

**PENGEMBANGAN KUIS PEMBELAJARAN PAI
DENGAN MENERAPKAN APLIKASI *KAHOOT*
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
SMK AHMAD YANI JABUNG**

SKRIPSI

Oleh:

Ibda Wahyu Setiana

NIM. 16110192



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Juni, 2020**

**PENGEMBANGAN KUIS PEMBELAJARAN PAI
DENGAN MENERAPKAN APLIKASI *KAHOOT*
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
SMK AHMAD YANI JABUNG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)*

Oleh :

Ibda Wahyu Setiana

NIM. 16110192



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Juni, 2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN KUIS PEMBELAJARAN PAI
DENGAN MENERAPKAN APLIKASI *KAHOOT*
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
SMK AHMAD YANI JABUNG**

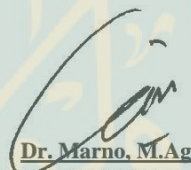
SKRIPSI

Oleh:

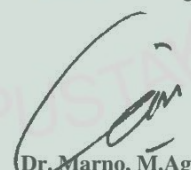
Ibda Wahyu Setiana
NIM. 16110192

Telah Disetujui pada Tanggal 22 Mei 2020

Dosen Pembimbing


Dr. Marno, M.Ag
NIP. 19720822 200212 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam


Dr. Marno, M.Ag
NIP. 19720822 200212 1 001

**PENGEMBANGAN KUIS PEMBELAJARAN PAI DENGAN
MENERAPKAN APLIKASI *KAHOOT* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR SISWA SMK AHMAD YANI JABUNG**

SKRIPSI

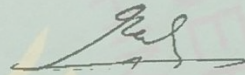
Dipersiapkan dan disusun oleh:
Ibda Wahyu Setiana (16110192)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 26 Juni 2020 dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

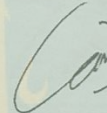
Ketua Sidang

Dr. H. Suaib H. Muhammad, M. Ag
NIP. 19571231 198603 1 028



Sekretaris Sidang

Dr. Marno, M. Ag
NIP. 19720822 200212 1 001



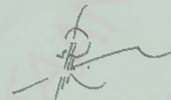
Pembimbing

Dr. Marno, M. Ag
NIP. 19720822 200212 1 001



Penguji Utama

Dr. H. Surdirman, S. Ag, M. Ag
NIP. 19691020 200604 1 001



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M. Pd

NIP. 19650817 199803 1 003

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahillobbil'alamiin, berkat limpahan ridho Allah SWT dan pujian berupa sholawat beriramakan salam ditujukan kepada Rasulullah SAW saya mempersembahkan karya ilmiah ini kepada:

Mustaqim. S.Ag, M.Pd. I dan Mustabsiroh

Sebagai orang tua yang saya ta'ati dan perantara terdekat saya dengan Allah. Yang selalu mencurahkan segenap jiwa dan raga serta doa yang bergelimang untuk segala upaya yang sedang ananda usahakan.

Isna Wahyu Setiani

Saudara kembar saya, support system terbaik saya. Terimakasih telah mendukung saudarimu ini dengan penuh perhatian.

Dr. Marno, M.Ag

Sebagai dosen pembimbing, yang telah senantiasa membimbing serta membantu terlaksananya penyelesaian skripsi sehingga dapat lulus tepat waktu dan memperoleh gelar sarjana.

Bapak/Ibu Dosen Jurusan PAI

Yang telah mencurahkan segala ilmu dan pengalamannya untuk membimbing saya menjadi seseorang yang berpengetahuan dan berbudi luhur. Serta doa kesuksesan yang terus diberikan untuk kami mahasiswanya tanpa pamrih. Semoga selalu bahagia dan sehat.

Teman-teman founder dan keluarga besar Komunitas Pecinta Al-Qur'an Malang
Yang selalu membantu dan mencurahkan perhatian untuk saling menguatkan dan menyemangati satu sama lain. Tempat bertukar pikiran mengenai segala hal. Serta pengalaman pengabdian dalam berbagai kegiatan pendidikan luar biasa yang tidak bisa digambarkan dalam bentuk tulisan.

Seluruh teman-teman PAI 2016 (I-RED 16)

Terimakasih banyak untuk kesan membahagiakan dalam kehidupan perkuliahan selama ini. Semoga kita sukses dengan jalan masing-masing. Terus berusaha semaksimal mungkin, mengenai hasil tidak akan jauh dari usaha kita.

MOTTO

” إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ”¹

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”²



¹ Kementerian Agama, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Jakarta: PT. Addu Sukses Mandiri, 2012), hlm 251

² Imam Jalaluddin Al-Mahalli, Imam Jalaluddin As-Suyuti, *Terjemah Tafsir Jalalain berikut Asbabun Nuzul*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008), hlm 941

Dr. Marno, M. Ag
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ibda Wahyu Setiana
Lamp. : 6 (enam) Eksemplar

Malang, 22 Mei 2020

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ibda Wahyu Setiana
NIM : 16110192
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI dengan
Menerapkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan
Aktivitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung
maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak
diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing

Dr. Marno, M. Ag

NIP. 19720822 200212 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 2 Mei 2020

Yang membuat pernyataan,



Ibda Wahyu Setiana

NIM. 16110192



Scanned with
CamScanner

KATA PENGANTAR

Untaian syukur ditujukan kepada Allah SWT yang selalu mencurahkan ridho dan hidayahNya. Dengan itu, skripsi dengan judul “Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung” dapat dikerjakan dengan baik. Semoga sholawat selalu terlimpah untuk baginda Nabi Muhammad SAW dan kita sebagai umatnya senantiasa mendapat syafaat beliau dimanapun berada.

Penyusunan skripsi ini diharapkan dapat menjadikan wawasan baru dan solusi untuk kegiatan pembelajaran ilmu Pendidikan Agama Islam. Selain itu, penulis menyusun skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu (S-1).

Penyusunan karya ilmiah berupa skripsi ini disadari masih banyak terdapat kekurangan, namun skripsi ini dapat terselesaikan karena peran dan dukungan berbagai pihak. Dengan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag, selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Marno, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana

Malik Ibrahim Malang serta sebagai dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan, arahan dan petunjuk dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Kepala Sekolah SMK Ahmad Yani Jabung Malang yang telah memberikan izin untuk keperluan kegiatan penelitian dilingkungan sekolah.
5. Guru PAI SMK Ahmad Yani Jabung Malang yang telah membantu, membimbing dan memberikan informasi untuk keperluan penelitian skripsi.
6. Seluruh pihak yang terlibat dengan memberi dukungan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala kebaikan dan perhatian dibalas dengan setimpal oleh Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. oleh karena itu, untuk kesempurnaan penelitian ini penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Peneliti berharap skripsi ini bisa memberi bermanfaat kedepannya.

Malang, 22 Mei 2020

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1997 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	Z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	S	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	Sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	Sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	Dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	Th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	Zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	Gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan, dan Originalitas Penelitian	12
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa.....	38
Tabel 3.2 Skala <i>Likert</i>	40
Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan	40
Tabel 3.4 Perolehan Nilai	41
Tabel 3.5 Tabel Kriteria Keefektivan	42
Tabel 4.1 Revisi Media	49
Tabel 4.2 Revisi Materi (soal <i>pretest – posttest</i>).....	51
Tabel 4.3 Hasil Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa pada Uji Coba	
Terbatas.....	53
Tabel 4.4 Hasil Peningkatan Penguasaan Materi siswa pada Uji Coba	
Terbatas.....	54
Tabel 4.5 Hasil Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa pada Uji Coba	
Lapangan.....	55
Tabel 4.6 Hasil Peningkatan Penguasaan Materi siswa pada Uji Coba	
Lapangan	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Kerangka Berfikir	29
Gambar 3.1 Model Pengembangan 4D	32



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Bukti Konsultasi Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Skripsi
- Lampiran 4 : Instrumen Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5 : Instrumen Angket Validasi Ahli Media
- Lampiran 6 : Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran
- Lampiran 7 : Kisi-Kisi Angket Aktivitas Belajar Siswa
- Lampiran 8 : Angket aktivitas belajar siswa sebelum dan setelah menerapkan aplikasi *kahoot*
- Lampiran 9 : Kisi-Kisi Soal *pre-test* dan *post-test*
- Lampiran 10 : Soal *pre-test* dan *posttest* beserta kunci jawaban
- Lampiran 11 : Data Kuantitatif
- Lampiran 12 : RPP
- Lampiran 13 : Data Observasi
- Lampiran 14 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 15 : Panduan Pembuatan Kuis Pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot*
- Lampiran 16 : Biodata Mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	viii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	ix
KATA PENGANTAR	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI	xvi
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
ملخص البحث	xxi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	8

E. Asumsi Pengembangan	9
F. Ruang Lingkup Pengembangan	9
G. Spesifikasi Produk	10
H. Originalitas Penelitian	11
I. Definisi Operasional	15
J. Sistematika Pembahasan	16
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	18
A. Landasan Teori	18
1. Kajian tentang Pengembangan	18
2. Kajian tentang Kuis Pembelajaran PAI	19
3. Kajian tentang Aplikasi Kahoot	23
4. Kajian tentang Aktivitas Belajar	26
B. Kerangka Berfikir	29
BAB III : METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30
B. Model Pengembangan	31
C. Prosedur Pengembangan	32
D. Uji Coba	35
1. Desain Uji Coba	35
2. Subjek Uji Coba	35
3. Jenis Data	36
4. Instrumen Pengumpulan Data	37
5. Teknik Analisis Data	39

BAB VI	: HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN43
A.	Hasil Penelitian43
1.	Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)43
2.	Tahap <i>Design</i> (Perancangan)46
3.	Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)47
4.	Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran)54
B.	Pembahasan55
1.	Analisa Karakteristik Kebutuhan Belajar Siswa55
2.	Proses pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi Kahoot56
3.	Analisa efektifitas kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi <i>kahoot</i> dan peningkatan aktivitas belajar siswa56
BAB V	: PENUTUP75
A.	Kesimpulan75
B.	Saran76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN - LAMPIRAN		

ABSTRAK

Setiana, Ibda Wahyu. 2020. Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI Dengan Menerapkan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dr. Marno, M. Ag

Aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan belajar yang menekankan siswa aktif berpartisipasi. Selain itu, perkembangan teknologi semakin canggih akan mendukung aktivitas belajar. Hal ini penting dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Namun pada kenyataannya kegiatan belajar masih cenderung pasif sehingga siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu siswa menaruh minat yang besar pada penggunaan *smartphone* namun penggunaannya kurang maksimal pada kegiatan pembelajaran.

Pada penelitian ini, masalah yang diteliti meliputi: (1) bagaimana karakteristik kebutuhan siswa untuk meningkatkan aktivitas belajar?, (2) bagaimana proses pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa SMK Ahmad Yani Jabung?, (3) bagaimana efektivitas kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa SMK Ahmad Yani Jabung?

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research & Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Pengembangan ini diuji cobakan pada siswa kelas X TKJ 2 SMK Ahmad Yani Jabung. Instrument pengumpulan data yang digunakan meliputi : lembar catatan lapangan, lembar angket peningkatan aktivitas belajar siswa, lembar validasi, dan lembar tes. Data dianalisis menggunakan hasil catatan lapangan, analisis kevalidan dan perolehan presentase, kriteria kevalidan, *standart gain < g >*, kriteria keefektivan menurut Kemp.

Hasil pengembangan ini yakni:(1) siswa membutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar untuk lebih menarik minat dan ketertarikan siswa, (2) proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan 4 langkah model pengembangan 4D dengan langkah *define* terdiri dari lima langkah, *design* sebagai langkah awal dengan menyusun instrument, *develop* lima langkah dengan hasil validasi 94,3% menurut ahli materi, 90% menurut ahli media terhadap kuis pembelajaran PAI, dan 90% menurut ahli pembelajaran PAI, dan *disseminate* sebagai langkah akhir penyebaran produk, (3) hasil keefektivan dilihat dari hasil *pretest* rata-rata 83,55 dan *posttest* rata-rata 88,82 yang dianalisis dengan teori Kemp dengan kualifikasi sangat efektif. Selain itu, peningkatan aktivitas siswa memperoleh hasil 0,47 dengan kategori sedang.

Kata Kunci : Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI, Aplikasi *kahoot*, Kevalidan, Efektifitas.

ABSTRACT

Setiana, Ibda Wahyu. 2020. The Development of PAI Learning Quiz by Implementing Kahoot Application to Improve Student Learning Activities of SMK Ahmad Yani Jabung. Thesis, Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Dr. Marno, M. Ag

Learning activities are a chain of learning activity that emphasize students actively participating. In addition, the development of increasingly sophisticated technology will support the learning activities. This is significant to do in the learning activities on class. But in reality, the learning activities still tend to be passive, until many students feel bored and pay less attention to the subject delivered by the teacher. Besides that, students put a great interest in the use of smartphones but their use is not optimal in the learning activity.

