengajar. Aplikasi ini menekankan pendekatan pembelajaran yang mengaktifkan partisipasi peserta didik secara kompetitif dengan rekan-rekannya dalam materi pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari.³

Kelebihan Kahoot adalah bentuk aplikasinya yang berupa kursus online dengan elemen persaingan, dimana hasil kuis dapat ditampilkan langsung di layar kelas

¹Samania N, dkk, Rancang Bangun Aplikasi E-Voting Pemilihan Ketua Umum Himpunan Mahasiswa Informatika (Hmti) Universitas Cokroaminoto Palopo Berbasis Website, *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 10, no. 1, 2020, h. 51.

²Lutfi, dkk, Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Pada Guru, *International Journal Of Community Service Learning*, 4, no. 3, 2020, h. 187.

³Bunyamin, A. C., dkk, Gunahumas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan, *Gunahuman Jurnal Kehumasan P-ISSN*, 3, no. 1, 2020, h. 44.

untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dalam mencapai poin tertinggi. Selain itu aplikasi ini dapat diakses dengan beragam perangkat, seperti komputer, laptop, tablet, dan perangkat android.⁴

Awalnya, kahoot adalah proyek kolaboratif yang melibatkan Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik, yang bekerja sama dengan Norwegian University of Technology and Science pada tahun 2013. Setelah 6 bulan sejak proyek ini rampung, Kahoot diluncurkan ke publik sebagai platform permainan edukatif gratis yang dapat diakses oleh siapa saja, termasuk pendidik yang ingin melakukan penilaian. 1,5 juta guru dan 45 pembelajar yang telah terdaftar untuk memainkannya setelah 1 tahun Kahoot ini diluncurkan.⁵ Platform Kahoot mendukung berbagai jenis penilaian, termasuk kuis online, survei, dan diskusi, masing-masing dengan cara bermain yang berbeda. Koneksi internet diperlukan untuk menjalankan permainan ini.⁶

2. Langkah-Langkah Mengoprasikan Aplikasi Kahoot

a. Registrasi

- 1) Masuklah melalui halaman web <https://kahoot.com>.
- 2) Tekan tombol “daftar” atau “*sign up*” untuk membuat akun Kahoot.
- 3) Lalu, pilihlah status akun Anda dari pilihan teacher, student, personal atau professional. Jika Anda seorang guru, pilihlah opsi “*teacher*”.

⁴Andri, R., Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika, *Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6, no. 1, 2020, h. 136.

⁵Irwan, dkk, Efektivitas Penggunaan Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes, *Pedagogia Jurnal Pendidikan*, 8, no. 1, 2019, h. 97.

⁶Nisa'atul Wahidah & M. Chotibuddin, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah, *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, no. 1, 2021, h. 120.

- 4) Langkah berikutnya adalah memilih tempat kerja anda. Klik opsi "*school*" jika anda bekerja di sebuah sekolah.
- 5) Setelah itu, anda perlu mengisi alamat email dan kata sandi untuk akun anda. Anda juga dapat memilih opsi untuk masuk dengan akun google anda.
- 6) Setelah Anda berhasil masuk, Anda dapat memilih opsi pembayaran. Untuk menggunakan versi gratis, cukup klik "*get basic for free*".

b. Membuat Kahoot

- 1) Setelah mendaftar atau masuk, harap lengkapi data pribadi Anda, termasuk nama, username, country, dan nama institusi pendidikan.
- 2) Setelah itu, cukup klik tombol "*create*" di sebelah kanan dashboard, dan pilih "*new Kahoot*" untuk mulai kuis Kahoot dengan mudah.
- 3) Selanjutnya, mulai buat pertanyaan kuis sesuai keinginan Anda, termasuk menentukan waktu menjawab dan poin yang akan diberikan untuk jawaban yang benar. Untuk menambah pertanyaan baru, cukup klik "*add question*".
- 4) Setelah pembuatan pertanyaan selesai, Anda dapat menambahkan deskripsi Kahoot dengan mengklik "*setting*" yang terletak di sudut kiri atas dashboard.
- 5) Ketika Anda telah menyelesaikan pembuatan pertanyaan dan mengisi deskripsi Kahoot, silahkan tekan "selesai" atau "*done*".
- 6) Apabila Anda ingin segera menggunakan Kahoot untuk bermain, silahkan tekan "*play now*". Namun, jika Anda belum siap untuk bermain, Anda dapat memilih "*done*".

- 7) Kahoot yang telah dibuat dengan sukses akan disimpan di sisi kanan dashboard.
- 8) Peserta didik yang mengunjungi <https://Kahoot.it>, mereka akan melihat halaman yang berbeda dibandingkan pendidik. Layar peserta didik akan meminta mereka untuk mengisi game PIN dan nama panggilan (*nickname*).
- 9) Setelah mengisi kedua kolom tersebut, peserta didik akan secara otomatis terdaftar sebagai peserta dalam sesi asesmen. Selanjutnya, mereka hanya perlu menjawab setiap pertanyaan yang muncul di layar komputer pendidik melalui perangkat mereka masing-masing.⁷

3. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Kahoot

a. Kelebihan aplikasi Kahoot:

- 1) Mempermudah para guru, dengan tidak memerlukan upaya besar dalam pengembangan teknologi pendidikan berbasis game digital untuk diterapkan dalam kelas.
- 2) Kemudahan pengoprasian, akses melalui perangkat *smartphone* dan computer.
- 3) Kahoot dapat digunakan secara fleksibel untuk berbagai keperluan pembelajaran, tugas belajar di rumah, atau sekedar menyajikan hiburan dalam proses pembelajaran.
- 4) Banyaknya fitur bermanfaat, termasuk fitur analisis evaluasi hasil belajar setiap peserta didik dan setiap poin soal, yang membantu guru dalam

⁷Aldian Alfanani, Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI Kelas VIII SMP Negeri 1 Pare, *Theses IAIN Kediri*, 2022, h. 17-19.

menganalisis dan memberikan umpan balik terhadap hasil belajar. Tidak hanya itu, dengan bertambahnya konten game kuis yang tersedia secara gratis, Kahoot juga dapat dijadikan sebagai sarana hiburan dalam proses pembelajaran dan pelatihan.

b. Kekurangan aplikasi Kahoot

- 1) Dibutuhkan akses internet berkecepatan tinggi, diperlukan untuk mengakses aplikasi Kahoot, tetapi tidak semua sekolah menyediakan fasilitas jaringan internet, yang menjadi kendala dalam penggunaan aplikasi tersebut.
- 2) Diperlukan perangkat untuk mengaksesnya, seperti smartphone, laptop atau komputer, namun tidak semua sekolah menyediakan atau mengizinkan penggunaan perangkat tersebut, dan tidak semua peserta didik memiliki laptop atau smartphone saat ini. Hal ini menjadi kendala dalam penggunaan aplikasi tersebut.
- 3) Untuk menggunakan Kahoot, perlu tersedia overhead projector dan ketersediaan listrik yang stabil selama proses pembelajaran.

Tanpa tersedianya fasilitas tersebut, maka pembelajaran melalui media Kahoot dapat menjadi tidak efektif.⁸

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "*medius*" yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Dalam konteks bahasa Arab, media dapat

⁸Aprilia Riyana Putri dan Muhammad Alie Muzakki, Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0, *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 12, p. 1-7, 2019, h. 221-222.

diartikan sebagai perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.⁹ Gerlach & Ely (1971) menjelaskan bahwa media, jika dilihat secara umum, merujuk kepada manusia, materi atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁰ Dalam konteks pendidikan dan pembelajaran, media didefinisikan sebagai sarana dan materi yang menyampaikan informasi atau materi pelajaran dengan tujuan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sering dikelompokkan menjadi alat grafis, fotografis, atau sumber informasi yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan mengatur ulang informasi baik secara visual maupun verbal.¹¹

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Derek Rowntree, fungsi media dalam pembelajaran mencakup:

- a. Memotivasi peserta didik untuk menerima pesan.
- b. Mendorong respon peserta didik terhadap stimulus dalam media.
- c. Memudahkan peserta didik dalam mengulangi informasi yang disampaikan melalui media.
- d. Menghadirkan respon dalam waktu yang lebih singkat.
- e. Mendorong peserta didik agar melakukan evaluasi.¹²

Selain 5 fungsi diatas, media pembelajaran juga memiliki manfaat antara lain:

⁹Septy Nurfadillah, *Media Pembelajaran*, (Cet. I; Jln. Bojong Genteng Nomor 18, Kec. Bojong Genteng, Kab. Sukabumi, Jawa Barat 43353, 2021), h. 7.

¹⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. 19; Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 3.

¹¹Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2013) , h. 319-320.

¹²Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Cet. I; Jl. A. Yani Km. 4,5 Banjarmasin, 2009), h. 20.

- a. Mendetailkan langkah-langkah dalam pembelajaran.
- b. Menumbuhkan minat dan keaktifan peserta didik.
- c. Memperbaiki efektivitas penggunaan waktu dan tenaga.
- d. Memperbaiki kualitas pembelajaran peserta didik.
- e. Memfasilitasi pembelajaran yang fleksibel, dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- f. Mendorong sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- g. Merubah peran guru menjadi lebih konstruktif dan produktif.
- h. Menyajikan materi yang bersifat abstrak dalam bentuk yang lebih konkret.
- i. Membantu mengatasi batasan yang ada pada panca indra manusia.
- j. Meningkatkan retensi materi pembelajaran oleh peserta didik.¹³

C. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu dalam hal pengetahuan atau sikap, yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam bentuk pendidikan formal maupun nonformal.

Menurut Gagne dan Briggs dalam Jamil Suprihatiningrum hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik sebagai dampak dari belajar, yang dapat diukur melalui penampilan mereka (*learner's performance*).¹⁴ Hasil belajar peserta didik diukur melalui hasil tes setelah mereka menyelesaikan setiap mata pelajaran atau transkrip nilai dan ijazah. Melalui hasil belajar, memberikan

¹³ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, h. 320-321.

¹⁴Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, h. 37.

gambaran tentang pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari serta menunjukkan sejauh mana mereka memahami dan menguasai pembelajaran tersebut.¹⁵ Selain itu Susanto A, mengatakan bahwa hasil belajar mencakup perubahan pada peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, sebagai akibat dari proses belajar.¹⁶

Berdasarkan pengertian diatas maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa kompetensi atau kemampuan tertentu yang berhasil diperoleh oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran adalah apa yang disebut sebagai hasil belajar. Keberhasilan seseorang dalam memahami materi setelah melalui proses pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar sebagai tolak ukurnya. Terjadi pencapaian hasil belajar ketika terjadi transformasi dari tidak mampu menjadi mampu dalam memahami materi yang diajarkan.¹⁷

2. Tipe-Tipe Hasil Belajar

Perlu diketahui garis besar hasil belajar dibagi dalam tiga ranah yaitu:¹⁸

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif mengacu pada perubahan perilaku yang berhubungan dengan aspek kognitif atau pemahaman. Proses belajar dalam aspek ini meliputi

¹⁵Dea Putri Khairunnisa, dkk, Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantu Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Peserta Didik Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 6, No. 4, 2022, h. 7427.