In this study, the problems examined include: (1) how are the characteristics of students' needs to improve learning activities?, (2) how is the process of developing PAI learning quiz by applying *kahoot* application to improve learning activities of SMK Ahmad Yani Jabung students?, (3) how the effectiveness of the PAI learning quiz by implementing the *kahoot* application to improve learning activities of SMK Ahmad Yani Jabung students?

This research is a type of Research & Development (R&D) research with a 4D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). This development was tested on students of class X TKJ 2 of SMK Ahmad Yani Jabung. Data collection instruments used included: field note sheets, questionnaire sheets for enhancing student learning activity, validation sheets, and test sheets. The data were analyzed using the results of field notes, validity analysis, and percentage acquisition, validity criteria. Standard gain $<g>$, effectiveness criteria according to Kemp.

The results of this development are: (1) students need learning media to support learning activities to attract students' attention and interests, (2) the development process is carried out using the 4 steps of the 4D development model with the define step consisting of five steps, design as a first step with compile the instrument, develop five steps with the results of validation 94.3% according to material experts, 90% according to media experts on PAI learning quiz, and 90% according to PAI learning experts, and disseminate as the final step of product distribution, (3) effectiveness results are seen from the average pretest result was 83.55 and the average posttest was 88.82 which were analyzed by Kemp theory with very effective qualifications. In addition, increasing in student activities gained 0.47 in the medium category.

Keywords : Development of PAI Learning Quiz, *Kahoot* Application, Validity, Effectiveness.

الملخص

ستيانا، ايدا واهي 2020، تطوير الإمتحان في مادة التربية الاسلامية باستخدام تطبيق "كاهوت" لترقية أنشطة أو عملية

تعلم الطلاب في مدرسة الثانوية المهنية " أحمد ياني " بجابونج . البحث العلمي . قسم التربية الاسلامية . كلية العلوم

للتربية و التدريب التعليمي . جامعة مولانا مالك إبراهيم الاسلامية الحكومية مالانج . الدكتور مارنو الماجستير

الأنشطة التعليمية هي من التسلسلات التعلم المؤكدة على مشاركة الطلاب أو الطلبة لاشترك التعلم بكل النشاط. و مع ذلك كان التكنولوجيا المتطورة ستعين على أنشطة التعلم بل هذا شيء مهم عليها . و لكن الواقع كانت الأنشطة التعليمية ما زالت مسئمة عند الطلاب أو الطلبة حتى لم يهتموا المواد التي ألقاها المدرس أو المدرسة . بالإضافة إلى ذلك كان للطلاب أو الطلبة إهتمام كبير في استخدام الجوال أو الهواتف الذكية و لكنها غير مستخدمة لترقية أنشطة التعلم.

و في هذا البحث كان المبحوث تحتوي على الأسئلة عن وصف احتياج الطلاب إلى ما يرقى أنشطة تعلمهم و العوائد في تطوير الإمتحان في مادة التربية الاسلامية باستخدام تطبيق "كاهوت" لترقية أنشطة أو عملية تعلم الطلاب في مدرسة الثانوية المهنية " أحمد ياني " بجابونج ثم عن فاعلية الإمتحان في مادة التربية الاسلامية باستخدام تطبيق "كاهوت" لترقية أنشطة أو عملية تعلم الطلاب في مدرسة الثانوية المهنية " أحمد ياني " بجابونج.

هذا البحث جنس من أجناس البحوث التطويرية (أي البحث و التطوير) على شكل 4 د (و هو الإعطاء و الترسيم و التطوير و النشر) . كان التطوير مجزئاً عند الطلاب في فصل العاشر TKJ بمدرسة الثانوية المهنية " أحمد ياني " بجابونج . أما جهاز الحقائق المستخدمة تحتوي على الدفاتير اليومية و صحيفة التأيد و صحيفة الإختبار . الحقائق مبحوث من الدفاتير اليومية و البحث التأييدي و تحقيق النسبة المئوية و معيار التأيد و standart gain g و مقياس النفاذ أو الفاعلية عند كيمف / Kemp . أما النتيجة أو المقبة من هذا التطوير هي : 1. أن الطلاب يحتاجون إلى الوسائل التعليمية معينة لأنشطة التعلم أو التعليم و لإستمالة الطلاب و مبالاهم لها 2. عوائد التطوير تثبت باستخدام 4 خطوات التطويرية , بالإعطاء الذي يحتوي على 5 خطوات و الترسيم كالخطة الأولى يعني بتركيب الآدات و التطوير على نتيجة التأيد 94 بالمائة عند أهل المادة و 90 بالمائة عند أهل وسائل الإمتحان بمادة التربية الاسلامية و 90 بالمائة عند أهل تعليم التربية الاسلامية و النشر أو النشر في الخطة الأخيرة في نشر النتائج 3. نتيجة النفاذ أو الفاعلية ظاهرة من معدل أو معظم نتيجة الإختبار الأولي 83,55 و الإختبار النهائي 88,22 التي كانت مبحوثة بطريقة كيمف / Kemp باستحقاق ممتاز . بجانب ذلك , كانت ترقية أنشطة الطلاب حصلت على نتيجة 0,47 بدرجة متوسطة.

الكلمات المرشدة : تطوير الإمتحان في مادة التربية الاسلامية, تطبيق "كاهوت" , التأيد, فاعلية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan, salah satu bidang yang telah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi adalah pendidikan. Dengan adanya perkembangan ini terlepas dari adanya dampak negatif yang ditimbulkan tidak sedikit pula hal positif yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan terlebih digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, sudah selayaknya perkembangan teknologi ini diterapkan dengan baik dan dalam koridor pembelajaran dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran. Saat ini, guru tidak selalu harus memberi penjelasan satu arah dalam kegiatan pembelajaran terhadap suatu materi. Selain itu, penerapan teknologi yang tepat dengan menyesuaikan kebutuhan belajar siswa dapat dilakukan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak melulu hanya duduk dan mendengarkan.

Kegiatan pembelajaran akan lebih menarik dan berkualitas apabila dalam penyampaian, pengarahan dan pendampingan yang dilakukan oleh guru menyesuaikan perkembangan zaman dan tuntutan global. Termasuk dalam hal ini perkembangan teknologi yang secara terus menerus mengalami pembaharuan dan kemajuan salah satu adalah teknologi komunikasi berupa

smartphone yang saat ini penggunaannya tidak hanya sebatas mengirim pesan singkat ataupun pesan suara.

Perkembangan teknologi berupa *smartphone* saat ini merupakan indikator pendukung kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam satu genggam tangan. Kemajuan teknologi ini menawarkan banyak inovasi baru sehingga dapat digabungkan dengan kegiatan belajar baik secara terstruktur maupun secara spontan. Tentunya penggunaan *smartphone* dapat dijadikan alternatif untuk menyelenggarakan kegiatan kependidikan dan pembelajaran yang efektif.

Menurut Oemar, “penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi membawa pengaruh yang sangat besar dalam bidang pendidikan. Akibat dari pengaruh-pengaruh itu, pendidikan semakin mengalami kemajuan sehingga mendorong berbagai usaha pembaharuan”³

Perkembangan bentuk pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam satu genggam berupa *smartphone* bersistem *Android* akan semakin mempermudah akses kegiatan pembelajaran oleh siswa maupun guru. Dengan adanya hal tersebut, tingkat aktivitas dan perhatian siswa terhadap materi akan mendorong siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Sehingga, kesan membosankan dan malas belajar siswa akan hilang.

Sejalan dengan hal tersebut, banyak fitur dan *platform* edukasi yang berkembang sehingga hal ini dapat dikembangkan untuk membantu guru dalam membentuk aktivitas belajar siswa lebih menyenangkan. Salah satu *platform*

³ Oemar Hamalik, *Media Pembelajaran*, (Bandung : Citra Aditya Bakti, 1989), hlm 2

tersebut adalah aplikasi *Kahoot*. Aplikasi *Kahoot* ini merupakan *platform* aplikasi yang dapat diterapkan sebagai alternatif dan solusi sehingga menjadikan aktivitas belajar didalam kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Aplikasi *Kahoot* ini memiliki dua model gaya belajar yang dapat diterapkan, yakni belajar secara individu maupun secara berkelompok. Aplikasi yang dikemas dengan bentuk permainan bertujuan untuk mengajak siswa berperan aktif bertanya, berkreasi dan bekerjasama sehingga siswa tidak hanya duduk dan memperhatikan setiap materi yang dipaparkan.

SMK Ahmad Yani Jabung merupakan sekolah kejuruan yang terletak di kabupaten Malang dengan menawarkan berbagai bidang keahlian menyesuaikan kebutuhan siswa dan masyarakat agar dapat diterapkan setelah mengenyam pendidikan nantinya. SMK Ahmad Yani telah memiliki fasilitas penunjang pembelajaran sehingga mempermudah mengakses berbagai kebutuhan informasi yang dibutuhkan. Fasilitas yang diberikan pihak sekolah diantaranya fasilitas labolatorium komputer, akses *wifi*, serta lingkungan belajar yang baik dan kondusif. Selain itu, siswa SMK Ahmad Yani telah memiliki *smartphone* berbasis *Android* yang penggunaannya tidak hanya sebatas mengirim pesan dan telepon.

Penggunaan media yang tepat dalam kegiatan belajar, akan memberikan dampak positif berupa peningkatan aktivitas belajar. Kegiatan belajar, haruslah melibatkan suatu kegiatan secara aktif sehingga belajar akan berlangsung dengan baik. Selain itu, sudah banyak siswa yang menggunakan *smartphone*

sehingga membuka peluang pemanfaatan dan pengembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh.

Menurut Usman, keaktifan merupakan “keterlibatan intelektual emosional siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang bersangkutan, asimilasi, dan akomodasi kognitif dalam pencapaian pengetahuan, perbuatan serta pengalaman langsung terhadap baliknya (*feedback*) dalam pembentukan sikap”⁴

Sejalan dengan hal ini, aktivitas merupakan rangkaian proses belajar yang lebih menekankan siswa agar dapat berperan aktif baik dalam memperoleh ilmu pengetahuan maupun mengamalkan ilmu yang telah diperoleh baik ketika berada di dalam kelas maupun diluar kelas.

Aktivitas belajar merupakan suatu hal yang penting untuk dilakukan ketika kegiatan belajar didalam kelas sedang berlangsung, aktivitas sejatinya juga telah termaktub dalam Al-Qur’an Surah Al-Alaq Ayat 1-5⁵:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ
وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

“Bacalah dengan nama Tuhanmu yang mencipta,, yang telah menciptakan manusia dari ‘alaq, bacalah dan Tuhanmu Maha Pemurah, yang mengajar dengan pena, mengajar manusia apa yang belum diketahui(nya).”⁶

⁴ Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru yang Profesional*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2000), hlm 24

⁵ Kementerian Agama RI, *Ummul Mu’minin : Al-Qur’an dan Terjemahan untuk wanita*, (Jakarta : WALI, 2010), hlm 597

⁶ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah pesan kesan dan keserasian Al-Qur’an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2003), Hlm 392 - 400

Ayat di atas memiliki berbagai macam penafsiran, salah satu penafsiran secara objektifnya yakni “mengajari bagaimana cara menulis”. Sementara tafsir lain mengatakan “sains diajarkan kepada manusia melalui tulisan”⁷. Dari penafsiran tersebut, dapat pula ditafsirkan bahwa dalam kegiatan belajar atau memperoleh ilmu didalamnya akan terjadi suatu aktivitas untuk menghasilkan atau memperoleh suatu hal baik berupa ilmu pengetahuan maupun pemahaman mengenai suatu ilmu.

Berdasarkan pada kegiatan pra penelitian yang telah dilakukan peneliti, terdapat empat hal yang melatarbelakangi kegiatan penelitian ini, yakni: pertama, dalam kegiatan belajar masih menggunakan model tradisional, dan hanya berbantu media buku bacaan sebagai penunjang materi. Hal ini tentunya membuat suasana belajar terkesan monoton dan membosankan, sehingga hanya beberapa siswa yang fokus dan memperhatikan penyampaian materi yang diberikan oleh guru.

Kedua, kecenderungan siswa yang merasa bosan dengan suasana belajar akan mengurangi aktivitas belajar di dalam kelas sehingga kegiatan belajar hanya terfokus pada penjelasan dan tugas dari guru secara subjektif.

Sikap belajar yang telah dipaparkan sebelumnya, merupakan hal yang akan menurunkan tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga hal ini juga akan mempersulit dalam upaya mencapai tujuan pendidikan sesuai ketetapan yang telah dibuat.

⁷ Rahadian, Alamah Kamal Faqih Imani, *Tafsir Nurul Qur'an : Sebuah Tafsir Sederhana Menuju Cahaya Al-Qur'an (jilid xx)*, (Jakarta : Al-Huda, 2006), hlm 184

Ketiga, kebanyakan para siswa memiliki ketertarikan yang tinggi mengenai penggunaan *Android*. Diantaranya ketika mereka memiliki kesempatan mengakses *smartphone* masing-masing, pengoperasiannya sebatas berkirin pesan, browsing, berfoto. Sehingga penggunaan android dalam pengoperasiannya kurang maksimal dengan baik.

Keempat, peneliti memandang hal ini perlu adanya solusi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa SMK Ahmad Yani. Baik guru maupun siswa harus bekerja sama dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar di dalam kelas dengan mencari solusi dan inovasi baru sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Berpijak dari hal ini, pemanfaatan media *Android* yang sebelumnya telah dilakukan untuk berbagi informasi dan pengetahuan dapat dikembangkan dan diinovasi lagi.

Pengembangan kuis pembelajaran PAI berbasis *Android* dengan menerapkan aplikasi *Kahoot* ini dilakukan peneliti untuk mempermudah dan lebih menghidupkan aktivitas belajar siswa SMK Ahmad Yani . Peneliti tertarik pada konsep dan ide aplikasi ini karena penggunaannya mudah dan memiliki tampilan yang menyenangkan.

Dari berbagai pemaparan sebelumnya, peneliti menaruh minat tinggi untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI Dengan Menerapkan Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasar hasil pemaparan latar belakang sebelumnya, maka dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik kebutuhan siswa untuk meningkatkan aktivitas belajar ?
2. Bagaimana proses pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan aktivitas belajar pada siswa SMK Ahmad Yani Jabung?
3. Bagaimana efektivitas kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa SMK Ahmad Yani Jabung?

C. Tujuan Pengembangan

Sbungan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini terdapat tujuan yang ingin dicapai, meliputi:

1. Mengetahui karakteristik kebutuhan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa SMK Ahmad Yani Jabung.
2. Mengetahui proses pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa SMK Ahmad Yani Jabung.
3. Mengetahui efektivitas kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa SMK Ahmad Yani Jabung .

D. Manfaat Pengembangan

Melalui penelitian “Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI dengan Menerapkan Aplikasi *Kahoot* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung” maka dapat diketahui manfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Secara Teoritis

Diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengelola pendidikan, baik di sekolah/madrasah sebagai alternatif dalam dunia pendidikan untuk memanfaatkan penerapan kuis pembelajaran PAI berupa aplikasi *Kahoot* dalam kegiatan belajar siswa SMK Ahmad Yani .

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa, dapat dijadikan sebagai alternatif dan referensi yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar. Sehingga kegiatan belajar lebih hidup dan seluruh siswa fokus terhadap materi yang disampaikan.
- b. Bagi Guru, dapat mendukung pembelajaran dan dijadikan sebagai alternatif dalam penerapan kuis pembelajaran sehingga dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar dengan siswa dengan menyesuaikan pada pembahasan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Bagi Pengembang, dapat dijadikan sebagai wawasan, pengalaman dan diaplikasikan pada kegiatan belajar.
- d. Bagi Peneliti Lain, dapat memperluas wawasan dan sebagai referensi mengenai pengembangan kuis pembelajaran PAI sebagai bahan ajar untuk mempermudah kegiatan pembelajaran.

E. Asumsi Pengembangan

1. Tujuan pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *Kahoot* digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.
2. Masing-masing siswa memiliki *smartphone* bersystem *Android* sehingga dalam penggunaannya dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.
3. Pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *Kahoot* dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa karena dikemas dalam bentuk *game*, dapat dilakukan secara individu maupun secara kelompok.
4. Mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran PAI.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Untuk membatasi pembahasan pada penelitian pengembangan ini, maka peneliti merumuskan ruang lingkup pembahasan, yakni:

1. Pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *Kahoot* hanya terbatas pada siswa kelas X semester genap SMK Ahmad Yani Jabung.
2. Pengembangan kuis pembelajaran PAI ini terbatas pada materi Pendidikan Agama Islam (PAI).
3. Pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *Kahoot* ini ditujukan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X SMK Ahmad Yani .

4. Pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi kahoot dengan menampilkan kuis yang berisi materi Pendidikan Agama Islam dengan materi haji, zakat dan wakaf ditujukan untuk membentuk aspek kognitif, afektif, psikomotorik siswa. Aspek kognitif dilihat dari penyelesaian kuis yang dilakukan oleh siswa, aspek afektif dilihat dari aktivitas siswa dalam keikutsertaan penyelesaian kuis dapat dilihat dari sikap jujur peserta, semangat dan minat mengikuti kegiatan belajar dan aspek psikomotorik dilihat dari keterampilan siswa menggunakan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi kahoot.
5. Pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi kahoot dengan berisi materi haji, zakat dan wakaf ditujukan agar siswa dapat menghayati, memahami dan menerapkan hikmah dari materi haji, zakat dan wakaf dalam kehidupan sehari-hari.
6. Penilaian kevalidan pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan memanfaatkan aplikasi kahoot dilakukan oleh validator ahli, yakni ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan peneliti kembangkan dalam penelitian ini diantaranya:

- a. Materi yang disampaikan adalah materi PAI semester genap kelas X SMK.
- b. Aplikasi *Kahoot* ini menggabungkan media gambar, video dan konten lainnya sesuai materi yang disajikan.
- c. Aplikasi *Kahoot* ini dapat diakses melalui *Android* masing-masing siswa.

- d. Sistematis penggunaan aplikasi *Kahoot* ini mengkoneksikan dua perangkat yakni *smartphone* berbasis *Android* dan PC (*Personal Computer*).
- e. Dalam pengoperasiannya, membutuhkan sambungan internet dan operator akan memberikan PIN untuk audiens / siswa bisa bergabung.

H. Originalitas Penelitian

Untuk melihat tingkat keaslian penelitian, peneliti mencari penelitian terdahulu yang relevan untuk dibandingkan. Diantaranya sebagai berikut:

Pengembangan Instrumen Penilaian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbasis *Webquiz Kahoot* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Penguasaan Materi Peserta Didik SMA, pada penelitian skripsi ini menunjukkan bahwa penilaian model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *Webquiz Kahoot* layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan materi dengan penilaian 3,5 kategori sangat baik. *Standart gain* untuk meningkatkan motivasi belajar pada uji coba dengan kategori rendah *Standart gain* untuk meningkatkan penguasaan materi kategori sedang.⁸

Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Android* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar bagi Siswa MTS 01 Singosari Kelas VIII Semester 2, penelitian ini menghasilkan penelitian berupa Hasil pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *Android* ini memenuhi kriteria valid dengan

⁸ Prasetyo Fitriadi, "Pengembangan Instrumen Penilaian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbasis *Webquiz Kahoot* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Penguasaan Materi Peserta Didik SMA", Skripsi, (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2019)

presentase hasil uji coba dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol.⁹

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. Pada penelitian ini, menunjukkan sebuah hasil yang memaparkan bahwa Media pembelajaran ini telah tervalidasi dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran Sejarah. Serta, media ini efektif untuk meningkatkan kesadaran sejarah terhadap materi pergerakan Nasional .¹⁰

Dari pemaparan penelitian tersebut, diperoleh perbandingan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, yakni:

Tabel 1.1

Perbedaan, Persamaan, dan Originalitas Penelitian

NO	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Tesis/Skripsi/Jurnal dll)	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Fitriadi, Prasetyo. “ Pengembangan Instrumen Penilaian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbasis <i>Webquiz Kahoot</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Penguasaan Materi Peserta Didik SMA” (<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan Penelitian R&D • Penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> • Menggunakan model 4D 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian ditujukan untuk siswa SMA • Menggunakan model pembelajaran TGT • Memiliki tujuan untuk 	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa : penilaian model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis <i>Webquiz Kahoot</i> layak

⁹ M. Luthfan Nabila, “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Android* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar bagi Siswa MTS 01 Singosari Kelas VIII Semester 2”, Skripsi, (Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim, 2019)

¹⁰ Priangga Aditya Wardana, “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah”, Skripsi, (Jember : Universitas Jember, 2019)

NO	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Tesis/Skripsi/Jurnal dll)	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
	Skripsi) Universitas Negeri Yogyakarta, 2019		mengetahui tingkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fisika.	digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan materi dengan penilaian 3,5 kategori sangat baik. <i>Standart gain</i> untuk meningkatkan motivasi belajar pada uji coba dengan kategori rendah <i>Standart gain</i> untuk meningkatkan penguasaan materi kategori sedang
2.	Nabila, M Luthfan. “ Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis <i>Android</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar bagi Siswa MTS 01 Singosari Kelas VIII Semester 2”. (Skripsi) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran berbasis <i>Android</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa • Ditujukan untuk siswa MTS • Menggunakan model pengembangan Borg & Gall 	Hasil pengembangan media pembelajaran PAI berbasis <i>Android</i> ini memenuhi kriteria valid dengan presentase hasil uji coba dan layak untuk digunakan dalam pembelajran. Hasil belajar siswa rata-rata kelas

NO	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Tesis/Skripsi/Jurnal dll)	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
				eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol.
3.	Wardana, Priangga Aditya. “ Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah” (Skripsi) Universitas Jember, 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan Aplikasi <i>Kahoot</i>. • Menggunakan model 4D 	<ul style="list-style-type: none"> • Ditujukan untuk tingkatan SMA di daerah Jember. • Bertujuan mengenai efektifitas media pembelajaran untuk meningkatkan sejarah. 	Media pembelajaran ini telah tervalidasi dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran Sejarah Efektif untuk meningkatkan kesadaran sejarah terhadap materi pergerakan Nasional

Berdasar pemaparan diatas, peneliti tidak menemukan kesamaan baik dari judul penelitian, fokus penelitian, pendekatan, dan metodologi penelitian yang akan dibahas pada bab selanjutnya. Dengan begitu, penelitian dengan judul “Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI Dengan Menerapkan Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani” dapat dikatakan original.

Sejalan dengan hal tersebut, kegiatan penelitian yang akan dilakukan peneliti merupakan penelitian terbaru dari penelitian terdahulu. Sehingga, hal ini akan memberikan informasi dan dapat dijadikan sebagai referensi baik

untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media maupun untuk dijadikan pegangan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi, peneliti sekaligus sebagai pengembang untuk memberi batasan definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan memiliki pengertian berupa suatu proses yang telah dirancang dengan sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah produk. Secara umum, pengembangan memiliki pengertian suatu pertumbuhan dan perubahan secara perlahan dan bertahap.¹¹

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan kuis pembelajaran PAI berbasis *Android* memanfaatkan aplikasi *kahoot* mata pelajaran PAI kelas X semester genap di SMK Ahmad Yani Jabung.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki pengertian sebagai suatu yang saling berkaitan antara perangkat lunak dan perangkat keras yang memiliki fungsi mempermudah penyampaian materi dari sumber belajar kepada peserta didik dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi efektif.¹²

Sehubungan dengan pernyataan tersebut, media yang dimaksud *platform* berupa kuis pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Kuis

¹¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm 216-218

¹² Nizwar Jalius dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2016), hlm 4

pembelajaran berupa aplikasi kahoot ini merupakan *games* berbasis pendidikan yang dapat diterapkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Aplikasi *Kahoot*

Kahoot merupakan kuis pembelajaran online berbasis game yang dapat dimainkan secara individu maupun secara berkelompok. Didalamnya, terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar.

4. Aktivitas Belajar

Aktivitas memiliki keterlibatan intelektual siswa dalam proses kegiatan belajar.¹³ Aktivitas belajar memiliki pengertian sebagai bentuk kegiatan yang keterkaitan dengan perbuatan sehingga mengubah tingkah laku menjadi sebuah kegiatan.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian pengembangan meliputi lima bab pembahasan, diantaranya yakni :

Bab I, adapun pada bab ini peneliti akan menguraikan pendahuluan dengan rincian sebahai berikut: (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan pengembangan, (d) manfaat pengembangan, (e) asumsi pengembangan, (f) ruang lingkup pengembangan, (g) spesifikasi produk, (h) originalitas penelitian, (i) definisi operasional, (j) sistematika pembahasan.

Bab II, penguraian mengenai kajian pustaka yang meliputi:(a) landasan teori, pada sub bab ini peneliti akan menguraikan mengenai pengembangna,

¹³ Moh Uzer Usman, *loc.cit*

kuis pembelajaran PAI, aplikasi *Kahoot*, aktivitas belajar, termasuk juga (b) kerangka berfikir sebagai kerangka pemikiran secara menyeluruh.

Bab III, dalam bab ini peneliti akan menjelaskan mengenai metode penelitian yang akan digunakan, meliputi: (a) jenis penelitian, (b) model pengembangan, (c) prosedur pengembangan, (d) uji coba, yang terdiri dari (1) desain uji coba, (2) subjek uji coba, (3) jenis data, (4) instrumen pengumpulan data, (5) teknik analisis data, dan juga pembahasan mengenai (e) prosedur penelitian.

Bab IV, pembahasan pada bab ini meliputi hasil pengembangan. Peneliti akan memaparkan mengenai (a) penyajian data uji coba, (b) analisa data dan (c) revisi produk.