¹⁶ Susanto Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2013), h. 18.

¹⁷Riska Yurnaliza & Totoh Andayono, Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar Mahasiswa Bidikmisi Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang, *Journal of Civil Engineering and Vocational Education*, 6, no. 4, 2019.

¹⁸Aliyah, A., Hawi, A., & Mardeli, M, Hubungan Antara Kompetensi Kepribadian Guru Dengan Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik Kelas IX Di SMP Islam Az-Zahrah 2 Palembang, *Jurnal PAI Raden Fatah*, 1, no. 2, 2019, h.128-138.

penerimaan stimulus, penyimpanan, pengolahan informasi di otak, serta pemanggilan kembali informasi tersebut saat dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu masalah. Menurut Bloom menjelaskan bahwa hasil belajar kognitif diurutkan secara hirarki mulai dari tingkatan paling rendah yaitu hafalan, hingga yang paling tinggi yaitu evaluasi. Tingkatan ini terdiri dari pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

- 1) Pengetahuan (*knowledge*): kemampuan untuk mengingat hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam memori. Pengetahuan ini dapat berkaitan dengan fakta, kejadian, konsep, aturan, teori, prinsip atau metode.
- 2) Pemahaman (*comprehension*): kemampuan untuk menangkap inti dan makna dari hal-hal yang telah dipelajari.
- 3) Penerapan (*application*): kemampuan untuk menggunakan metode dan aturan dalam menghadapi masalah nyata dan baru. Kemampuan ini terlihat dalam penggunaan prinsip-prinsip yang relevan.
- 4) Analisis (*analysis*): kemampuan untuk memecah suatu kesatuan menjadi bagian-bagian kecil agar struktur keseluruhan dapat dipahami dengan lebih jelas.
- 5) Sintesis (*synthesis*): kemampuan untuk menciptakan pola baru, seperti dalam menyusun sebuah program kerja.

6) Evaluasi (evaluation): kemampuan untuk memberikan penilaian mengenai berbagai hal berdasarkan kriteria tertentu, contohnya dalam menilai hasil tulisan.¹⁹

b. Ranah afektif

Sumadi Surya mengelompokkan hasil belajar afektif menjadi lima tingkatan, yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.²⁰ Tingkatan ini diatur secara hirarkis, mulai dari yang terendah hingga yang tertinggi. Ranah afektif berhubungan dengan nilai-nilai yang berkaitan dengan sikap dan perilaku.

c. Ranah psikomotorik

Para ahli menjelaskan dan mengatur hirarki hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar ini disusun dari tingkat yang paling dasar dan sederhana hingga yang paling kompleks, yang hanya dapat dicapai setelah peserta didik menguasai tingkat paling dasar tersebut. Secara umum, hasil belajar psikomotorik dibagi menjadi enam kategori: persepsi (membedakan berbagai gejala), kesiapan (persiapan untuk memulai suatu gerakan), gerakan terbimbing (meniru model yang telah ditunjukkan), gerakan terbiasa (melakukan gerakan tanpa model hingga menjadi kebiasaan), gerakan kompleks (melakukan serangkaian gerakan secara berurutan), dan kreativitas (menciptakan gerakan atau kombinasi gerakan baru yang orisinal).²¹

¹⁹Supardi, *Penilaian Authentic Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015), h. 2.

²⁰Sumadi Surya Subrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada: 1995), h. 249.

²¹Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 38.

Ketiga ranah tersebut menjadi fokus dalam penilaian hasil belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Manusia memiliki potensi perilaku mental yang dapat dididik dan dimodifikasi, mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar merupakan perubahan tingkahlaku dari yang awalnya tidak mampu menjadi mampu, dan dari tidak tahu menjadi tahu. Penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif, yang dapat diukur melalui tes dan terlihat dari nilai yang diperoleh. Penelitian ini menekankan pada tingkat pengetahuan (C1) hingga tingkat analisis (C4). Hasil belajar kognitif berhubungan dengan penguasaan materi pelajaran PAI yang diajarkan oleh guru selama proses pembelajaran, dan diukur melalui tes hasil belajar yang memanfaatkan media aplikasi Kahoot

3. Faktor-Faktor Hasil Belajar

Sudah seharusnya pelaksanaan pembelajaran mengikuti pedoman yang ada. Walaupun demikian, hal ini masih belum bisa berhasil secara sempurna. Hal ini dikarenakan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi diantaranya:²²

a. Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang dipengaruhi dari dalam diri peserta didik, diantaranya:

1) Faktor Fisiologi

²²Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2017), h. 130-131.

Kondisi fisiologi dapat menjadi faktor yang mempengaruhi peserta didik untuk menerima suatu pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari kondisi kesehatan, tidak mengalami kelelahan, tidak cacat, dan lain sebagainya.

2) Faktor Psikologi

Keadaan psikologis setiap peserta didik itu pasti berbeda-beda dan dipastikan akan mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktornya ialah minat, bakat, motivasi, bahkan IQ peserta didik tersebut.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang dipengaruhi dari luar diri peserta didik diantaranya:

1) Faktor lingkungan

Ada begitu banyak cara peserta didik untuk bisa berkonsentrasi dalam memahami suatu pelajaran. Faktor lingkungan ini juga turut berpengaruh. Contohnya, peserta didik harus merasa nyaman dalam suatu ruangan baik itu suhu ruang ataupun kelembapannya. Ada juga peserta didik yang mampu berkonsentrasi pada waktu-waktu tertentu.

2) Faktor instrumental

Faktor instrumental yang dimaksud disini adalah sarana, prasarana, pendidik, serta kurikulum yang telah disusun sebagai perencanaan demi tercapainya tujuan dari hasil belajar yang diharapkan.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah, selain faktor internal dan eksternal, terdapat juga faktor pendekatan belajar, yang diartikan “pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara strategi yang digunakan peserta didik dalam

menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu”.²³ Tercapainya hasil belajar yang baik sangat dipengaruhi oleh aktivitas peserta didik dalam belajar. Faktor pendekatan belajar mencakup jenis upaya yang dilakukan peserta didik, termasuk strategi dan metode yang mereka gunakan dalam kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran. Pendekatan belajar yang baik sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga semakin mendalam cara belajar yang diterapkan, semakin baik pula hasil yang diperoleh.

4. Prinsip-Prinsip Hasil Belajar

Prinsip-prinsip hasil belajar yaitu:

a. Valid

Sebuah penilaian hasil belajar harus dapat mengukur kompetensi yang terdapat dalam standar isi, yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar serta kompetensi lulusan. Penilaian valid berarti menggunakan alat yang sesuai dengan tujuan penilaian yang digunakan.

b. Objektif

Tidak boleh ada perbedaan agama, sosial ekonomi, budaya, bahasa, gender atau hubungan emosional yang mempengaruhi nilai hasil belajar.

c. Terbuka

Semua pihak berkepentingan harus dapat mengetahui tentang proses penilaian hasil belajar, standar penilaian dan dasar untuk membuat keputusan tentang hasil belajar peserta didik.

²³Muhibbin Syah, *Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Cipta Pers, 2002), h. 139.

d. Adil

Penilaian hasil belajar sebaiknya tidak merugikan atau menguntungkan. Karena ada peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus serta perbedaan dalam agama, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi dan gender.

e. Terpadu

Penilaian hasil dalam belajar pada pendidikan adalah hal yang tidak bisa dipisahkan dimana ada pembelajaran maka akan ada penilaian yang dilakukan.

f. Sistematis

Penilaian hasil belajar harus dilakukan dengan rencana yang matang dan tersusun, mengikuti langkah-langkah yang standar.²⁴

5. Penilaian Hasil Belajar

Menurut Supratiningsih dan Suharja dalam Ruminiati, penilaian merupakan proses untuk mengambil keputusan mengenai hasil pembelajaran setiap peserta didik, serta menilai keberhasilan peserta didik secara keseluruhan di dalam kelas.²⁵ Melalui penilaian, seorang guru dapat menilai sejauh mana ketuntasan hasil belajar peserta didik. Menurut Sudjana dalam Rusdiana, tujuan dari penilaian hasil belajar adalah:

- a. Mendeskripsikan kemampuan belajar peserta didik sehingga dapat diidentifikasi kelebihan dan kekurangan mereka dalam berbagai mata pelajaran yang diambil.

²⁴Edision Ginting dan Yanto Permana, *Penilaian Evaluasi Proses dan Hasil Belajar*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan, 2018), h. 16-17.

²⁵Ruminiati, *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar, (2007), h. 3.

- b. Mengetahui sejauh mana keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yaitu seberapa efektifnya dalam mengubah perilaku peserta didik menuju tujuan pendidikan.
- c. Menentukan langkah selanjutnya berdasarkan hasil penilaian, yaitu melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam program pendidikan dan pengajaran serta pelaksanaan sistem.
- d. Memberikan pertanggung jawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada semua pihak yang memiliki kepentingan.²⁶

Dalam kurikulum 2013, cakupan penilaian mencakup 4 kompetensi, yaitu: kompetensi 1 yang berfokus pada sikap spiritual, kompetensi 2 yang berkaitan dengan sikap sosial, kompetensi 3 mengenai pengetahuan, dan kompetensi 4 yang mencakup keterampilan. Mekanisme dalam kurikulum 2013 terdiri dari hal-hal sebagai berikut:

1) Mekanisme tingkat kompetensi

Tingkat kompetensi adalah standar minimal untuk pencapaian kompetensi dalam sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kompetensi sikap dinilai berdasarkan deskripsi kualitas tertentu, sedangkan pencapaian pengetahuan diungkapkan melalui skor yang mencerminkan kemampuan berfikir dan pemahaman dalam berbagai dimensi pengetahuan. Kompetensi keterampilan dievaluasi melalui deskripsi kemahiran serta skor tertentu.

²⁶Rusdiana, *Penilaian Autentik Konsep, Prinsip dan Aplikasinya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2018), h. 141.

Tingkat pencapaian kompetensi ditunjukkan melalui deskripsi kemampuan atau skor yang diperlukan pada tingkat yang ditentukan.

2) Mekanisme ketuntasan belajar

Ketuntasan belajar mencakup dua aspek: ketuntasan penguasaan substansi dan ketuntasan belajar berdasarkan durasi waktu belajar. Ketuntasan penguasaan substansi mengacu pada pencapaian Kompetensi Dasar (KD), dimana peserta didik harus mencapai atau melampaui tingkat penguasaan minimal atas KD tertentu. Sementara itu, ketuntasan belajar dalam konteks waktu mencakup pencapaian selama setiap semester, setiap tahun ajaran dan pada tingkat satuan pendidikan.²⁷

D. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam adalah usaha yang dilakukan secara sadar oleh pendidik dengan maksud mempersiapkan peserta didik agar mampu memahami, meyakini, dan mengamalkan ajaran agama islam. Upaya ini dilakukan melalui proses pengajaran, pelatihan serta bimbingan yang sudah ditetapkan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.²⁸

Pada dasarnya pendidikan agama islam adalah membentuk pribadi muslim yang utuh dan mengembangkan semua potensi umat manusia baik secara spritual maupun fisik.²⁹ Menurut M. Abdul Somad, pendidikan islam mencakup teori dan

²⁷Supardi, *Penilaian Autentik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), h. 31-33.