Bab V, merupakan bab penutup yang akan menguraikan dua hal, yakni (a) kajian produk yang telah direvisi dan (b) saran pemanfaatan, desiminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kajian tentang Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan merupakan runtutan dan rangkaian kegiatan yang dilakukan untuk melakukan pengembangan dan validasi suatu produk pendidikan. Runtutan dan rangkaian proses pengembangan produk ini berdasar atas kajian temuan produk yang telah dilakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar penggunaan produk yang akan dipakai.¹⁴

Sejalan dengan hal diatas, pengembangan dalam hal ini merupakan proses spesifikasi desain ke dalam suatu wujud tertentu. Pengembangan dalam pengertian secara umum, merupakan perubahan secara perlahan dan bertahap. Dalam bidang teknologi pembelajaran, pengembangan memiliki makna suatu proses penerjemah atau menjelaskan secara rinci spesifikasi rancangan dalam bentuk fisik.

Penelitian dan pengembangan atau biasa juga di sebut dengan istilah *Research and Development* (R&D) merupakan kegiatan penelitian yang dalam prosesnya merupakan sebuah proses mencipta/memperbaiki suatu produk, jasa, metode, model, strategi dll, sehingga hal yang dikembangkan dapat menjadi lebih baik.¹⁵

¹⁴ Punaji Setyosari, *Loc. Cit*, hlm 222-223

¹⁵ Nusa Putra, *Research & Development penelitian dan pengembangan: suatu pengantar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm 17

Rancangan pengembangan merupakan kegiatan melakukan analisis kebutuhan, menentukan isi yang harus dikuasai, menentukan tujuan pendidikan, merancang bahan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan dan melakukan uji coba, selain itu juga dilakukan revisi program yang berhubungan dengan hasil belajar pembelajaran. Penelitian pengembangan mencakup evaluasi formatif, sumatif dan konfirmatif.¹⁶

Sejalan dengan penjabaran diatas, pengembangan memiliki pengertian proses dan usaha melakukan analisa dan pengujian terhadap suatu produk agar dapat dimanfaatkan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran setelah mengalami uji coba dan evaluasi produk.

2. Kajian tentang Kuis Pembelajaran PAI

a. Pengertian Kuis Pembelajaran PAI

Media memiliki fungsi sebagai alat bantu yang dimanfaatkan untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar.¹⁷ Dalam hal ini, pemanfaatan dan penerapan media teknologi berupa *smartphone* perlu diterapkan oleh guru dalam membantu dan mempermudah upaya menyampaikan materi sehingga mampu menarik perhatian siswa untuk meningkatkan berbagai aktivitas yang akan lebih menghidupkan kegiatan belajar didalam kelas.

Fungsi media menurut Levie & Lentz yang dikutip oleh Arsyad (2009) memiliki empat fungsi, diantaranya yakni : (1) fungsi *atensi*, merupakan media visual yang menjadi inti daya tarik dan dapat menggiring fokus peserta didik

¹⁶ *Ibid*, hlm 279

¹⁷ Andarusni Alfansyur dan Mariyani, *Pemanfaatan media berbasis ICT "KAHOOT" dalam pembelajaran PPKN untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jurnal Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik PKN. Vol 6, No, 2, Mei 2019

agar dapat fokus tertuju pada isi pelajaran yang memiliki keterkaitan dengan pengertian visual; (2) fungsi *afektif*, yakni media visual yang dapat dilihat peserta didik saat belajar atau membaca teks bergambar; (3) fungsi *kognitif* merupakan media visual sehingga dapat membantu proses pencapaian tujuan memahami, mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar; (4) fungsi *kompensatoris* adalah media pembelajaran yang digunakan dalam mempermudah proses memahami teks sehingga membantu peserta didik membaca untuk menelaah informasi dalam teks dan mengingat kembali.¹⁸

Berdasarkan penjelasan berbagai fungsi tersebut, tujuan akhir dari media ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui komunikasi yang dibangun secara efektif. Berdasar hal tersebut, fungsi media memiliki peran dan pengaruh yang besar ketika diterapkan dalam kegiatan belajar. Pengaruh media ini dapat dilihat dari pemahaman terhadap materi. Selain itu, media juga mempengaruhi emosi dan mental sehingga kegiatan belajar lebih aktif dan gembira.

Berdasarkan ciri-ciri media pembelajaran, oleh Seels and Richey yang terdapat pada kutipan Wanda Wibawanto (2017) mengklasifikasikan ciri-ciri media pembelajaran menjadi empat macam, yaitu:

1) Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak merupakan media yang dimanfaatkan dengan menyampaikan informasi melalui proses percetakan dan berupa *hardfile*.

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm 17

Media ini biasanya dikembangkan dan digunakan dalam bentuk buku, modul, *handout*, dll.

2) Media hasil teknologi audio-visual

Media hasil audio-visual merupakan media yang menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menerapkan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan atau materi berupa audio visual, diantaranya film, tayangan televisi, video dll.

3) Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer ini mampu menghasilkan dan menyampaikan materi dengan sumber yang berdasar pada mikro-proses. Pengajaran menggunakan aplikasi ini dikenal dengan *Computer-Assisted Instruction*.

4) Media hasil teknologi gabungan

Media hasil gabungan memiliki pengertian media yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dapat dikendalikan komputer.¹⁹

Smartphone merupakan media yang dapat dijadikan sebagai solusi untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran menggunakan kuis interaktif. Menurut Aniqotunnisa (2013) dalam kutipan jurnal Meryansumayeka, M. Dimas Virgiawan dan Sri Marlini memaparkan mengenai kuis interaktif adalah suatu aplikasi yang berisikan materi pelajaran

¹⁹ Wanda Wibawanto, *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), hlm

berupa soal atau pertanyaan sehingga dapat merangsang siswa dalam meningkatkan wawasan serta pengetahuan secara mandiri.²⁰ Berkaitan pada hal tersebut, dalam hal ini dapat dikategorikan dalam jenis media yang bisa dikembangkan dan diterapkan sebagai alternatif guru untuk meningkatkan aktivitas siswa secara mandiri. Selain itu, siswa tidak lagi hanya memperhatikan penyampaian yang dilakukan guru mengenai materi yang dipelajari melainkan juga mendapat pengetahuan dari pertanyaan-pertanyaan yang tersedia dalam kuis tersebut.

Pembelajaran PAI merupakan bentuk kegiatan belajar yang diupayakan oleh guru untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran PAI ini memiliki keterkaitan dengan maykini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam dalam proses kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan-latihan.²¹ Dari tersebut, bahwa pembelajaran PAI adalah upaya yang dilakukan untuk membimbing dan melatih siswa secara terstruktur dan sadar untuk memperoleh tujuan yang diharapkan.

Dari berbagai penjelasan diatas, pengertian kuis pembelajaran PAI memiliki makna sebagai media teknologi berupa *smartphone* yang dapat mengakses dan memanfaatkan *platform* berupa aplikasi kahoot yang dimanfaatkan dan diterapkan dengan menampilkan butir pertanyaan atau soal

²⁰ Meryansumayeka, M Dimas Virgiawan, dan Sri marlini, *Pengembangan Kuis Interaktif berbasis E-Learning dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika*, Jurnal Pendidikan Matematika. Vol 12, No.1, Januari 2018

²¹ Rihlah, Izzatul, Sari, Nur Amanah, *Model Pembelajaran PAI berbasis E-Learning (studi kasus di SMAN 13 Jakarta)*. Jurnal Studi Al-Qur'an; membangun tradisi berfikir Qur'ani. Vol 11. No. 2 2015

terkait materi yang akan diajarkan atau telah diajarkan oleh guru untuk membimbing dan melatih siswa dalam memahami materi dari butir soal yang disediakan, menghayati, dan mengamalkan semua ilmu pengetahuan yang telah didapatkan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Kajian tentang Aplikasi Kahoot

a. Pengertian Aplikasi Kahoot

Ketepatan dalam upaya penerapan model dan media pembelajaran berupa *smartphone* sebagai usaha meningkatkan pemahaman dan aktivitas siswa di dalam kelas menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran. Menjadi seorang guru di era ini mengharuskan untuk memahami dan menguasai metode pembelajaran serta upaya memilih model pembelajaran dengan menyesuaikan karakteristik kebutuhan siswa di dalam kelas.

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat diantaranya adalah memperjelas penyajian pesan, informasi dan mengarahkan perhatian siswa secara penuh dalam kegiatan belajar. Sehingga, hal ini akan meningkatkan aktivitas belajar. Dalam hal ini, pemanfaatan kuis interaktif berupa aplikasi kahoot merupakan solusi yang dapat diterapkan dengan merujuk berbagai analisis kebutuhan siswa yang menyatakan bahwa siswa dan guru pada saat ini harus melek digital dan menerapkan teknologi dengan tepat.

Kahoot adalah merupakan *platform* pembelajaran secara online yang bisa dikembangkan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan model permainan. Pembelajaran dengan menerapkan aplikasi *kahoot* memiliki

potensi yang efektif karena memiliki komponen pendukung berupa visual dan verbal.²²

Kahoot merupakan aplikasi yang dapat diakses secara gratis sehingga hal ini menunjukkan bahwa *platform* atau aplikasi *kahoot* memiliki efisiensi biaya dan pemanfaatan dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Aplikasi ini dapat dijangkau dan diakses oleh kalangan yang memiliki *smartphone android*.

Kahoot merupakan salah satu aplikasi yang berorientasi pada pendidikan dengan bentuk game dan memiliki dua alamat website yang berbeda. Aplikasi *Kahoot* bisa diakses dan dimanfaatkan secara gratis dan dapat digunakan untuk melakukan kuis online survey dan diskusi yang masing-masing memiliki cara untuk dimainkan.²³ *Kahoot* adalah salah satu *web tools* yang dapat digunakan untuk membuat kuis, game berdiskusi dan survei dengan menarik. *Kahoot* memiliki dua alamat website, yakni :

- 1) <https://kahoot.com/>, alamat web ini ditujukan untuk pengajar.
- 2) <https://kahoot.it/>, alamat web yang diperuntukan untuk pelajar.

Aplikasi *kahoot* dapat diakses dan dimanfaatkan dengan gratis oleh semua kalangan. Aplikasi ini memiliki *item-item* pilihan sehingga dapat dimanfaatkan diantaranya kuis *online*, survey dan diskusi. Aplikasi ini memerlukan koneksi

²² Darren H. Iwamoto, et al, "Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoot On Student Performance", Jurnal Turkish Online Of Distance Education, Tojde, Turki, 2017, hal 82

²³ Gres Dyah Kusuma Ningrum, "Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot ! Terhadap Hasil Belajar Siswa", Jurnal *Vox Edukasi*, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Kalimantan Barat. Vol 9 No. 1 April 2018, hlm 23

internet untuk dapat dimainkan. *Kahoot* dapat dimainkan secara individu dan berkelompok yang menjadi desain utamanya.²⁴

Kahoot memiliki 4 fitur *game*, diantaranya: *game*, kuis, diskusi dan survey. Pada fitur *game*, terdapat pilihan membuat jenis pertanyaan dan menentukan jawaban dalam hitungan waktu 20 detik untuk menjawab pertanyaan yang disedang ditayangkan. Pilihan jawaban pun akan diwakilkan oleh warna dan gambar.²⁵

Dari penjabaran berikut, bahwa aplikasi kuis interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa pilihan kuis untuk dikembangkan. Sehingga kegiatan pembelajaran dengan menerapkan aplikasi *kahoot* sebagai kuis pembelajaran alternatif merupakan solusi yang dapat dimanfaatkan. Selain itu, *Kahoot* dengan sistemnya yang menerapkan kegiatan belajar sambil bermain dapat menjadi faktor pendukung dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa di dalam kegiatan pembelajaran.

b. Cara Pengoperasian Aplikasi Kahoot

Penggunaan aplikasi *kahoot* dalam kegiatan pembelajaran perlu untuk dipahami agar dapat diterapkan dengan baik. Berikut merupakan langkah-langkah dalam mengakses aplikasi *Kahoot*:

- 1) Masuk pada salah satu link *Kahoot* (<https://getkahoot.com/>), klik *sign in* pada menu kanan atas.
- 2) Masuk menggunakan *account* pada *email* yang telah dimiliki.

²⁴ *Ibid*, hlm 23-24

²⁵ *Ibid*,

- 3) Klik menu *My Kahoot* pada menu sebelah kiri atas.
- 4) Pilih kuis yang akan digunakan dengan klik tombol *play*.
- 5) Pilih salah satu permainan yang akan digunakan, *classic* untuk satu pemain dan *team mode* untuk nama-nama kelompok.
- 6) Admin akan mendapat nomor PIN yang akan diakses oleh peserta.
- 7) Untuk dapat diakses, admin harus mengarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it/>, kemudian memasukkan PIN yang telah ada.

4. Kajian tentang Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar memiliki pengetahuan berupa suatu hal yang perlu dikembangkan sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna. Sehingga, dapat dikatakan jika tidak ada belajar maka tidak ada aktivitas. Aktivitas belajar adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan sehingga mengakibatkan perubahan berupa pengetahuan.²⁶

Kegiatan belajar memiliki bentuk yang beragam, diantaranya kegiatan fisik adalah membaca, mendengar, menulis, dan berlatih keterampilan. Sedangkan kegiatan psikis meliputi memecahkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki, membandingkan beragam bentuk konsep, dan lain sebagainya.

Belajar secara aktif merupakan suatu usaha membangun pengetahuan. Dalam kegiatan pembelajaran sehingga terjadi perubahan dan peningkatan kemampuan, pengetahuan, serta keterampilan siswa baik dalam segi kognitif,

²⁶ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rajawali, 2011), hlm 20

psikomotorik dan afektif.²⁷ Pada dasarnya, selama ini siswa telah berusaha untuk belajar, hanya saja kadar keaktifannya dirasa masih kurang ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Kurangnya kadar keaktifan dalam belajar secara efektif dinyatakan dalam hal sebagai berikut²⁸ :

1) Hasil belajar peserta didik secara umum hanya mencapai pada penguasaan.

Hasil pencapaian tersebut menunjukkan, bentuk hasil belajar yang dicapai masih dalam kategori rendah.

2) Sumber belajar yang digunakan pada umumnya terbatas. Hal ini juga ditambah dengan catatan peserta didik dari sumber dan penjelasan yang terbatas telah dicatat dengan efektif atau tidak.

3) Dalam kegiatan pembelajaran, upaya merangsang aktivitas belajar kurang optimal.

Dengan penjelasan tersebut, menunjukkan bahwa aktivitas belajar adalah suatu hal yang penting untuk dilakukan peserta didik ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Belajar aktif bukan semata bersenang-senang, namun belajar aktif merupakan kegiatan belajar yang dilakukan dengan menyenangkan dan tetap mendapatkan manfaat dari hasil aktivitas belajar yang telah terjadi.

b. Macam-macam Aktivitas Belajar

Terdapat peran penting aktivitas belajar dalam proses kegiatan pembelajaran. Sejalan denga hal itu, baik sekolah maupun guru memiliki peran

²⁷ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 1999), hlm 45

²⁸ Tabrani Rusyan, Atang Kusdinar, dan Zainal Arifin, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 1989), hlm 128-129

penting untuk mengembangkan aktivitas siswa ketika berada di dalam kelas maupun di luar kelas. Beragam jenis aktivitas belajar yang bisa dilakukan oleh siswa, tidak hanya sebatas mendengar dan mencatat atau yang lebih dikenal dengan model pembelajaran tradisional dimana guru menjadi pusat perhatian siswa.

Menurut Paul B. Diedrich dalam kutipan Sardiman (2014) terdapat macam-macam kegiatan siswa, yakni:

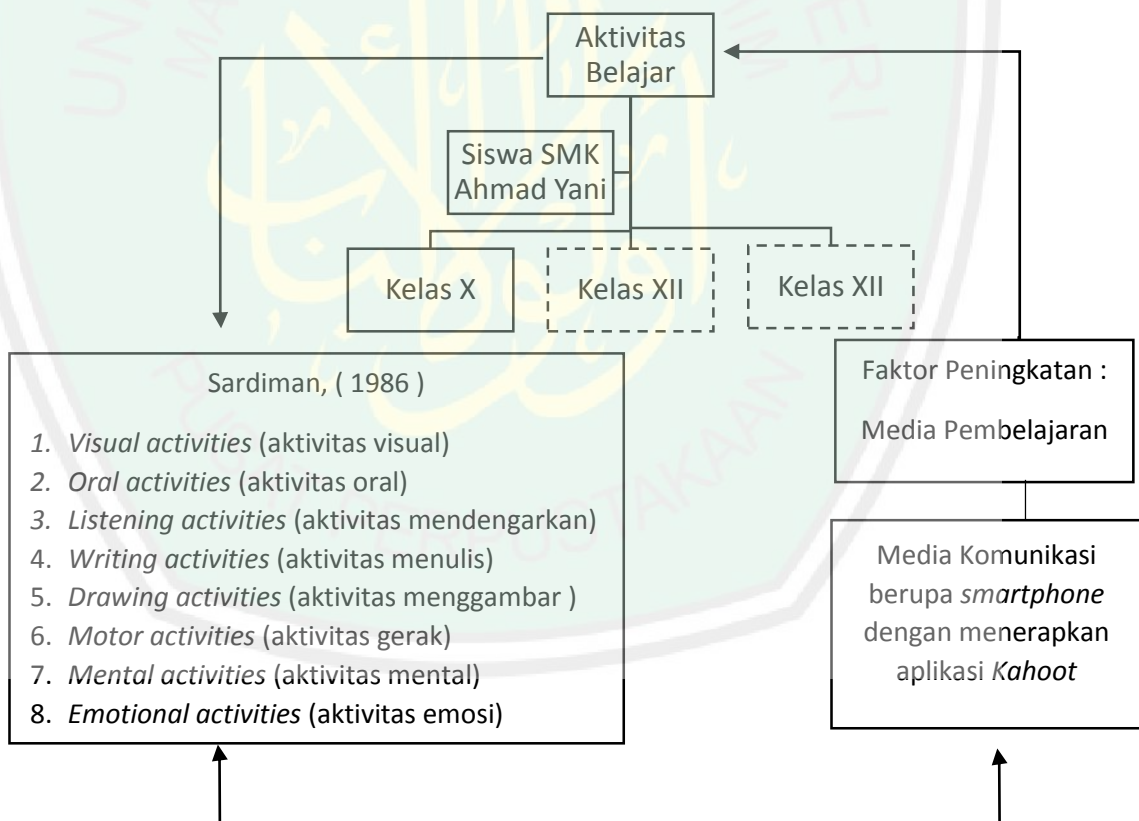
- 1) *Visual activities*, merupakan suatu aktivitas membaca, memperhatikan gambar demonstrasi dengan seksama, dan melakukan percobaan.
- 2) *Oral activities*, meliputi menyatakan, aktivitas merumuskan suatu hal, bertanya secara aktif, memberi masukan, mengemukakan pendapat, melakukan kegiatan wawancara, berdiskusi, serta interupsi.
- 3) *Listening activities*, meliputi kegiatan menyimak dengan seksama, menguraikan suatu hal, dan berdiskusi.
- 4) *Writing activities*, merupakan kegiatan membuat suatu karya berupa cerita, mengarang, membuat laporan, angket dan membuat salinan.
- 5) *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, serta diagram.
- 6) *Motor activities*, pembahasan didalamnya mengenai kegiatan percobaan, kegiatan merekonstruksi, membuat model mereparasi.
- 7) *Mental activities*, ialah pembahasan mengenai menganggap, mengingat menemukan jawaban dari suatu soal, melakukan kegiatan analisis, hubungan dan selanjutnya.

8) *Emotional evektivitas*, merupakan aktivitas dengan melibatkan emosi. diantaranya memiliki minat, merasakan bosan, bergembira, bersemangat, bergairah, merasa aman, dan memiliki rasa gugup.²⁹

Sehubungan dengan penjabaran sebelumnya, hal ini menunjukkan bahwa segala kegiatan tersebut akan dapat terealisasi dengan baik apabila terdapat korelasi antara guru dan siswa dalam membangun aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

B. Kerangka Berfikir

Gambar 2.1
Diagram Kerangka Berfikir



²⁹ Sardiman, *Op.cit*, hlm 100-101

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian *Research & Development (R&D)*. Jenis penelitian *Research & Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan yang mengarah pada pengembangan dengan fokus bidang desain atau rancangan yang kemudian peneliti melakukan uji lapangan, evaluasi dan melakukan penyempurnaan sehingga dapat terpenuhi syarat keefektifan, kualitas dan standart tertentu.³⁰

Pemelitian dan pengembangan ini merupakan salah satu penelitian yang cukup tepat untuk memperbaiki praktik.³¹ Karenanya, penelitian dan pengembangan memuat rangkaian suatu proses dalam rangka melakukan pengembangan terhadap suatu produk atau dengan kata lain melakukan penyempurnaan produk yang telah ada agar bisa dipertanggungjawabkan. Produk yang dikembangkan tidak hanya berbentuk perangkat keras seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran tetapi juga memuat perangkat lunak seperti berbentuk aplikasi yang dapat diakses melalui *smartphone* yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, kegiatan pembelajaran di kelas,

³⁰ Punaji Setyosari, *Penelitian dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Media Grup, 2010), hlm 194

³¹ Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm 206

perpustakaan dapat juga berupa pembelajaran, pelatihan, bimbingan dan evaluasi.

Sejalan dengan hal tersebut, pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *Kahoot* merupakan sebuah prooduk yang telah ada sebelumnya dan dalam hal ini peneliti mengembangkan produk tersebut dengan menyesuaikan kebutuhan siswa untuk dapat digunakan dalam kegiatan untuk menmcapai tujuan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik kebutuhan siswa kelas X SMK Ahmad Yani .

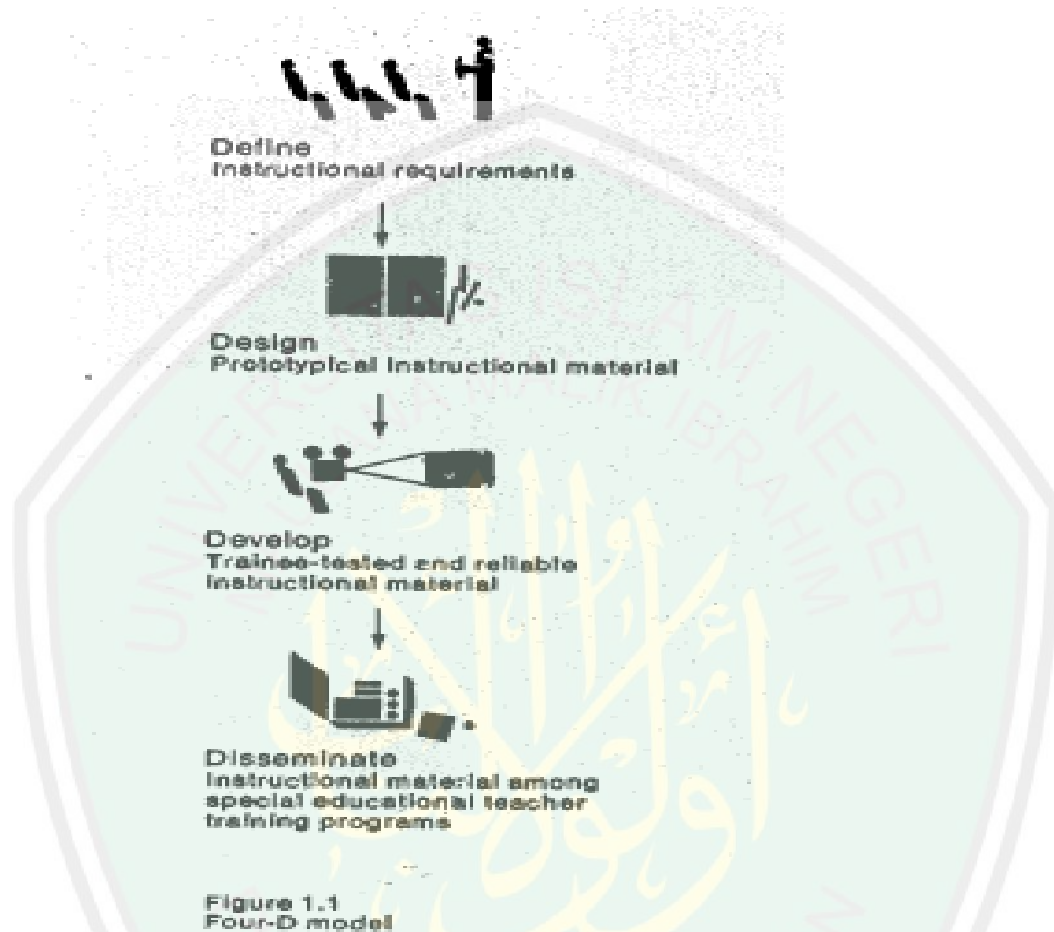
B. Model Pengembangan

Model pengembangan memiliki pengertian sebagai dasar acuan yang dimanfaatkan dalam pengembangan produk yang akan dihasilkan sehingga akan menyajikan informasi secara sederhana dan mudah untuk lebih dipahami.

Penelitian kali ini, Peneliti menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*).³² Model penelitian ini dipilih berdasar pertimbangan yang tersusun secara sistematis dengan memperhatikan karakteristik kebutuhan belajar siswa.

³² Sivasailam Thiagarajan, Dorothy G, Melvyn I. Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*, (Indiana: Eric, Indiana University, 1974), hlm 5

Gambar 3.1

Model Pengembangan *four-D*

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur yang mengadaptasi model 4D dengan empat tahapan yang diantaranya, ialah: (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan), dan (4) *disseminate* (penyebarang). Berikut merupakan penjelasan mengenai empat langkah pengembangan, yakni:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Menganalisis deskripsi dan menetapkan perangkat pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, terlebih dalam kegiatan pembelajaran PAI kelas X SMK Ahmad Yani yang dirasa peneliti masih kurang dengan memberikan solusi berupa penerapan aplikasi *kahoot* dengan batasan materi haji, zakat dan wakaf. Tahap ini terdiri dari 5 proses pokok, yakni :

- a. Analisis awal
- b. Analisis peserta didik
- c. Analisis tugas
- d. Analisis konsep
- e. Perumusan tujuan pembelajaran

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahapan ini dilakukan dengan maksud membuat sebuah rancangan pengembangan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan aplikasi *kahoot* dan membuat instrument pengumpulan data. Berikut adalah rangkaian kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yakni:

- a. Penyusunan instrumen penilaian disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran.
- b. Pemilihan media yang relevan sehingga dapat menggambarkan secara keseluruhan terkait analisis konsep dan analisis tugas. Peneliti memilih kuis pembelajaran *kahoot* berdasar hasil analisis kebutuhan dengan mendukung adanya inovasi dengan memanfaatkan koneksi internet.