²⁸Elihami dan Abdullah Syahid, Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami, *Jurnal Pendidikan*, 2, No. 1, 2018, h. 85.

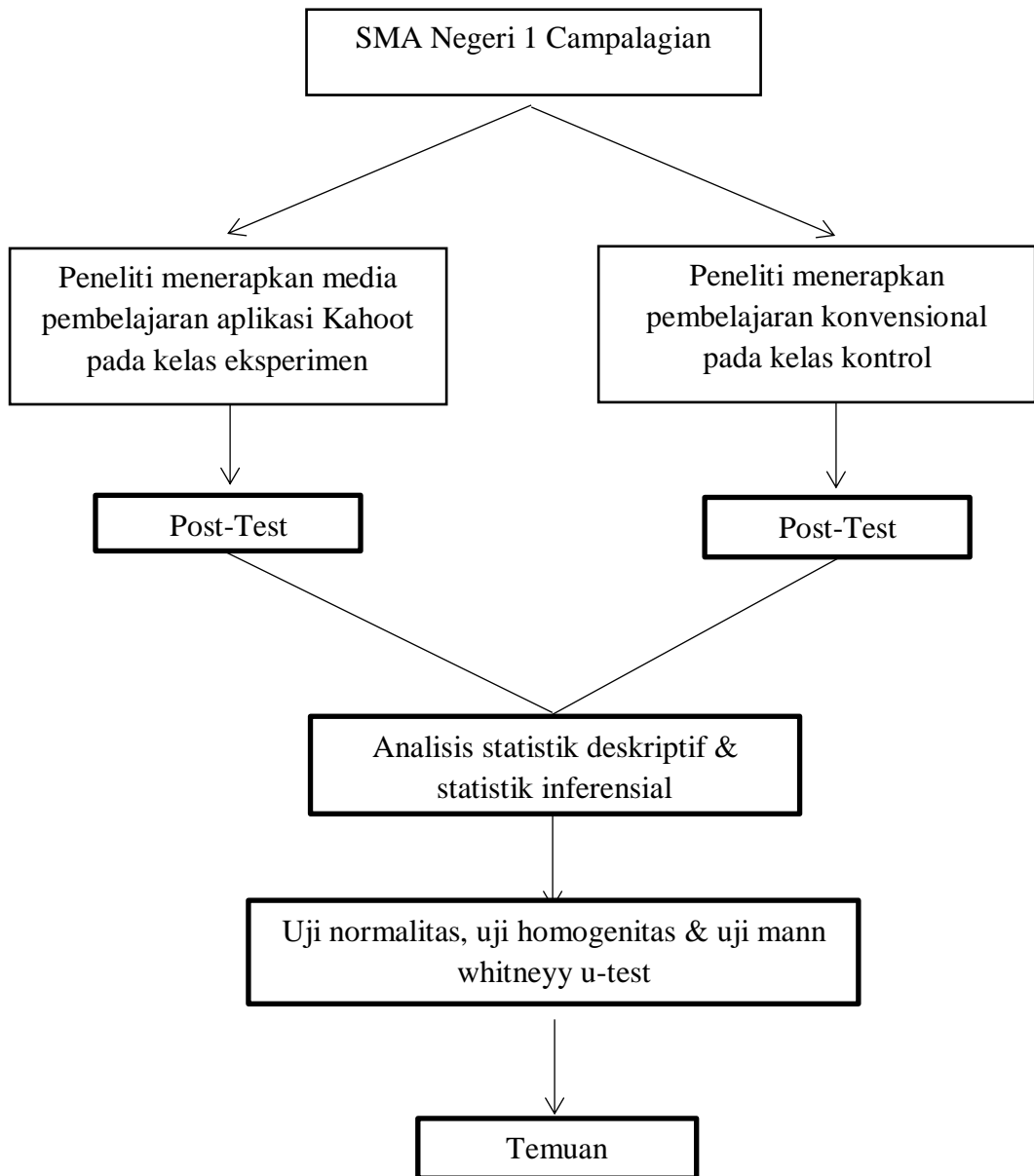
²⁹Robiatul Awwaliyah dan Hasan Baharun, Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional (Telah Epistemologi Terhadap Problematika Pendidikan Islam), *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 19, No. 1, 2018, h. 37.

pemikiran yang dikembangkan berdasarkan ajaran dasar islam, yaitu Al-Qur'an dan As-Sunnah.³⁰ Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama islam merupakan upaya yang dilakukan oleh pendidik secara sadar untuk mempersiapkan peserta agar mampu mengamalkan dan meyakini ajaran agama islam dengan tujuan membentuk jasmani maupun rohani yang berlandaskan pada sumber dasar ajaran agama islam yaitu Al-Qur'an dan Sunnah.

Keberadaan pendidikan agama islam telah diakui dalam sistem pendidikan, kemudian sistem tersebut dibagi menjadi tiga aspek utama. Pertama, pendidikan agama islam diakui secara eksplisit sebagai lembaga pendidikan yang bisa berdiri sendiri. Kedua, pendidikan agama islam diakui keberadaannya sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang diterima oleh peserta didik dari tingkat dasar hingga ke tingkat perguruan tinggi. Ketiga, pendidikan agama islam diakui keberadaannya sebagai nilai (value), meskipun nilai-nilai islami tidak selalu diintegrasikan secara menyeluruh dalam sistem pendidikan.³¹ Berdasarkan dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran yang wajib diterima oleh peserta didik dari sekolah tingkat dasar hingga ke perguruan tinggi agar nilai-nilai islam dapat tertanam pada peserta didik sejak dini sehingga menjadi generasi yang berbudi pekerti yang baik serta mampu mengamalkan ajaran-ajaran agama islam yang sesuai dengan AL-Qur'an dan Sunnah.

³⁰M. Abdul Samed, Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Anak, *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13, No. 2, 2021, h. 173.

³¹Mujahid Damopoli, Problematika Pendidikan Islam dan Upaya-Upaya Pemecahannya, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3, No. 1, 2015, h. 77.

E. Kerangka Pikir**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penerapan Aplikasi Kahoot**

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. *Jenis dan Lokasi Penelitian*

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, yang merupakan bagian dari penelitian kuantitatif dan berfokus pada mempelajari hubungan sebab akibat dari variabel yang diteliti.¹ Metode eksperimen sering dipilih karena merupakan salah satu metode paling produktif dalam penelitian. Jika dilakukan dengan benar, penelitian eksperimen akan memberikan bukti yang paling valid terkait berhubungan sebab akibat..²

2. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini yaitu SMA Negeri 1 Campalagian. Sekolah ini berlokasi di Jl. Poros Majene, Kelurahan Lapeo, Kecamatan Campalagian, Kabupaten Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat. Adapun alasan mengapa sekolah ini menjadi tempat penelitian karena adanya masalah yang ditemukan serta diperoleh data yang dibutuhkan peneliti dalam melakukan penelitian.

B. *Pendekatan Penelitian*

Penelitian ini menggunakan pendekatan quasi-eksperimen atau eksperimen semu dengan desain *Post-Test Only, Non-Equivalent Control Group Design*. Pada desain ini, terdapat satu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan, lalu

¹Rifka Agustiandi, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Cet. 1; Makassar, 2022), h. 43.

²Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kuantitatif dan Kualitatif*, (Cet. 11; Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019), h. 64.

variabel dependennya diukur menggunakan *post-test*. Hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan kelompok pembanding yang hanya diukur variabel dependennya menggunakan *post-test*, tanpa diberikan perlakuan sebelumnya.³

Dalam desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol hanya menerima satu kali uji, yaitu *post-test*. Kedua kelompok mendapatkan perlakuan pembelajaran yang sama, adapun perbedaan antara dua kelas tersebut adalah pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot dan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Menurut Seniati, Dkk bahwa *Post-Test Only, Non-Equivalent Control Group Design* bisa dilihat pada gambar tabel berikut:⁴

Tabel 3.1

Desain Penelitian *Post-Test Only Design, Nonequivalent Groups*

Kelompok Eksperimen	X ₁	O ₁
Kelompok Kontrol	X ₂	O ₂

Keterangan:

X₁ : Treatment (perlakuan) pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot

X₂ : Treatment (perlakuan) menggunakan pembelajaran konvensional

O₁ : Nilai *post-test* kelompok eksperimen

O₂ : Nilai *post-test* kelompok kontrol

³Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), h. 161-162.

⁴Seniati, Dkk, *Psikologi Eksperimen*, (Jakarta: Indeks, 2011), h. 38.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang komprehensif terkait pada saat media pembelajaran aplikasi Kahoot diterapkan oleh peneliti dalam proses pembelajaran PAI di SMAN 1 Campalagian.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari sektor penelitian yang mencakup objek penelitian yang memiliki karakter dan kualitas yang ditandai oleh peneliti untuk dikaji secara mendalam dan melakukan penarikan kesimpulan.⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XII MIPA 5 dan XII MIPA 6, tahun ajaran 2024/2025 yang memiliki jumlah kurang lebih 54 peserta didik.

Tabel 3.2

Populasi Peserta Didik Kelas XII di SMAN 1 Campalagian

Kelas	Jumlah Peserta Didik
XII MIP 5	27
XII MIPA 6	27

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil harus bersifat representative (mewakili). Karena, peneliti akan kesulitan apabila menggunakan populasi yang berjumlah banyak. Maka dari itu, digunakan sampel untuk mempermudah mendapatkan suatu data yang diperlukan peneliti.⁶

⁵Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 117.

⁶Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 122

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Nonprobability sampling dengan metode purposive sampling. Nonprobability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel. Purposive sampling adalah metode pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu. Dengan demikian, sampel dipilih sesuai dengan kriteria yang diterapkan berdasarkan tujuan atau masalah penelitian.⁷ Sampel yang dipilih dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XII MIPA 5 sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas XII MIPA 6 sebagai kelas kontrol.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan atau memperoleh data. Tujuannya adalah untuk mendapatkan data atau informasi yang masih dibutuhkan sesuai dengan apa yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah penelitian.⁸

Adapun metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes (test)

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan (knowledge). Peneliti menggunakan alat ukur berupa tes, yang terdiri dari posttest. Tes ini terdiri dari beberapa pertanyaan berbentuk pilihan ganda yang

⁷I Putu Ade Andre Payadnya dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*, (Yogyakarta: Depublish, 2018), h. 25-26.

⁸Fred L. dan Agus S, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Ekonomi, Sosiologi, Komunikasi, Administrasi, Pertanian, Dan Lainnya*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2019), h. 147.

dirancang untuk mengevaluasi kemajuan hasil belajar peserta didik. Tes ini digunakan untuk membandingkan hasil pembelajaran antara kelas eksperimen, yang menggunakan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran, dan kelas kontrol, yang menggunakan pembelajaran konvensional. Tujuan utamanya adalah untuk mengukur kemajuan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan.