- c. Instrumen pengambilan data meliputi lembar validasi angket kepada ahli, lembar angket aktivitas siswa, dan lembar pretest dan posttest.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan memiliki tujuan untuk memperbaiki rancangan produk kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot* yang akan dilakukan pengembangan. Tahap ini perlu dilakukan sebagai upaya dalam menentukan tingkat kelayakan produk akhir. Berikut tahapan yang perlu dilakukan antara lain:

- a. Melakukan proses validasi oleh ahli, diantaranya dilakukan oleh dosen ahli dan praktisi (guru PAI).
- b. Revisi I berupa hasil skor kelayakan produk dari dosen ahli dan guru PAI. Termasuk didalamnya berupa kritik dan saran yang diperlukan untuk merevisi kesalahan dan kekurangan pada rancangan awal.
- c. Uji coba terbatas dilakukan setelah melakukan kegiatan validasi dan revisi I pada tahap sebelumnya. Hasil ini kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran PAI di kelas X TKJ 1 SMK Ahmad Yani Jabung sebagai subjek uji coba terbatas.
- d. Revisi II dilakukan untuk menjadikan produk lebih baik dan siap untuk diujicobakan setelah melakukan kegiatan revisi hasil uji coba terbatas.
- e. Uji Lapangan merupakan kegiatan uji coba pada kelompok besar yang memiliki tujuan untuk memperoleh hasil produk akhir yang telah layak untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Selain itu, uji coba lapangan

ini dilakukan penilaian peningkatan aktivitas belajar dan pemahaman materi melalui *pretest* dan *posttest*.

4. Tahap *Disseminate* (Promosi)

Tahap promosi ini adalah tahapan terakhir pada proses pengembangan *4D*. Tahap promosi dilakukan untuk memperkenalkan produk sehingga dapat diketahui dan digunakan oleh orang lain. Berikut merupakan langkah promosi yang dilakukan oleh peneliti, yakni:

- a. Mempromosikan produk pengembangan kepada kelas lain.
- b. Menyebarkan melalui proses penulisan kepada praktisi pembelajaran.

D. Uji Coba

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan tahap pengembangan guna mengukur kevalidan, tingkat kemenarikan dan tingkat keefektifan produk. Hasil kevalidan dan kemenarikan ini bisa diketahui dari validasi dosen ahli dan praktisi. Sedangkan keefektifan bisa diketahui dari perolehan *pretest* dan *posttest*. Tahap desain uji coba ini merupakan hasil kegiatan evaluasi yang telah dilakukan pada uji coba lapangan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk adalah orang yang akan memberikan penilaian pada kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Penilaian kuis pembelajaran PAI ini dilakukan untuk mengukur kevalidan produk yang dikembangkan. Berikut merupakan kriteria subjek uji coba produk, yakni:

a. Ahli materi yang memiliki peran untuk menguji butir soal pada kuis pembelajaran PAI dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Memiliki kompetensi pada mata pelajaran PAI dengan materi haji, zakat dan wakaf.
- 2) Bersedia menjadi validator butir soal dalam pengembangan kuis pembelajaran PAI.

b. Ahli media yang berperan sebagai penguji tingkat kelayakan kuis pembelajaran PAI yang telah dikembangkan, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Memiliki pengalaman merancang media ajar dsb.
- 2) Bersedia menjadi validator media dalam pengembangan kuis pembelajaran PAI.

c. Praktisi pembelajaran PAI yang telah ahli dalam kegiatan pembelajaran. Adapun kriteria yang perlu dimiliki adalah:

- 1) Memiliki pengalaman dalam mengajar mata pelajaran PAI.
- 2) Memahami mata pelajaran PAI secara menyeluruh.

3. Jenis Data

Penelitian ini memiliki dua jenis data, diantaranya adalah kualitatif dan data kuantitatif dengan rincian sebagai berikut:

a. Data kuantitatif, didapatkan dari lembar penilaian ahli, angket penilaian praktisi, data peningkatan aktivitas belajar siswa, dan lembar tes.

b. Data kualitatif, meliputi :

- 1) Perolehan data terkait kegiatan pembelajaran yang didapat peneliti dalam kegiatan wawancara dengan praktisi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 2) Saran, tanggapan, dan arahan melakukan perbaikan yang diperoleh dari penilaian dosen ahli dan praktisi.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan penunjang yang harus dilakukan, dalam hal ini peneliti melakukan pengumpulan data untuk menghindari subjektivitas pada penelitian yang dilakukan. Pengumpulan data ini juga ditujukan untuk mengungkap fakta terkait kebutuhan belajar siswa dan guru dalam meningkatkan aktivitas belajar didalam kelas, antara lain:

a. Lembar Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan yang dibuat setelah diadakannya wawancara atau observasi. Melalui lembar catatan ini, peneliti akan menguraikan hasil penemuan dari apa yang diteliti maupun dari wawancara. Catatan lapangan ini akan membantu peneliti dalam proses pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa SMK Ahmad Yani Jabung.

b. Lembar Angket Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Lembar angket peningkatan aktivitas belajar siswa ialah instrument yang diperlukan guna mengukur tingkat aktivitas sebelum dan tingkat aktivitas setelah siswa menerapkan kuis pembelajaran dengan menerapkan aplikasi *kahoot*. Berikut kisi-kisi angket peningkatan aktivitas belajar siswa.

Tabel 3.1

Kisi-kisi Angket Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

No	Indikator	Sebaran Butir Pernyataan	Jumlah Pertanyaan
1	Perhatian yang diberikan	1, 2, 4, 12, 19, 22	6
2	Semangat siswa	3, 5, 6, 9, 15, 24	6
3	Tanggung jawab siswa	7, 8, 10, 11, 13, 14, 25	7
4	Reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus	16, 17, 18, 23, 26, 27	6
5	Perasaan senang dan puas	20, 21, 28, 29, 30	5
Jumlah Pernyataan			30

c. Lembar Validasi

Instrumen penelitian yang valid merupakan instrumen yang dapat mengukur tingkat kevalidan seperti yang diharapkan oleh peneliti dan mampu menyatakan perolehan data dari variabel yang telah diteliti secara tepat.³³ Validitas memiliki pengertian mengenai suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Proses yang perlu dilakukan agar instrument memiliki tingkat kevalidan yang tinggi adalah dengan melakukan uji coba instrument.³⁴

Lembar validasi pada penelitian ini digunakan untuk menguji kelayakan pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *Kahoot*

³³ Triant0, *Op. Cit*, Hlm 269

³⁴ *Ibid*

yang di kembangkan oleh peneliti. Adapun hal yang akan diteliti berkenaan dengan isi materi, bahasa, serta tampilan. Sedangkan yang akan menjadi validator adalah dosen ahli isi materi Pendidikan Agama Islam, ahli desain media, dan guru ahli pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta siswa kelas X TKJ SMK Ahmad Yani Jabung.

d. Lembar Tes

Tes akan dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* (dilaksanakan sebelum pembelajaran dengan aplikasi *Kahoot* dimulai) dan *Post-test* (dilakukan setelah pembelajaran dengan aplikasi *Kahoot*). Dari adanya kegiatan tes ini akan diketahui tingkat pemahaman siswa dan tingkat aktivitas belajar siswa.

5. Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan teknik analisis data untuk mengetahui hasil sebaran instrument ada penelitian ini, diantaranya:

a. Analisis data mengenai proses pengembangan kuis pembelajaran berbasis *Android* dengan menerapkan aplikasi *Kahoot* dari hasil lembar catatan lapangan yang dilakukan melalui kegiatan wawancara guru. Hasil catatan lapangan tersebut akan dijelaskan secara deskriptif.

b. Analisis Validator

Untuk mengukur hasil angket yang diperoleh, peneliti akan melakukan analisis dengan rumus hitung skala *likert*. Untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang pada fenomena sosial dapat menggunakan hitungan skala

likert.³⁵ Skala *likert* yang digunakan terdiri memiliki lima ketentuan kategori, yakni :

Tabel 3.2

Skala *Likert*

No	Skor	Kategori
1	1	Sangat tidak baik
2	2	Tidak baik
3	3	Cukup baik
4	4	Baik
5	5	Sangat Baik

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui perolehan data presentase yang telah dinilai oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran PAI dapat ketahui melalui penghitungan rumus berikut³⁶ :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

p : presentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban validator

$\sum xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam item

100% : konstanta

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2014), hlm 93

³⁶ Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2007), hlm 216

Tabel 3.3

Kriteria Kevalidan

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	84% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Tidak Revisi
2.	68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak Revisi
3.	52% < skor ≤ 68%	Cukup Valid	Tidak Revisi
4.	36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid	Revisi Sebagian
5.	20% < skor ≤ 36%	Tidak Valid	Revisi

Berdasar kriteria kevalidan pada tabel tersebut, jika presentase kevalidan menunjukkan hasil diatas 68% maka dianggap layak dan tidak dilakukan revisi. Begitu sebaliknya, jika presentase kevalidan dibawah 68% maka dianggap tidak layak dan harus dilakukan revisi.

c. Tes

Analisa hasil tes penilaian melalui *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk memperoleh tingkat penguasaan materi siswa. Untuk mengetahui perolehan tersebut, dilakukan analisa *pretest* dan *posttest*. Peneliti menerapkan rumus hitung berikut:

$$\text{Standard Gain (g)} = \frac{\bar{X}_{pretest} - \bar{X}_{posttest}}{\bar{X} - \bar{X}_{posttest}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_{posttest}$: nilai rerata *posttest*

$\bar{X}_{pretest}$: nilai rerata *pretest*

\bar{X} : nilai maksimal tes.

Standard gain g memiliki tingkat perolehan nilai dengan rincian seperti berikut:

Tabel 3.4

Perolehan Nilai

No.	N Gain Score $\langle g \rangle$	Keterangan
1.	$\langle g \rangle \geq 0,7$	Tinggi
2.	$0,7 < \langle g \rangle \geq 0,3$	Sedang
3.	$\langle g \rangle < 0,3$	Rendah

d. Angket Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Untuk mengukur peningkatan aktivitas belajar siswa dapat diketahui dari pengisian angket aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot*, rumus yang digunakan untuk mengetahui peningkatan aktivitas menggunakan *Standard Gain (g)* dengan kriteria penilaian seperti pada tabel 3.4

e. Analisis Keefektivan

Untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot* dilakukan tahap pengolahan data dengan mengumpulkan rata-rata dari data *pretest* dan *posttest*. Ukuran efektif menurut Kemp dalam Mudhafer (Widi Serianingrum: 2016) menguraikan bahwa ukuran efektif dapat diukur melalui jumlah siswa yang telah mencapai tujuan

pembelajaran dalam waktu tertentu.³⁷ Berikut merupakan tabel keefektivan menurut Kemp, yakni:

Tabel 3.5

Tabel Kriteria Keefektivan

Tingkat Keefektivan	Kualifikasi
80 – 100	Sangat Efektif
66 – 79	Efektif
56 – 65	Cukup Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
0 – 39	Sangat tidak efektif/gagal

³⁷ Widi Setianingrum, *Efektivitas Penggunaan buku teks Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kurikulum 2013 dalam pembelajaran kelas VII SMP Negeri 3 Kalasan*, Skripsi, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2016), hlm 14. Diakses pada 14 Mei 2020 pukul 20.00 WIB

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan yang telah dilakukan merupakan produk berbentuk kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot* pada materi haji, zakat dan wakaf materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X semester genap. Kuis Pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot* untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa. Penelitian ini berupa penelitian *Research and development* (R&D) yang menerapkan model pengembangan *4-D (Four D-Models)* dan memiliki 4 alur pengembangan. Berikut merupakan penjelasan data hasil pengembangan media, yakni:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap awal merupakan pendefinisian berupa identifikasi permasalahan dan identifikasi kebutuhan kegiatan pembelajaran siswa kelas X TKJ SMK Ahmad Yani Jabung. Terdapat lima langkah penelitian yang akan dijabarkan. Berikut lima langkah tersebut, yakni:

a. Analisis Awal

Kegiatan yang harus dilakukan adalah analisis awal kegiatan pengembangan dengan mencari dan menetapkan permasalahan awal yang mendasar yang terdapat pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada tahap ini, kegiatan analisis meliputi permasalahan yang terdapat di lapangan yang membutuhkan jalan keluar yang tepat dengan permasalahan yang dihadapi.

Kegiatan ini diawali peneliti dengan kegiatan observasi di sekolah bersama guru untuk mendapat data yang dibutuhkan. Adapun sekolah yang menjadi tempat penelitian adalah SMK Ahmad Yani Jabung. Pelaksanaan observasi ini dilakukan pada 27 Februari 2020 pukul 09.30. Peneliti juga melakukan kegiatan wawancara bersama salah satu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Adapun format dan hasil observasi secara rinci terdapat pada lampiran 1.

Dari kegiatan tersebut diperoleh beberapa hasil observasi dan wawancara bersama guru mata pelajaran PAI:

- 1) SMK Ahmad Yani Jabung menggunakan Kurikulum 2013 dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.
- 2) Guru menggunakan bahan ajar berupa LKS / buku pegangan guru yang terdiri dari rangkuman materi dan beberapa latihan soal. Namun, siswa tidak memiliki buku pegangan yang berisi materi PAI secara lengkap. Buku PAI tersebut hanya dimiliki oleh guru.
- 3) Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru masih menggunakan metode ceramah dan memberi penugasan kepada siswa.
- 4) Materi yang disampaikan guru disampaikan runtut dan sistematis sesuai materi yang terdapat pada LKS dan Buku Pegangan.
- 5) Media pembelajaran yang digunakan adalah papan tulis dan spidol. Sesekali guru menggunakan media berupa powerpoint sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

6) Proses pembelajaran masih bersifat tradisional atau *teacher centered*. Guru menerangkan dengan metode ceramah dan penugasan berupa soal-soal.

b. Analisis siswa

Kegiatan ini memiliki tujuan untuk mengetahui karakteristik siswa. Berdasar hasil observasi peserta didik, siswa kelas X TKJ SMK Ahmad Yani Jabung memiliki respon pasif. Sebagaimana siswa tidak memiliki ketertarikan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa tidak aktif dan sulit untuk fokus pada materi yang sedang dipaparkan oleh guru. Selain itu, siswa juga cenderung aktif menggunakan *smartphone* mereka dalam kegiatan pembelajaran untuk memfoto catatan, dan bahkan sekedar bermain-main saja. Siswa juga ada yang terlihat sibuk mengobrol dengan teman lainnya bahkan berpindah tempat duduk untuk menjahili teman lainnya. Dari penjabaran tersebut, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa terhadap materi PAI masih rendah.

Berdasar uraian di atas, maka dikembangkan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot*. Kuis pembelajaran PAI yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi solusi dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas pada penelitian ini terdapat pada Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Materi yang digunakan yakni bab Haji, Zakat dan Wakaf untuk siswa kelas X SMK, untuk mengetahui analisis tugas dapat dilihat pada Lampiran 12.

d. Analisis Konsep

Kegiatan analisis konsep adalah identifikasi konsep dasar yang akan diajarkan pada siswa dan merupakan susunan secara sistematis dan merinci konsep yang relevan serta mengaitkan konsep satu dengan lainnya.

e. Perumusan tujuan pembelajaran

Perumusan tujuan diperoleh berdasar SK dan KD yang telah terdapat dalam kurikulum 2013. Tujuan yang diharapkan dari pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi kahoot dapat dilihat pada Lampiran 12.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan adalah tahapan *draft* awal yang akan peneliti gunakan pada pembelajaran materi haji, zakat dan wakaf. Perancangan pada tahapan ini meliputi perangkat pembelajaran serta instrument pengambilan data, pemilihan format media, juga perancangan awal. Instrumen yang peneliti gunakan meliputi RPP dan penilaian dengan menerapkan aplikasi *kahoot*. Instrument pengambilan data meliputi angket aktivitas peserta didik, lembar *pretest* dan *posttest*, dan lembar validasi instrument penelitian yang diperuntukan dosen dan praktisi. Kisi-kisi dan instrumen penelitian dapat dilihat pada Lampiran 7 dan lampiran 9.

Hasil Penyusunan perancangan awal meliputi instrument penilaian dengan menerapkan aplikasi *kahoot*. Instrument yang dibuat berupa kuis *online* berbasis aplikasi. Pertanyaan-pertanyaan disusun melalui aplikasi *kahoot* berkaitan dengan materi haji, zakat dan wakaf .

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

a. Validasi

Kegiatan memvalidasi kuis pembelajaran PAI dilakukan oleh validator ahli. Kuis pembelajaran PAI telah divalidasi oleh ahli materi, media dan pembelajaran PAI. Hal ini diperlukan guna menilai tingkat kelayakan instrument penelitian yang dihasilkan, selain itu juga untuk mendapatkan komentar dan saran perbaikan. Dari kegiatan validasi yang telah dilakukan, diperoleh hasil validasi oleh ahli terhadap instrumen penelitian sebagai berikut.

1) Validasi Materi

Materi yang diajarkan pada penelitian ini merupakan bab haji, zakat dan puasa. Berdasar hasil penilaian ahli materi diketahui presentase kevalidan materi pada tiap butir kuis mencapai 94,3% dengan keterangan sangat valid. Selain itu, terdapat pula data kualitatif yang diperoleh yang menyatakan bahwa soal harus menyesuaikan dengan KKO HOTS, memperhatikan teknik penulisan, serta teliti pada setiap kata agar tidak terjadi kesalahan penulisan.

2) Validasi Kuis Pembelajaran PAI

Validasi kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot* dianalisis menggunakan skala *likert* . Berdasarkan penilaian ahli media, kuis pembelajaran dengan menerapkan aplikasi *kahoot* memiliki tingkat presentase kelayakan sebesar 90% dengan katerangan sangat valid dan tidak revisi sehingga dapat dikatakan bahwa kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot* yang dikembangkan memiliki kelayakan untuk dilakukan diuji coba.

3) Validasi Pembelajaran PAI

Berdasarkan perolehan penilaian yang dilakukan oleh ahli pembelajaran, diketahui bahwa kevalidan kuis pembelajaran PAI dalam kegiatan pembelajaran mencapai 90% dengan keterangan sangat valid dan memiliki layak untuk dilakukan diuji coba pada kegiatan pembelajaran.

b. Revisi I

Tahapan validasi oleh dosen ahli dan praktisi telah dilakukan, selanjutnya kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot* layak untuk dilakukan uji terbatas. Berikut merupakan pemaparan hasil sebelum dan sesudah dilakukan kegiatan revisi:

Tabel 4.1

Revisi media

Kritik dan Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Penambah - an jurusan dan universitas pada bagian cover depan. Penambah - an identitas pada cover depan.		

Pembagian jenis kuis (dibagi menjadi 3 bagian, video, gambar dan tulisan)

▼ Haji zakat wakaf

▶ 3 ? 8 ★ 0

Questions

Berikut merupakan Q.S Al Imran ayat 92

Hukum melaksanakan ibadah haji terdapat dalam Q.S Al Imran ayat 97

Diskusikan mengenai hikmah zakat

Berdasar urutannya, urutan rukun Haji yang benar adalah

Berikut merupakan jenis haji, kecuali

Haji merupakan hal paling utama, bentuk jihad, penghapus dosa, ibadah dengan pahala surga

Syarat zakat berhubungan dengan harta, kecuali

Merupakan prinsip prinsip pengelolaan wakaf

▶ Play

Credits

▼ HAJI ZAKAT DAN WAKAF (pict)

▶ 2 ? 6 ★ 0

Description

Pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi kahoot untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajarana PAI te...

Questions

Berikut merupakan kegiatan haji berupa

Ayat diatas adalah Q.S Al Imran ayat 92

Merupakan syarat zakat berupa benda / harta

Gambar diatas menunjukkan contoh pakaian

Merupakan ayat untuk melaksanakan wakaf

Harta / benda yang dapat di wakafkan berupa

▶ Play

▼ HAJI ZAKAT DAN WAKAF (video)

▶ 8 ? 10 ★ 0

Apakah benar hukum zakat fardlu ain ?

Berikut merupakan contoh

Berikut merupakan bacaan surah

Ibadah yang dilakukan pada video tersebut adalah

Pada video tersebut, berlangsung kegiatan sa'i

Hikmah melakukan zakat adalah

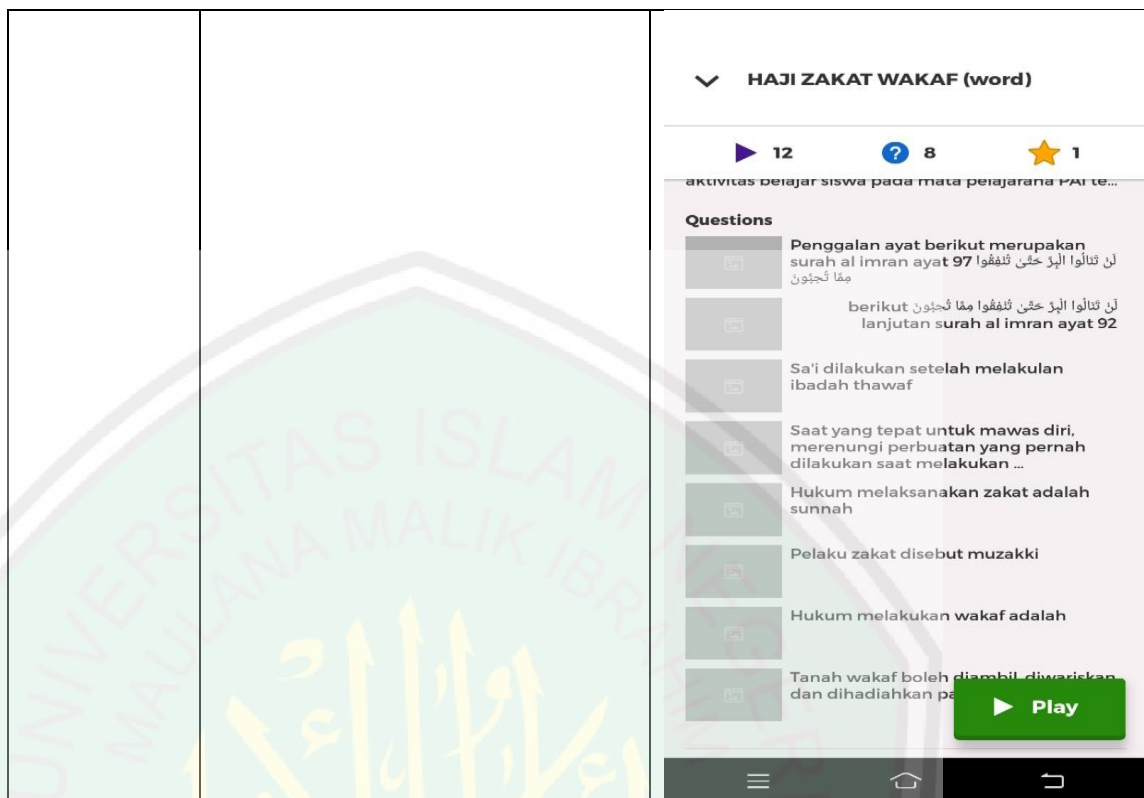
Berikut merupakan bacaan surah al imran ayat 97

Berikut merupakan bacaan al bawarah ayat 44

Hikmah waqaf dari video tersebut adalah

Ihram, thawaf, wukuf, sai, tahlal merupakan rukun haji

▶ Play



Tabel 4.2

Revisi materi (soal *pretest* – *posttest*)

Kritik dan saran	Sebelum revisi	Sesudah revisi
Untuk lebih memperhatikan penulisan agar tidak terjadi salah penulisan	<p>لَنْ تَنَالُوا الْبِرَّ حَتَّى تُنْفِقُوا مِمَّا تُحِبُّونَ ۚ وَمَا تُنْفِقُوا مِنْ شَيْءٍ فَإِنَّ اللَّهَ بِهِ عَلِيمٌ</p> <p>3. Ayat diatas merupakan firman Allah mengenai . .</p> <p>a. Hukum wukuf, Q.S Al Baqarah ayat 93. b. Hukum zakat, Q.S Al Imran ayat 97. c. Hukum puasa, Q.S Al Mu'minin ayat 43. d. Hukum haji, Q.S Al Baqarah ayat 8. e. Hukum wakaf, Q.S Al Imran ayat 92.</p>	<p>لَنْ تَنَالُوا الْبِرَّ حَتَّى تُنْفِقُوا مِمَّا تُحِبُّونَ ۚ وَمَا تُنْفِقُوا مِنْ شَيْءٍ فَإِنَّ اللَّهَ بِهِ عَلِيمٌ</p> <p>Ayat diatas merupakan firman Allah mengenai . . .</p> <p>a. Hukum wukuf, Q.S Al Baqarah ayat 93. b. Hukum zakat, Q.S Al Imran ayat 97. c. Hukum puasa, Q.S Al Mu'minin ayat 43. d. Hukum haji, Q.S Al Baqarah ayat 8. e. Hukum wakaf, Q.S Al Imran ayat 92.</p>