E. Instrumen Penelitian

1. Pedoman Test

- a. Tes akhir (*post-test*), serangkaian pertanyaan berbentuk pilihan ganda yang akan digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur kemajuan hasil belajar peserta didik.
- b. Proses validasi butir instrument, perancangan RPP dan penentuan kisi-kisi penelitian telah dilaksanakan dengan memanfaatkan alat bantu yang tepat untuk kelas yang telah mempelajari materi tersebut. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa penelitian dapat dilaksanakan secara efektif dan hasil yang diperoleh dapat dipercaya.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pada kelas eksperimen meliputi:

- a. Peneliti menentukan materi pembelajaran terlebih dahulu, materi yang dibawakan yaitu “Meyakini Qada’ dan Qadar Melahirkan Semangat Bekerja”. Selanjutnya, menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- b. Setelah materi diajarkan kepada peserta didik, langkah selanjutnya adalah menggunakan aplikasi Kahoot untuk menerapkan media pembelajaran.

- c. Prosedur yang dijalankan yaitu membagikan media melalui web <http://kahoot.it> kepada peserta didik dan <http://kahoot.com> bagi guru.
- d. Prosedur yang diikuti yaitu meminta peserta didik untuk memasukkan kode dari guru agar bisa masuk ke Kahoot, guru memberikan intruksi atau arahan untuk mengerjakan kuis Kahoot tentunya yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan, dan menjawab kuis dengan benar sesuai dengan pilihan yang ada.
- e. Setelah peserta didik mengerjakan kuis Kahoot guru dan peserta didik dapat melihat skor secara langsung pada layar proyektor, dan dapat mengevaluasi jawaban yang salah menjadi benar.
- f. Setelah diterapkan media pembelajaran peneliti melakukan tes berupa soal pilihan ganda yang dikenal sebagai *post-test*. Tes ini bertujuan untuk mengukur pengetahuan peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran aplikasi Kahoot.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pada kelas kontrol meliputi:

- a. Peneliti menentukan materi pembelajaran terlebih dahulu, materi yang dibawakan yaitu “Meyakini Qada’ dan Qadar Melahirkan Semangat Bekerja”. Selanjutnya, menyusun materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik.
- b. Peneliti menyampaikan materi dengan pembelajaran konvensional yaitu ceramah dan sesi tanya jawab.
- c. Setelah itu peneliti melakukan tes berupa pilihan ganda, tes ini disebut dengan *post-test* yaitu tes yang dilakukan merupakan tes yang sama untuk mengetahui

pengetahuan peserta didik yang diberikan kepada peserta didik kelas eksperimen.

F. Validasi dan Reabilitas Instrumen

1. Validasi

Validitas adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk melihat bentuk kevalidan serta keshahihan sebuah instrument. Instrument dinyatakan valid atau shahih jika memiliki tingkat validitas, sementara instrumen yang kurang valid menunjukkan validitas yang rendah.⁹ Keberhasilan pengukuran ditentukan oleh kondisi tes dan subjek serta digunakan untuk menilai apakah tes tersebut valid. Dalam penelitian ini, setiap pertanyaan diuji validitasnya, dan koefisien korelasi dihitung dengan rumus *korelasi product moment*. Untuk memudahkan perhitungan, peneliti menggunakan *software statistic* bernama *Statistical Packages For The Social Science* (SPSS).

Reabilitas

Uji reabilitas memiliki tujuan guna melihat suatu instrument atau mengukur seberapa jauh sebuah instrument dapat memberikan hasil skor-skor dengan konsisten. Instrument bisa dipercaya bisa digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument telah baik dan bisa diandalkan.¹⁰ Sugiono menerangkan bahwa instrument yang reabel yaitu instrument yang ketika dipakai berkali-kali dalam mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang konsisten.

⁹Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 221.

¹⁰Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian*, h. 221.

Uji reabilitas penelitian ini dilakukan untuk menentukan apakah instrument penelitian dapat diandalkan dan memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Dalam pengujian reabilitas, digunakan rumus koefien alfa cronbach. Peneliti memanfaatkan *statistic packages for social science* (SPSS) sebagai alat bantu pengujian.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik mengolahan dan analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik dan analisis inferensial. Proses analisis data pada penelitian ini juga dibantu dengan menggunakan aplikasi SPSS.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif adalah suatu metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan memberikan deskripsi atau gambaran tentang data yang telah dikumpulkan selama penelitian.¹¹ Dari data variabel yang telah diperoleh akan dideskripsikan kedalam bentuk *mean*, persentase nilai rata-rata. Penggunaan teknik ini dilakukan untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan (*treatmeant*) melalui penerapan aplikasi Kahoot dan hasil belajar peserta didik yang tidak diberikan perlakuan (*treatmeant*) tabel distribusi frekuensi, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut ini:

a. Rentang Data (*Range*)

$$R = X_t - X_r$$

Keterangan:

¹¹Syofian, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, (Jakarta: Rawamangun, 2018), h. 100.

X_t : Data Terbesar

X_r : Data Terkecil

b. Rata-rata (*Mean*)

$$\bar{X} = \frac{\sum fXi}{\sum fi}$$

Keterangan:

\bar{X} : *Mean* (rata-rata)

$\sum fXi$: Jumlah dari hasil perkalian *Midpoint* dari masing-masing dengan frekuensi.

Dalam meningkatkan hasil belajar, peserta didik dikatakan berhasil dalam melaksanakan pembelajaran jika hasil belajar yang dicapai mencapai nilai kriteria ketuntasan, dengan mengacu kepada indikator standar hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 3.3

Interval Nilai

Interval Nilai	Kategori Hasil Belajar
93 – 100	Sangat Baik
84 – 92	Baik
75 – 83	Cukup
0 – 74	Kurang

Sumber: SMA Negeri 1 Campalagian.

2. Analisis Statistika Inferensial

Analisis statistik inferensial dalam penelitian ini menggunakan teknik uji-T, yakni teknik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar

sebelum dan sesudah penerapan aplikasi Kahoot. Sebelum dilakukan uji-T maka dilakukan terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Untuk mengevaluasi normalitas data, dilakukan pengujian normalitas untuk menentukan apakah distribusi data mengikuti pola distribusi normal. Analisis ini menggunakan SPSS versi 25 agar proses pengujian lebih mudah. Data yang dianalisis adalah data post-test, dengan kriteria pengujian yang ditetapkan untuk mengklarifikasi apakah data tersebut normal atau tidak. Pengujian menggunakan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika taraf signifikan \geq (nilai sign $\geq 0,05$) maka H_0 diterima.
- 2) Jika taraf signifikan \leq (nilai sign $\leq 0,05$) maka H_0 ditolak.

b. Uji Homogenitas

Perhitungan homogenitas varian dilakukan di awal analisis data untuk memastikan apakah asumsi homogenitas terpenuhi di setiap kelompok. Prosedur pengujian homogenitas varian dilakukan dengan mencari nilai F. Uji homogenitas varian dilaksanakan menggunakan *Levene's Test of Equality of Error Variance*, dengan bantuan SPSS. Keputusan diambil berdasarkan hasil pengujian sebagai berikut:

- 1) Jika nilai sig $> 0,05$ berarti homogen.
- 2) Jika nilai sig $< 0,05$ berarti tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dua populasi yang bersifat independen. Dalam konteks ini, independen berarti bahwa salah satu

populasi tidak dipengaruhi atau tidak berhubungan dengan populasi lainnya. Dalam pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS untuk memudahkan dalam mencari hasil, data yang digunakan dalam uji hipotesis ini yaitu data *posttest*, uji hipotesis dengan menggunakan uji-t yaitu (*independen sample t-test*) yang merupakan metode untuk membandingkan rata-rata dua kelompok dari dua sampel yang berbeda. Secara prinsip, uji *independent sample t-test* bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua populasi. Output yang perlu diperhatikan dari program ini meliputi nilai uji t dan nilai signifikansi.

H_a : terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran PAI di SMAN 1 Campalagian setelah penerapan aplikasi Kahoot.

H_o : tidak terdapat hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran PAI di SMAN 1 Campalagian setelah penerapan aplikasi Kahoot.

Metode pengambilan keputusan berdasarkan perbandingan p dengan nilai signifikan p (*sig (2-tailed)*), yaitu sebagai berikut.

- 1) Jika $p < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak
- 2) Jika $p > 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima

d. Uji *Mann-Whitney U-Test*

Uji *Mann-Whitney U-Test* adalah uji statistik non-parametrik yang diterapkan pada data ordinal dan interval. Seperti halnya dengan uji t, uji *Mann-Whitney U-Test* juga dapat digunakan untuk menganalisis apakah terdapat perbedaan antara rata-rata dari dua data yang bersifat independen. Uji *Mann-Whitney U-Test*

dilakukan jika diketahui nilai post-test hasil belajar peserta didik tidak homogen. Dalam hal ini, uji hipotesis menggunakan uji statistik non parametric. Untuk menentukan apakah suatu hipotesis diterima atau ditolak, pada uji *Mann-Whitney U-Test* dapat dilihat dari kriteria berikut:

- 1) Jika $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ atau $p > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- 2) Jika $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ atau $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini, akan dibahas hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Campalagian. Hasil penelitian ini merupakan respons terhadap rumusan masalah yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Penelitian ini menggunakan quasi eksperimen, total subjek penelitian yang diambil dalam penelitian ini yaitu 54 peserta didik. Proses penelitian ini diambil dari satu kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan melalui penerapan media pembelajaran aplikasi Kahoot, serta satu kelas kontrol menggunakan strategi konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan perincian 27 peserta didik di kelas eksperimen dan 27 di kelas kontrol.

1. Deskripsi Data Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas XII MIPA 5 Sebagai Kelas Eksperimen

Pengukuran hasil belajar peserta didik dilakukan dengan menggunakan 18 butir soal tes pilihan ganda, dan keseluruhannya dinyatakan valid. Setelah dilakukan penelitian, diperoleh data hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) sebagai berikut:

Tabel 4.1

Data Skor Post-Test Hasil belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas XII MIPA 5 Sebagai Kelas Eksperimen

NO	NAMA SISWA	NILAI POST-TEST
1	AH	95
2	AQ	100
3	AF	90
4	AZ	90
5	AS	90
6	AA	90
7	IF	85
8	IR	90
9	JNA	95
10	KA	95
11	MA	90
12	MI	90
13	MQ	100
14	NR	95
15	NAD	95

16	NAS	95
17	NF	85
18	NA	95
19	NH	100
20	NP	90
21	NA	95
22	PA	85
23	SA	85
24	SI	85
25	SU	100
26	SZA	85
27	WI	100

Setelah memperoleh hasil belajar, data tersebut akan diproses menggunakan SPSS seperti yang telah disepakati sebelumnya. Adapun hasil analisis statistik deskriptif sebagai berikut:

Tabel 4.2

Nilai-Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen

Statistics		
N	Valid	27
	Missing	0
Mean		92,22
Median		90
Mode		95
Std. Deviation		5,250
Variance		27,564
Range		15
Minimum		85
Maximum		100
Sum		2490

Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan SPSS versi 25 diperoleh deskripsi statistik mengenai variabel tersebut yang ditampilkan pada tabel. Jumlah responden kelompok eksperimen adalah 27 peserta didik. Dari data statistik, nilai yang diperoleh berkisar antara 85 hingga 100, dimana 85 merupakan nilai terendah dan 100 merupakan nilai tertinggi. Rata-rata (*mean*) yang diperoleh adalah 92,22, nilai tengah (*median*) adalah 90, mode 95, *range* 15, dan simpangan baku 5,250.

Adapun skor dari hasil belajar peserta didik kelas XII MIPA 5 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan aplikasi Kahoot

sebagai media pembelajaran, setelah dilakukan kategorisasi diperoleh data sebagai berikut:

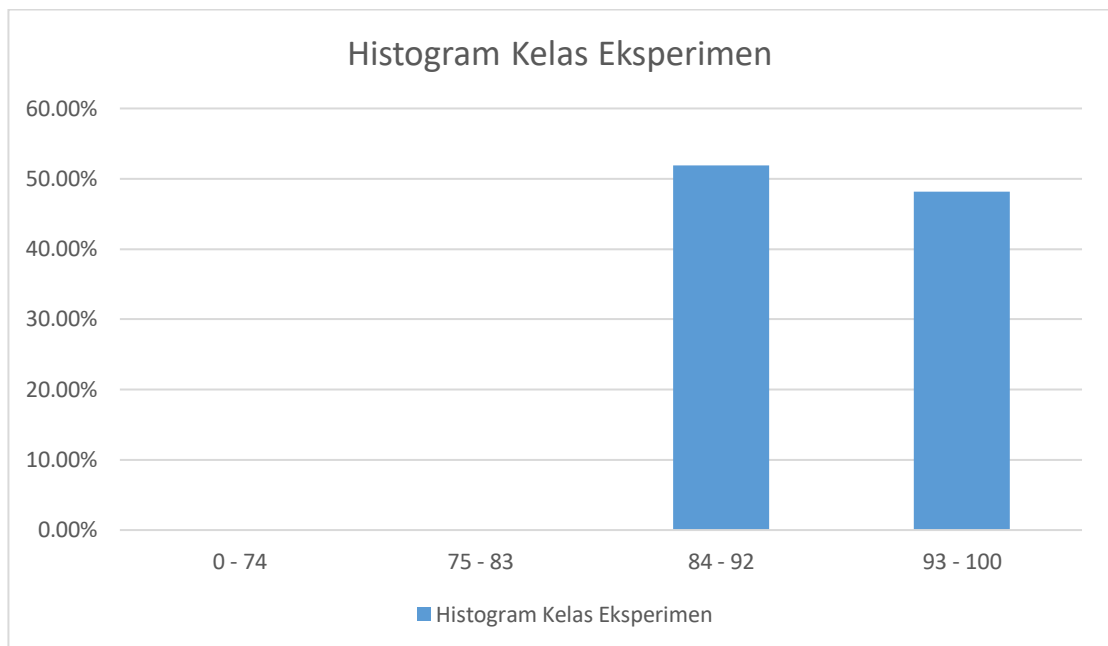
Tabel 4.3

Skor Kategori Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot pada Kelas Eksperimen

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	93 - 100	Sangat Baik	13	48,15%
2	84 - 92	Baik	14	51,85%
3	75 - 83	Cukup	0	0,00%
4	0 - 74	Kurang	0	0,00%
Jumlah			27	100%

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh gambaran tentang skor hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 1 Campalagian yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot. Pada kategori sangat baik terdapat 13 peserta didik atau sekitar 48,15%, pada kategori baik terdapat 14 peserta didik atau sekitar 51,85%, dan pada kategori cukup dan kategori kurang tidak terdapat peserta didik atau 0,00% dari keseluruhan serponden. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari presentasinya maka presentase peserta didik pada kategori baik lebih tinggi dibandingkan presentase peserta didik yang berada pada kategori sangat baik, cukup, dan kurang.

Untuk memperjelas data di atas, digambarkan dengan histogram sebagai berikut:



Gambar 4.4

Histogram Post-Test Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen

Dari histogram di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot dengan skor tertinggi yaitu 100 dengan presentase 48,15% dan skor terendah 85 dengan presentase 51,85%.

2. Deskripsi Data Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas XII MIPA 6 Sebagai Kelas Kontrol

Pengukuran hasil belajar peserta didik dilakukan dengan menggunakan soal tes pilihan ganda berjumlah 18 butir soal dan keseluruhannya dinyatakan valid. Setelah diteliti diperoleh data hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai berikut:

Tabel 4.5

Data Skor Post-Test Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas XII MIPA 6 Sebagai Kelas Kontrol

NO	NAMA SISWA	NILAI POST-TEST
1	AF	75
2	AAA	85
3	AK	85
4	ASS	75
5	AM	85
6	ALSMB	85
7	AR	70
8	AU	60
9	FB	90
10	HA	100
11	IP	55
12	KRP	75
13	LI	100
14	MP	85

15	MD	80
16	MA	100
17	NA	100
18	NAR	85
19	NA	75
20	NAMF	75
21	NH	85
22	NM	85
23	NW	100
24	NAK	100
25	RAH	75
26	RA	85
27	US	95

Setelah memperoleh hasil belajar, data tersebut akan diproses menggunakan SPSS yang telah disepakati sebelumnya. Adapun hasil analisis statistik deskriptif sebagai berikut:

Tabel 4.6
Nilai-Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol

Statistics		
N	Valid	27
	Missing	0
Mean		83,89
Median		85
Mode		85
Std. Deviation		12,116
Variance		146,795
Range		45
Minimum		55
Maximum		100
Sum		2265

Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan SPSS versi 25 diperoleh deskriptif statistik tentang variabel tersebut yang diperlihatkan pada tabel. Responden kelompok kontrol berjumlah 27 peserta didik, pada data statistik diperoleh nilai antara 55 sampai 100, dimana nilai 55 merupakan nilai terendah dan nilai 100 merupakan nilai tertinggi, diperoleh rata-rata hitung (*mean*) 83,89, nilai tengah (*median*) 85, mode 85, *range* 45, dan simpangan baku 12,116.

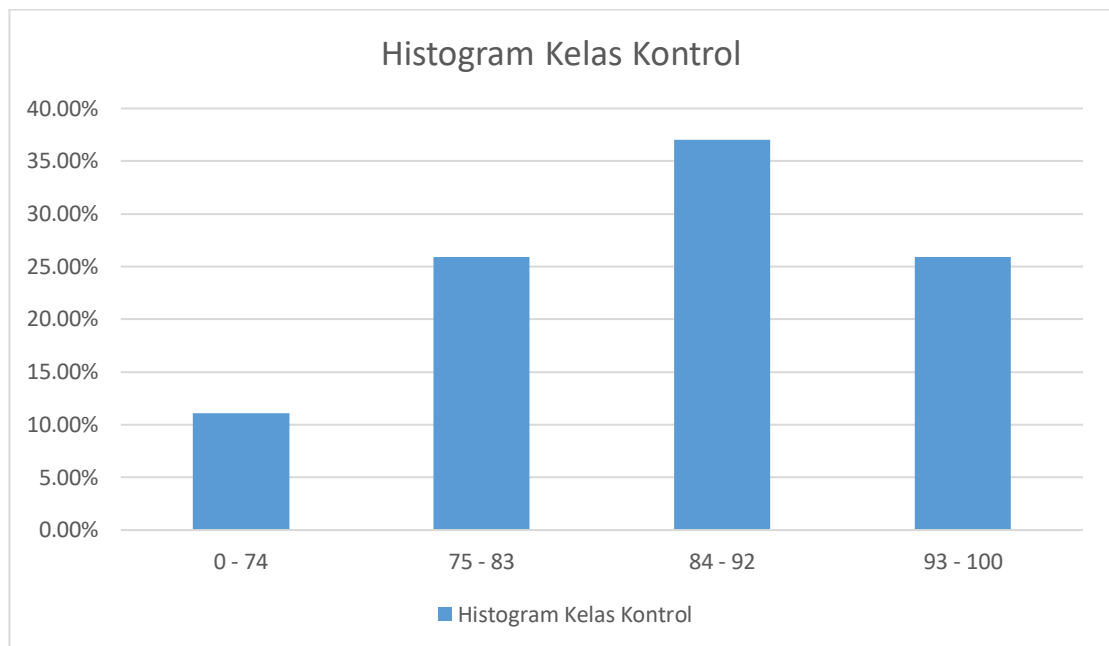
Adapun skor dari hasil belajar peserta didik kelas XII MIPA 6 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan pembelajaran konvensional, setelah dilakukan kategorisasi diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.7
Skor Kategori Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional pada Kelas Kontrol

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	93 – 100	Sangat Baik	7	25,93%
2	84 – 92	Baik	10	37,04%
3	75 – 83	Cukup	7	25,93%
4	0 – 74	Kurang	3	11,11%
Jumlah			27	100%

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh gambaran tentang skor nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Campalagian yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pada kategori sangat baik terdapat 7 peserta didik atau sekitar 25,93%, pada kategori baik terdapat 10 peserta didik atau sekitar 37,04%, pada kategori cukup terdapat 7 peserta didik atau sekitar 25,93%, dan pada kategori kurang terdapat 3 peserta didik atau sekitar 11,11% dari keseluruhan responden. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari persentasenya maka persentase peserta didik pada kategori baik lebih tinggi dibandingkan persentase peserta didik yang berada pada kategori sangat baik, cukup, dan kurang.

Untuk memperjelas data di atas, digambarkan dengan histogram sebagai berikut:



Gambar 4.8

Histogram Post-Test Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol

Dari histogram di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada kelas kontrol menggunakan strategi pembelajaran konvensional dengan skor tertinggi yaitu 100 dengan presentase 25,93% dan skor terendah 55 dengan presentase 11,11%.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data dari penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Analisis ini dilakukan menggunakan SPSS versi 25 untuk memudahkan proses pengujian. Data yang diuji yaitu data *post-test*, dengan kriteria pengujian data ditetapkan untuk mengklasifikasikan apakah data tersebut dianggap normal atau tidak normal. Penggunaan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa jika taraf signifikan \geq (nilai sign $\geq 0,05$), maka H_0 diterima, sedangkan jika taraf signifikan \leq (nilai sign $\leq 0,05$) maka H_0 ditolak. Hasil uji untuk

masing-masing kelompok data belajar peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.9
Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas_Eksperimen	,183	27	,021	,878	27	,004
Kelas_Kontrol	,167	27	,051	,911	27	,024
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas pada kelas eksperimen nilai sig. 0,004 menunjukkan lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa subjek berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai sig. 0,024 yang menunjukkan lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa subjek berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

4. Uji Homogenitas

Selain uji normalitas salah satu syarat dalam analisis data adalah uji homogenitas. Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk menentukan apakah variansi subjek dalam kelompok yang dirancang bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas varian dilakukan dengan *Levene's Test of Equality of Error Variance*, dengan bantuan SPSS, adapun pengambilan keputusannya adalah jika nilai sig > 0,05 berarti homogen dan jika nilai sig < 0,05 berarti tidak homogen.

Data yang diuji homogenitasnya dalam penelitian ini terdiri dari satu kelompok data. Kelompok data tersebut adalah hasil *post-test* belajar peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah melakukan perhitungan pada kelompok data ini, hasil perhitungannya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.10
Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Data

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Agama	Based on Mean	8,897	1	52	,004
	Based on Median	6,820	1	52	,012
	Based on Median and with adjusted df	6,820	1	35,277	,013
	Based on trimmed mean	7,854	1	52	,007

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa uji homogenitas *post-test* menghasilkan sig. $0,004 < 0,05$. Oleh karena itu, hal ini menunjukkan bahwa keseluruhan kelompok data yang diuji memiliki variansi tidak homogen.

Dengan demikian, berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat diketahui bahwa persyaratan normalitas dan homogenitas data menunjukkan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal dan tidak homogen. Selanjutnya, analisis uji T dilakukan dengan menggunakan uji *Mann Whitney* melalui SPSS versi 25 untuk mengidentifikasi adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI).

5. Uji *Mann-Whitney U-Test*

Uji *Mann Whitney U-Test* dilakukan untuk menguji perbedaan median antara dua kelompok yang independen. Berdasarkan hasil uji terdapat atau tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.11

Rangkuman Hasil Uji *Mann-Whitney U-Test* Dengan SPSS Versi 25

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	202,000
Wilcoxon W	580,000
Z	-2,870
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,004
a. Grouping Variable: Kelas	

Berdasarkan hasil uji *Mann Whitney U-Test* di atas dengan menggunakan SPSS versi 25 dapat disimpulkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) *posttest* sebesar 0,004 yaitu kurang dari 0,05 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji *Mann Whitney U-Test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak berarti H_a diterima. Dengan demikian berdasarkan hasil di atas dapat diambil keputusan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) setelah penggunaan aplikasi Kahoot di kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 1 Campalagian.

B. Pembahasan Penelitian

Pengolahan data untuk mengetahui penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran di dalam penelitian yang peneliti lakukan selama 6 kali pertemuan mulai dari tanggal 12 Agustus 2024 sampai dengan 28 Agustus 2024 di SMA Negeri 1 Campalagian. Hasil analisis deskriptif *post-test* hasil belajar peserta didik kelas XII MIPA 5 sebagai kelas eksperimen di SMA Negeri 1 Campalagian dengan memperhatikan 27 peserta didik sebagai sampel, diperoleh data pada kategori sangat baik terdapat 13 peserta didik atau sekitar 48,15%, pada kategori baik terdapat 14 peserta didik atau sekitar 51,85%, dan pada kategori cukup dan kategori kurang tidak terdapat peserta didik atau 0,00% dari keseluruhan serponden. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari presentasinya maka presentase peserta didik pada kategori baik lebih tinggi 51,85%.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif *post-test* hasil belajar pada kelas XII MIPA 6 sebagai kelas kontrol di SMA Negeri 1 Campalagian dengan memperhatikan 27 peserta didik sebagai sampel, Pada kategori sangat baik terdapat 7 peserta didik atau sekitar 25,93%, pada kategori baik terdapat 10 peserta didik atau sekitar 37,04%, pada kategori cukup terdapat 7 peserta didik atau sekitar 25,93%, dan pada kategori kurang terdapat 3 peserta didik atau sekitar 11,11% dari keseluruhan responden. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari presentasinya maka presentase peserta didik pada kategori baik lebih tinggi yaitu 37,04%.

Dari hasil deskriptif tabulasi data *post-test* kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dan *post-test* kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.12
Perbandingan Interval Nilai Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Interval Nilai	Kategori Hasil Belajar	Post-Test Kelas Eksperimen	Post-Test Kelas Kontrol
90 – 100	Sangat Baik	13	7
80 – 89	Baik	14	10
65 – 79	Cukup	0	7
0 – 64	Kurang	0	3

Data di atas menunjukkan bahwa hasil *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) antara kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Kahoot dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Hasil tersebut sejalan dengan hasil uji *Mann Whitney U-Test* yang telah dilakukan. Dalam penelitian ini uji perbedaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot, hasilnya menunjukkan nilai sig. 0,004 dan nilai lebih kecil dibandingkan taraf sig. 0,05. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak ini berarti bahwa hasil rata-rata antara *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol setelah menerapkan terdapat

perbedaan yang signifikan. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), di SMA Negeri 1 Campalagian.

Pada penelitian sebelumnya yang membahas tentang penggunaan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik juga memperoleh hasil yang sama terdapat perbedaan hasil belajar, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Arjun Purwanto dkk dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan game online Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik.¹ Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Nisa'atul Wahidah & M. Chotibuddin, dengan hasil penelitian bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot memiliki kontribusi cukup besar terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik.²

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang baik pada hasil belajar peserta didik pada kemampuan gaya belajar peserta didik, sejalan dengan penggunaan aplikasi Kahoot, media pembelajaran ini didasarkan pada pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran, baik bagi peserta didik maupun pengajar. Aplikasi ini menekankan gaya pembelajaran yang mengaktifkan partisipasi peserta didik secara kompetitif dengan rekan-rekannya dalam materi pembelajaran yang sedang atau

¹Ajun Purwanto dkk, Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi, *Jurnal Pendidikan IPS*, 01, no. 01, 2021, h. 7.

²Nisa'atul Wahidah & M. Chotibuddin, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah, *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, no. 1, 2021, h. 134-135.

telah dipelajari.³ Aplikasi Kahoot dapat menciptakan pembelajaran interaktif yaitu saling melakukan aksi atau saling aktif antara pengguna atau pemain dan konten yaitu kuis-kuis yang terdapat dalam aplikasi Kahoot yang disajikan. Sehingga dalam penelitian ini, hasil belajar peserta didik dengan penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran menunjukkan terdapat perbedaan yang berarti antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah menerapkan aplikasi Kahoot

³Bunyamin, A. C., dkk, Gunahumas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan, *Gunahuman Jurnal Kehumasan P-ISSN*, 3, no. 1, 2020, h. 44.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot di kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 1 Campalagian tahun ajaran 2024/2025. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji *Mann Whitney U-Test* yang telah dilakukan. Hasilnya menunjukkan nilai sig. 0,004 lebih kecil dibandingkan taraf sig. 0,05. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa hasil rata-rata antara hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah menerapkan aplikasi Kahoot, terdapat perbedaan yang signifikan. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), di kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 1 Campalagian.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga

Diharapkan kepada SMA Negeri 1 Campalagian agar dapat mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan memiliki unsur permainan untuk peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hal ini untuk mengurangi permasalahan peserta didik yang muncul ketika di dalam kelas, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi Guru

Diharapkan media pembelajaran berbasis kahoot ini dapat dijadikan bahan referensi oleh guru untuk diterapkan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebagaimana telah diketahui bahwa media pembelajaran berbasis kahoot ini berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru juga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot disertai kolaborasi dengan metode pembelajaran yang menarik sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan di kelas.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Oleh sebab itu, diharapkan untuk peneliti berikutnya agar bisa menyempurnakan hasil penelitian ini. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan cakupan penelitian ini dengan mengkaji lebih dalam lagi terkait penggunaan media pembelajaran berbasis kahoot dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif sehingga menjadi penelitian mix method untuk dapat memperoleh hasil penelitian yang jauh lebih baik dan akurat dalam masalah penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- A, Aliyah, Dkk. Hubungan Antara Kompetensi Kepribadian Guru Dengan Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik Kelas IX Di SMP Islam Az-Zahrah 2 Palembang, *Jurnal PAI Raden Fatah*, 2019.
- Abdurrahman, Mulyono. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 1999.
- Agustiandi, Rifka. *Metode Peneletian Kuantitatif dan Kualitatif*, Cet. 1; Makassar, 2022.
- Ahdar, Dkk. Respons Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Menjawab Soal Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, *Jurnal Pendidikan Agama Islamm*, 2022.
- Ahmad, Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2013.
- Alfanani, Aldian. Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI Kelas VIII SMP Negeri 1 Pare, *Theses IAIN Kediri*, 2022.
- Alharthi, Saleh. Assessing Kahoot's Impact on EFL Students' Learning Outcomes, *TESOL International Journal*, 2020.
- Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Cet. 19; Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Awwaliyah, Robiatul & Hasan Baharun, Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional (Telah Epistemologi Terhadap Problematika Pendidikan Islam), *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 2018.
- Bodi, Muh Ilham Khalid, Dkk. Koroang Mala'bi' (*Al-Qur'an dan Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*).
- Budyartati, Sri. *Problematika Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: Depublish, 2014.
- Bunyamin, A. C., Dkk. Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran, *Jurnal Kehumasan Universitas Pendidikan Indonesia*, 2020.
- C. Buyamin, A., Dkk. Gunahumas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan, *Gunahuman Jurnal Kehumasan P-ISSN*, 2020.
- Damopoli, Mujahid. Problematika Pendidikan Islam dan Upaya-Upaya Pemecahannya, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2015.
- Elihami & Abdullah Syahid. Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami, *Jurnal Pendidikan*, 2018.


- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kuantitatif dan Kualitatif*, Cet. 11; Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019.
- Ginting, Edision & Yanto Permana. *Penilaian Evaluasi Proses dan Hasil Belajar*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan, 2018.
- Hamim, Ahmad Husni, Dkk. Pengertian, Landasan, Tujuan dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional, *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 2022.
- Hidayatullah. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*, Jakarta: Thariqi Press, 2008.
- Irwan. Dkk. Efektivitas Penggunaan Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes, *Pedagogia Jurnal Pendidikan*, 2019.
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*, Cet. I; Jl. A. Yani Km. 4,5 Banjarmasin, 2009.
- Khairunnisa, Dea Putri, Dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantu Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Peserta Didik Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 2022.
- L. Fred & Agus S. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Ekonomi, Sosiologi, Komunikasi, Administrasi, Pertanian, Dan Lainnya*, Jakarta: Prenamedia Group, 2019.
- Lutfi, Dkk. Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Pada Guru, *International Journal Of Community Service Learning*, 2020.
- Mafatih, Izza. Penggunaan Media Interaktif Kahoot Pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 6 Singosari, *Jurnal Pendidikan Islam*, 2021.
- Muhammad, Anwar. *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta: Pranamedia Group, 2018).
- Muthofa, Tulus & Aisyah Amalia Putri. Konsep Pendidikan Insan Kamil Dalam Perspektif Q.S An-Nahl Ayat 78, *Jurnal Studi Islam*, 2022.
- N, Samania, Dkk. Rancang Bangun Aplikasi E-Voting Pemilihan Ketua Umum Himpunan Mahasiswa Informatika (Hmti) Universitas Cokroaminoto Palopo Berbasis Website, *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2020.
- Nurfadillah, Septy. *Media Pembelajaran*, Cet. I; Jln. Bojong Genteng Nomor 18, Kec. Bojong Genteng, Kab. Sukabumi, Jawa Barat 43353, 2021.
- Payadnya, I Putu Ade Andre & I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*, Yogyakarta: Depublish, 2018.
- Prasetyo, Bambang & Lina Miftahul Jannah. *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005.

- Presiden Republik Indonesia, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Purwanto, Arjun, Dkk. Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi, *Jurnal Pendidikan IPS*, 2021.
- Putri, Aprilia Riyana & Muhammad Alie Muzakki. Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0, *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 2019.
- R. Andri. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika, *Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 2020.
- Rauf, Abdul Aziz Azbur. *Al-Hafiz, Al-Qur'an Hafalan Mudah Terjemahan dan Tajwid Warna*, Bandung: Cordoba, 2020.
- Rukajat, Ajat. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Ruminiati. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar, 2007.
- Rusdiana. *Penilaian Autentik Konsep, Prinsip dan Aplikasinya*, Bandung: Pustaka Setia, 2018.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media, 2017.
- S., Wardara & Sagoro, E. M. Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2019.
- Saleh, H. Andi Muhammad. *Wawancara*, 16 Mei 2024.
- Seniati, Dkk. *Psikologi Eksperimen*, Jakarta: Indeks, 2011.
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Siyanto, Sandu & M. Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*, Cet. 1, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Somed, M. Abdul. Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Anak, *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 2021.
- Subrata, Sumadi Surya. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rajagrafindo Persada: 1995.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Cet. Ke-14, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Sugiono. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: CV Albert, 2020.
- Sulistiyawati, Wiwik. Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika, *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 2021.
- Supardi. *Penilaian Authentic Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015.
- Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2013.
- Syah, Muhibbin. *Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Cipta Pers, 2002.
- Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, Jakarta: Rawamangun, 2018.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Virdyna, Nina Khayatul. *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, Duta Media Publishing, 2020.
- Wahidah, Nisa'atul & M. Chotibuddin. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah, *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 2021.
- Yumaliza, Riska & Totoh Andayono. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar Mahasiswa Bidikmisi Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang, *Journal of Civil Engineering and Vocational Education*, 2019.
- Yuwono, Ardhy, Dkk. Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Pada Hasil Belajar Sejarah Di SMAN 51 Jakarta, *Journal Of Indonesian History and Education*, 2022.
- Zubaedi. *Filsafat Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

**PEMERINTAH KABUPATEN POLEWALI MANDAR**
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan Manunggal Nomor 11 Pekkabata Polewali, Kode Pos 91315
Website: dpmpstp.polmankab.go.id Email: dpmpstp@polmankab.go.id

IZIN PENELITIAN
NOMOR : 500.16.7.2 /0596/IPL/DPMPSTP/VIII/2024

Dasar :

1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 atas perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Daerah Kabupaten Polewali Mandar Nomor 2 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2009 tentang Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat Bappeda dan Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Polewali Mandar;
3. Memperhatikan :
 - a. Surat permohonan sdr. NURASTRIANI
 - b. Surat rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor : B-0596/Kesbangpol/B.1/410.7/VIII/2024, Tgl. 01-08-2024

MEMBERIKAN IZIN

Kepada :


Nama	:	NURASTRIANI
NIM/NIDN/NIP/NPn	:	10156120151
Asal Perguruan Tinggi	:	STAIN MAJENE
Fakultas	:	-
Jurusan	:	TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat	:	KUAJANG KEC. BINUANG KAB. POLEWALI MANDAR


Untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar yang dilaksanakan Pada bulan Agustus s/d September 2024 dengan proposal berjudul "PENGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMA NEGERI 1 CAMPALAGIAN"

Adapun izin penelitian ini dibuat dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Pemerintah setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil penelitian kepada Bupati Polewali Mandar up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Surat izin penelitian akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin penelitian tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.
6. Izin penelitian ini hanya berlaku 6 bulan sejak diterbitkan.

Demikian izin penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di Polewali Mandar
Pada Tanggal, 01 Agustus 2024

NENGAH TRI SUMADANA, AP, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda
NIP : 196760522 1994 12 1 001

LAMPIRAN 2

RPP KELAS EKSPERIMEN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Guru	: Nurastriani
Sekolah	: SMA Negeri 1 Campalagian
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester	: XII MIPA 5/Ganjil
Materi Pokok	: Meyakini Qadha dan Qadar melahirkan semangat bekerja
Alokasi Waktu	: 1 JP 45 menit x 6

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis Kahoot, peserta didik dapat memahami konsep Qadha dan Qadar Allah SWT, serta mengembangkan sikap optimis, berikhtiar, dan bertawakal sebagai wujud iman mereka, juga dapat menganalisis dan mengevaluasi makna iman terhadap Qadha dan Qadar, serta mengaitkan keyakinan tersebut dengan sikap optimis, usaha, dan penyerahan diri kepada Allah SWT.

B. Pendahuluan

Apersepsi

- Salam pembuka
- Berdoa
- Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik
- Guru memberikan penjelasan terkait alur pembelajaran

C. Kegiatan Inti

- Guru memaparkan materi tentang meyakini Qadha dan Qadar melahirkan semangat kerja
- Setelah menyampaikan materi kepada peserta didik, langkah berikutnya adalah menerapkan aplikasi Kahoot menggunakan laptop dan proyektor
- Prosedur yang dijalankan yaitu membagikan media melalui web <https://kahoot.it> kepada peserta didik dan <http://kahoot.com> bagi guru
- Setelah peserta didik mengerjakan kuis Kahoot guru dan peserta didik dapat melihat skor secara langsung pada layar proyektor, dan dapat mengevaluasi jawaban yang salah menjadi benar.

D. Penutup

- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum mereka mengerti
- Salam penutup

RPP KELAS KONTROL
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Guru	: Nurastriani
Sekolah	: SMA Negeri 1 Campalagian
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester	: XII MIPA 6/Ganjil
Materi Pokok	: Meyakini Qadha dan Qadar melahirkan semangat bekerja
Alokasi Waktu	: 1 JP 45 menit x 6

A. Tujuan Pembelajaran

peserta didik dapat memahami konsep Qadha dan Qadar Allah SWT, serta mengembangkan sikap optimis, berikhtiar, dan bertawakal sebagai wujud iman mereka, juga dapat menganalisis dan mengevaluasi makna iman terhadap Qadha dan Qadar, serta mengaitkan keyakinan tersebut dengan sikap optimis, usaha, dan penyerahan diri kepada Allah SWT melalui kegiatan metode ceramah

B. Pendahuluan

- Menyiapkan kelas, salam pembuka, menanyakan kabar peserta didik
- Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik
- Guru memberikan penjelasan tentang alur pembelajaran yang akan berlangsung

C. Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah
- Peserta didik mendengarkan penjelasan guru
- Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik terkait materi yang tidak mereka pahami

- Evaluasi peserta didik menjelaskan kembali apa yang telah mereka pahami

D. **Penutup** : kesimpulan pembelajaran dan hikmahnya

LAMPIRAN 3

DAFTAR NILAI *POST-TEST* KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA SISWA	NILAI POST-TEST
1	AH	95
2	AQ	100
3	AF	90
4	AZ	90
5	AS	90
6	AA	90
7	IF	85
8	IR	90
9	JNA	95
10	KA	95
11	MA	90
12	MI	90
13	MQ	100
14	NR	95
15	NAD	95
16	NAS	95
17	NF	85

18	NA	95
19	NH	100
20	NP	90
21	NA	95
22	PA	85
23	SA	85
24	SI	85
25	SU	100
26	SZA	85
27	WI	100

DAFTAR NILAI *POST-TEST* KELAS KONTROL

NO	NAMA SISWA	NILAI <i>POST-TEST</i>
1	AF	75
2	AAA	85
3	AK	85
4	ASS	75
5	AM	85
6	ALSMB	85
7	AR	70
8	AU	60
9	FB	90
10	HA	100
11	IP	55
12	KRP	75
13	LI	100
14	MP	85
15	MD	80
16	MA	100

17	NA	100
18	NAR	85
19	NA	75
20	NAMF	75
21	NH	85
22	NM	85
23	NW	100
24	NAK	100
25	RAH	75
26	RA	85
27	US	95

LAMPIRAN 4

HASIL UJI VALIDITAS DAN REABILITAS INSTRUMEN

Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	Pearson correlation	Nilai sig.	Kesimpulan
1	0,602	0,001	Valid
2	0,516	0,005	Valid
3	-0,168	0,390	Tidak Valid
4	0,167	0,395	Tidak Valid
5	0,220	0,262	Tidak Valid
6	0,430	0,023	Valid
7	0,631	0,000	Valid
8	0,422	0,025	Valid
9	0,542	0,003	Valid
10	0,653	0,000	Valid
11	0,430	0,023	Valid
12	0,626	0,000	Valid
13	0,487	0,009	Valid
14	0,760	0,000	Valid
15	0,435	0,021	Valid
16	0,260	0,182	Tidak Valid
17	0,716	0,000	Valid
18	0,151	0,444	Tidak Valid
19	0,036	0,857	Tidak Valid
20	0,379	0,047	Valid
21	0,779	0,000	Valid
22	0,442	0,019	Valid
23	0,760	0,000	Valid
24	0,779	0,000	Valid
25	0,123	0,534	Tidak Valid

Uji Reabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,815	25

LAMPIRAN 5

SOAL *POST-TEST* DAN KUNCI JAWABAN

Soal Post-Test

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan cara melingkari salah satu huruf di depan jawaban yang paling benar (A, B, C, D).

1. Dalam ungkapan sehari-hari, qada dan qadar disebut....
 - A. Ikhtiar
 - B. Tawakal
 - C. Sabar
 - D. Takdir
2. Takdir yang masih dapat diubah melalui usaha manusia disebut....
 - A. Takdir mubram
 - B. Takdir muallaq
 - C. Takdir muklak
 - D. Takdir mukhaf
3. Sikap apa yang seharusnya dimiliki seorang Muslim ketika menghadapi suatu ujian atau cobaan menurut ajaran Islam....
 - A. Pesimis dan menyerah
 - B. Berusaha tanpa doa
 - C. Optimis, berikhtiar, berdoa dan bertawakal
 - D. Menunggu tanpa berusaha
4. Takdir terbagi atas....
 - A. 1
 - B. 2
 - C. 3
 - D. 4

5. Perhatikan Q.S. Al-Furqan/25:2 di bawah ini!

تَقْدِيرًا قَدَّرَهُ شَيْءٌ كُلٌّ وَخَلَقَ

Makna yang terkandung dalam ayat tersebut adalah bahwa Allah Swt. yang sudah menciptakan segala sesuatu, dan Allah Swt. juga yang sudah menentukan....

- A. Ukuran-ukurannya
 - B. Posisi-posisinya
 - C. Besar kecilnya
 - D. Baik buruknya
6. Setiap makhluk yang bernyawa pasti akan mengalami sesuatu yang disebut ajal. Hal ini merupakan suatu....
- A. Hidayah dari Allah
 - B. Iradah Allah
 - C. Qadrat Allah
 - D. Qada' Allah
7. Takdir mubram adalah....
- A. Takdir yang tidak dapat diubah
 - B. Takdir yang dapat diubah
 - C. Takdir yang dapat diubah jika manusia menghendaki
 - D. Takdir yang sesuai dengan keinginan manusia
8. Apa salah satu hikmah utama dari beriman kepada Qada' dan Qadar dalam Islam....
- A. Menyebabkan rasa putus asa dan pesimisme
 - B. Memupuk rasa syukur dan sabar terhadap segala ketentuan Allah
 - C. Mengabaikan usaha dan hanya bergantung pada doa
 - D. Mengurangi keinginan untuk mencapai tujuan
9. Ketetapan Allah yang tercatat di lauh al-mahfuz (papan yang terpelihara) sejak zaman azali disebut....
- A. Qada'
 - B. Qadar

- C. Nasib
 - D. Keberuntungan
10. Tidak semua doa yang dipanjatkan dikabulkan oleh Allah Swt. Pernyataan di bawah ini kemungkinan belum dikabulkannya doa tersebut, kecuali....
- A. Saatnya belum tepat
 - B. Ditangguhkan sampai di akhirat
 - C. Tidak baik hasilnya
 - D. Sebagai hukuman
11. Berikut ini yang termasuk takdir muallaq adalah....
- A. Ahmad siswa yang pandai
 - B. Ahmad adalah anaknya Zaid
 - C. Rambut Ahmad keriting
 - D. Ahmad anak ke-4 dari 5 bersaudara
12. Tawakal, maksudnya adalah....
- A. Pasrah saja
 - B. Berusaha dan berserah diri
 - C. Optimis
 - D. Doa
13. Iman kepada Qada' dan Qadar adalah rukun iman yang ke....
- A. Tiga
 - B. Empat
 - C. Lima
 - D. Enam
14. Dalam ajaran Islam, bagaimana kaitan antara berikhtiar dan bertawakal dengan iman kepada Qada' dan Qadar....
- A. Berikhtiar tidak diperlukan karena segalanya sudah ditentukan oleh Qada' dan Qadar, dan bertawakal saja sudah cukup
 - B. Berikhtiar dan bertawakal adalah dua hal yang terpisah; salah satunya tidak mempengaruhi yang lain

- C. Berikhtiar adalah usaha yang harus dilakukan, sementara bertawakal adalah menyerahkan hasilnya kepada Allah setelah serusaha, sesuai dengan iman kepada Qada' dan Qadar
 - D. Berikhtiar mengabaikan Qada' dan Qadar, sedangkan bertawakal menunjukkan ketidakpeduliannya terhadap usaha
15. Apakah takdir mubram dan takdir muallaq sama-sama merupakan bagian dari takdir Allah....
- A. Ya, keduanya adalah bagian dari takdir Allah dengan karakteristik yang berbeda
 - B. Tidak, hanya takdir mubram yang merupakan bagian dari takdir Allah
 - C. Tidak, hanya takdir muallaq yang merupakan bagian dari takdir Allah
 - D. Tidak, keduanya tidak termasuk dalam takdir Allah
16. Menurut ajaran Islam, bagaimana sikap yang tepat terhadap Qada' dan Qadar saat mengalami kegagalan....
- A. Menganggap kegagalan sebagai hasil dari kekurangan usaha
 - B. Menyalahkan orang lain atau situasi
 - C. Mengambil pelajaran dari kegagalan, bersabar, dan terus berusaha
 - D. Menyerah dan tidak mencoba lagi
17. Bagaimana hubungan antara takdir muallaq dan doa menurut ajaran Islam....
- A. Doa tidak mempegaruhi takdir muallaq
 - B. Takdir muallaq tidak bisa diubah dengan doa
 - C. Takdir muallaq dapat dipengaruhi dan diubah dengan doa dan usaha
 - D. Doa hanya berlaku untuk takdir mubram
18. Apa yang harus dilakukan seorang muslim ketika menghadapi takdir mubram....
- A. Berusaha keras untuk mengubah takdir
 - B. Menerima dengan penuh keyakinan dan bersabar
 - C. Mengabaikan usaha dan hanya berdoa
 - D. Menyalahkan situasi dan orang lain

Kunci Jawaban

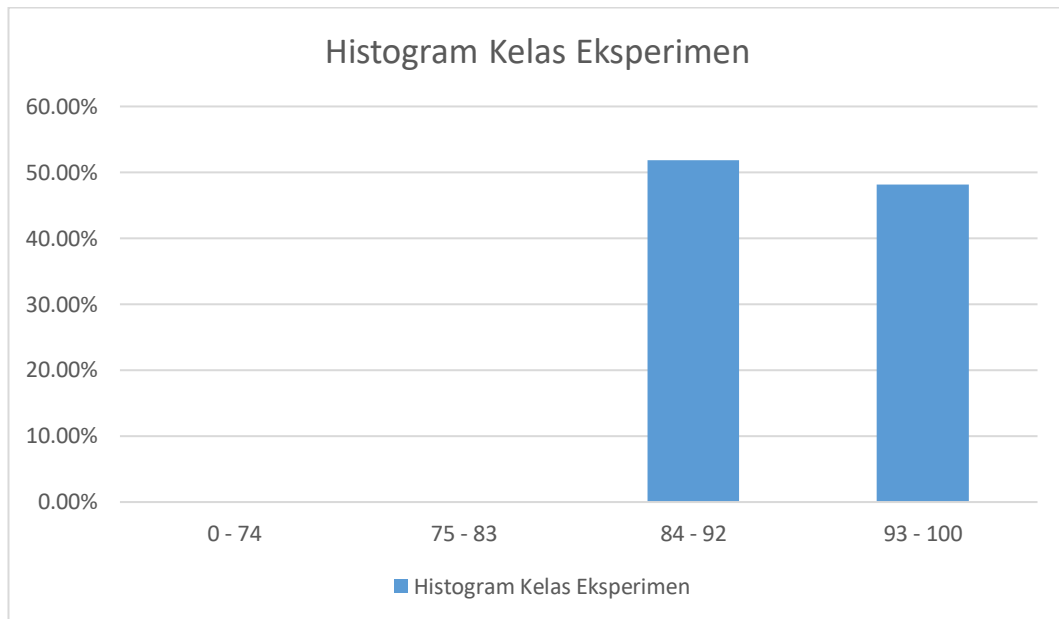
- | | |
|-------------|--------------|
| 1. D | 10. D |
| 2. B | 11. A |
| 3. C | 12. B |
| 4. B | 13. D |
| 5. A | 14. C |
| 6. D | 15. A |
| 7. A | 16. C |
| 8. B | 17. C |
| 9. A | 18. B |

LAMPIRAN 6

HASIL UJI ANALISIS DESKRIPTIF DATA HASIL BELAJAR KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	93 - 100	Sangat Baik	13	48,15%
2	84 - 92	Baik	14	51,85%
3	75 - 83	Cukup	0	0,00%
4	0 - 74	Kurang	0	0,00%
Jumlah			27	100%

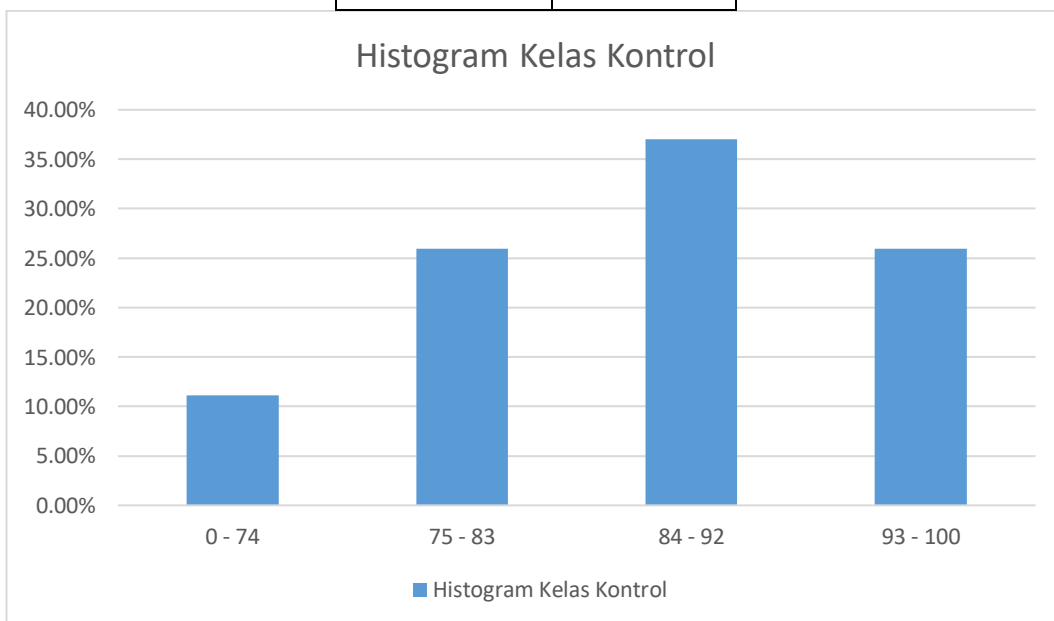
Statistics		
N	Valid	27
	Missing	0
Mean		92,22
Median		90
Mode		95
Std. Deviation		5,250
Variance		27,564
Range		15
Minimum		85
Maximum		100
Sum		2490



Pengkategorian Kelas Kontrol

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	93 – 100	Sangat Baik	7	25,93%
2	84 – 92	Baik	10	37,04%
3	75 – 83	Cukup	7	25,93%
4	0 – 74	Kurang	3	11,11%
Jumlah			27	100%

Statistics		
N	Valid	27
	Missing	0
Mean		83,89
Median		85
Mode		85
Std. Deviation		12,116
Variance		146,795
Range		45
Minimum		55
Maximum		100
Sum		2265



LAMPIRAN 7

HASIL ANALISIS INFERENSIAL

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas_Eksperimen	,183	27	,021	,878	27	,004
Kelas_Kontrol	,167	27	,051	,911	27	,024
a. Lilliefors Significance Correction						

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Agama	Based on Mean	8,897	1	52	,004
	Based on Median	6,820	1	52	,012
	Based on Median and with adjusted df	6,820	1	35,277	,013
	Based on trimmed mean	7,854	1	52	,007

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	202,000
Wilcoxon W	580,000
Z	-2,870
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,004
a. Grouping Variable: Kelas	

LAMPIRAN 8

DOKUMENTASI

1. PEMAPARAN MATERI KELAS EKSPERIMEN





2. Penerapan Aplikasi Kahoot





3. Pemberian *Post-Test* Kelas Eksperimen



4. PEMAPARAN MATERI KELAS KONTROL



5. Pemberian *Post-Test* Kelas Kontrol



6. Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kontrol

- <https://drive.google.com/drive/folders/1--hnadKFdq-yRTgFJMaNxF6IIDI4wihD>
- <https://drive.google.com/drive/folders/1-WRcbP6vX5IekrImf-UUHm-MgRBChy2i>