	<p>5. Pengertian <i>wakaf</i> secara istilah adalah . . .</p> <p>a. Penahanan harta milik seseorang kepada orang lain atau kepada lembaga yang sifatnya kekal untuk diambil manfaatnya.</p> <p>b. Memberikan hartanya dengan niat ikhlas dan tidak terbebani.</p> <p>c. Penahanan harta milik seseorang kepada lembaga untuk diambil manfaatnya yang sifatnya sesaat.</p> <p>d. Upaya menyucikan diri dan harta benda yang dimiliki dengan dibagikan kepada yang membutuhkan.</p> <p>e. Kegiatan ibadah yang sengaja dilakukan untuk menyembah Allah SWT pada waktu tertentu dan dengan cara tertentu.</p>	<p>5. Pengertian <i>wakaf</i> secara istilah adalah . . .</p> <p>a. Penahanan harta milik seseorang kepada orang lain atau kepada lembaga yang sifatnya kekal untuk diambil manfaatnya.</p> <p>b. Memberikan hartanya dengan niat ikhlas dan tidak terbebani.</p> <p>c. Penahanan harta milik seseorang kepada lembaga untuk diambil manfaatnya yang sifatnya sesaat.</p> <p>d. Upaya menyucikan diri dan harta benda yang dimiliki dengan dibagikan kepada yang membutuhkan.</p> <p>e. Kegiatan ibadah yang sengaja dilakukan untuk menyembah Allah SWT pada waktu tertentu dan dengan cara tertentu.</p>

c. Hasil Uji Coba Terbatas

Kegiatan Uji coba terbatas dilakukan peneliti di SMK Ahmad Yani jabung dengan melibatkan 6 siswa kelas X TKJ 1 yang di pilih secara random. Dari hasil uji coba terbatas ini, didapatkan data peningkatan aktivitas belajar siswa dengan hasil uji coba terbatas diuraikan seperti berikut:

1) Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Dari kegiatan pengisian angket, akan diperoleh hasil pengisian angket aktivitas belajar siswa dalam uji coba terbatas dengan analisa *N gain score* guna mengetahui tingkat aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan aplikasi *kahoot*. Berikut merupakan uraian ringkas peningkatan aktivitas belajar siswa.

Dari uraian singkat pada tabel peningkatan aktivitas belajar siswa memperoleh nilai *N Gain score* sebesar 0.18 dengan kategori rendah. Berikut merupakan uraian secara ringkas analisis peningkatan aktivitas belajar siswa dalam kegiatan uji coba terbatas.

Tabel 4.3

Hasil Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa pada Uji Coba Terbatas

Angket	Skor Aktivitas				<i>Standard Gain</i>	Kategori
	Min	Max	Rata-Rata	SD		
Sebelum	82,00	89,00	85,67	2,43	0,18	Rendah
Setelah	82,00	101,00	91,83	5,87		

2) Peningkatan Penguasaan Materi Siswa

Pada kegiatan uji coba terbatas, penguasaan materi diperoleh dengan melihat analisis perolehan *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di kelas X TKJ

1. Hasil analisis uji coba terbatas menunjukkan penguasaan materi melalui perolehan *pretest* dan *posttest* sebesar 0.48 kategori sedang. Berikut merupakan pemaparan ringkas analisis peningkatan penguasaan materi siswa.

Tabel 4.4

Hasil Peningkatan Penguasaan Materi siswa pada Uji Coba Terbatas

Tes	Skor Tes				Standard Gain	Kategori
	Min	Max	Rata-Rata	SD		
<i>Pretest</i>	35	85	62,5	19,17	0,48	Sedang
<i>Posttest</i>	75	90	82,5	5,24		

d. Revisi II

Pada langkah ini, tidak ada kritik dan saran untuk perbaikan pada penerapan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot*. Begitu pula dengan instrumen penilaian tidak terdapat perbaikan yang diperlukan pada kegiatan uji coba lapangan.

e. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan dilingkungan SMK Ahmad Yani Jabung dengan melibatkan 22 siswa yang terdiri dari kelas X TKJ 2. Pada uji coba lapangan, diperoleh data peningkatan aktivitas belajar siswa terhadap instrument angket aktivitas belajar siswa sebelum dan setelah memanfaatkan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot*. Berikut merupakan hasil uji coba lapangan diuraikan yakni:

1) Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Peningkatan aktivitas belajar siswa dalam kegiatan uji coba lapangan diketahui dari hasil menganalisis hasil pengisian angket aktivitas belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot*. Berdasar hasil analisa angket peningkatan aktivitas belajar

siswa diperoleh hasil sebesar 0.47 dengan kategori sedang. Berikut merupakan paparan hasil secara ringkas.

Tabel 4.5

Hasil Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa pada Uji Coba Lapangan

Angket	Skor Aktivitas				Standard Gain	Kategori
	Min	Max	Rata-Rata	SD		
Sebelum	64	94	83,55	5,86	0,47	sedang
Setelah	82	105	88,82	5,88		

2) Peningkatan Penguasaan Materi Siswa

Sama halnya dalam kegiatan uji coba terbatas, pada kegiatan uji coba lapangan ini bisa diketahui perolehan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di kelas X TKJ 2. Dari hasil analisis uji coba lapangan diperoleh hasil sebesar 0,55 dengan kategori sedang. Berikut merupakan tabel pemaparan hasil secara singkat.

Tabel 4.6

Hasil Peningkatan Penguasaan Materi siswa pada Uji Coba Lapangan

Tes	Skor Tes				Standard Gain	Kategori
	Min	Max	Rata-Rata	SD		
<i>Pretest</i>	45	80	66,36	19,17	0,55	Sedang
<i>Posttest</i>	80	95	85,00	5,24		

4. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahapan terakhir adalah tahap penyebaran, produk penelitian yang telah dikembangkan dalam bentuk kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan

aplikasi *kahoot* kemudian disebarluaskan kepada guru PAI SMK Ahmad Yani Jabung sebagai media pembelajaran PAI secara online.

B. Pembahasan

1. Analisa karakteristik kebutuhan belajar siswa

Analisa karakteristik kebutuhan siswa ini dilihat dari hasil data berupa hasil lembar catatan lapangan dan hasil kegiatan wawancara bersama guru PAI. Dari hasil ini diperoleh keterangan yang menunjukkan bahwa dalam kegiatan belajar siswa membutuhkan adanya media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar di dalam kelas. Karena pada dasarnya, siswa X TKJ merupakan siswa yang penurut ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Hanya saja, minat dan ketertarikan terhadap kegiatan belajar siswa terkadang masih berubah-ubah tergantung pada suasana hati siswa masing-masing. Selain itu, siswa lebih tertarik pada kegiatan non akademik yang lebih mengedepankan kegiatan fisik daripada teori. Hal ini tentu menghambat ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, kegiatan belajar didalam kelas yang monoton mempengaruhi aktivitas belajar siswa didalam kelas.

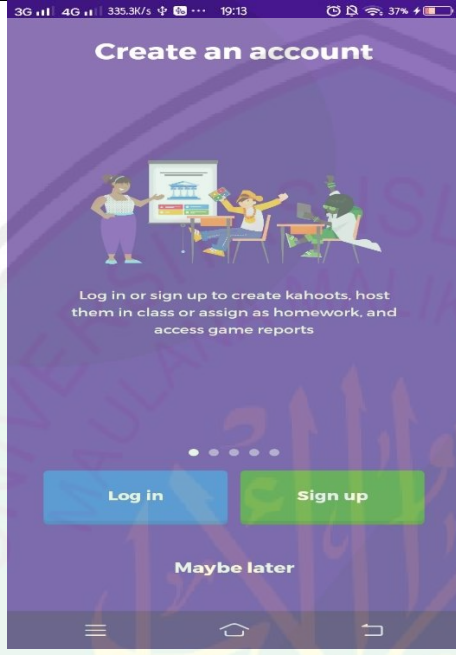
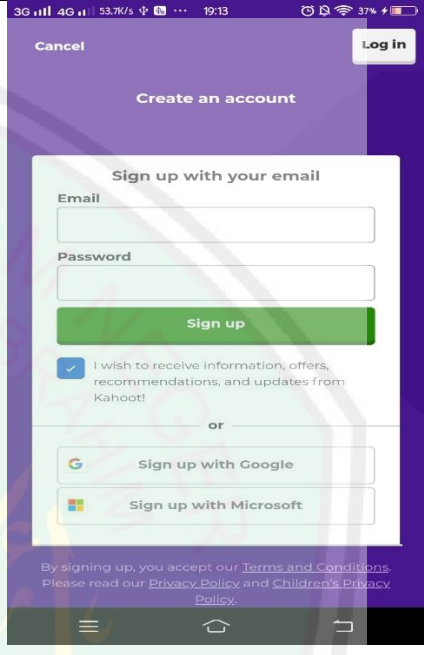
Sehubungan dengan hal tersebut, kebutuhan siswa terhadap media penunjang sangat diperlukan baik oleh siswa maupun oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat dan baik. Melalui penggunaan kuis pembelajaran PAI ini, siswa terbantu dalam upaya meningkatkan aktivitas didalam kelas.

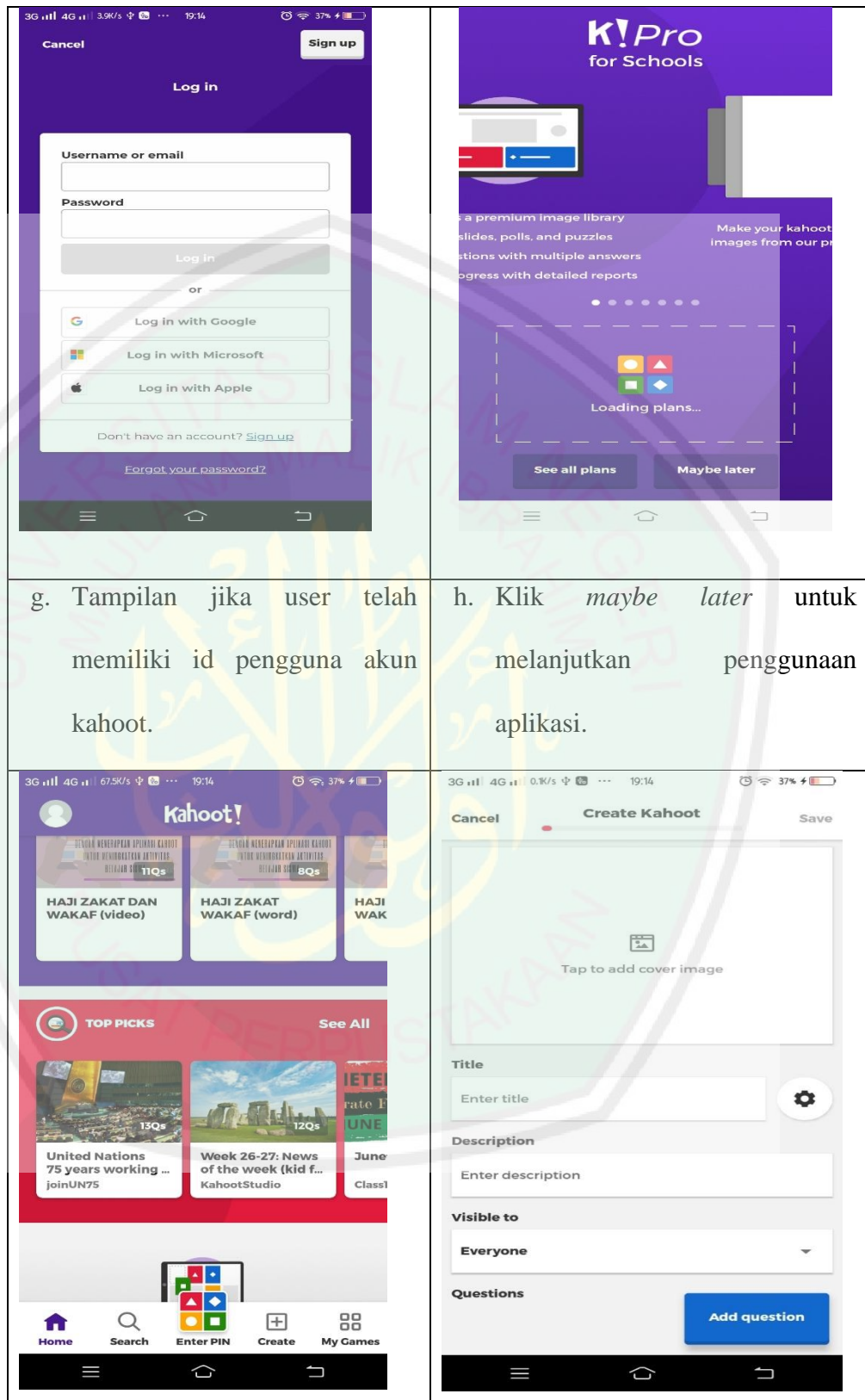
2. Proses pembuatan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi Kahoot

A. Panduan membuat kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi Kahoot


1) Untuk Guru

	
<p>a. Tampilan awal ketika membuka aplikasi kahoot.</p>	<p>b. Klik <i>Next</i> untuk melanjutkan penggunaan aplikasi.</p>
	

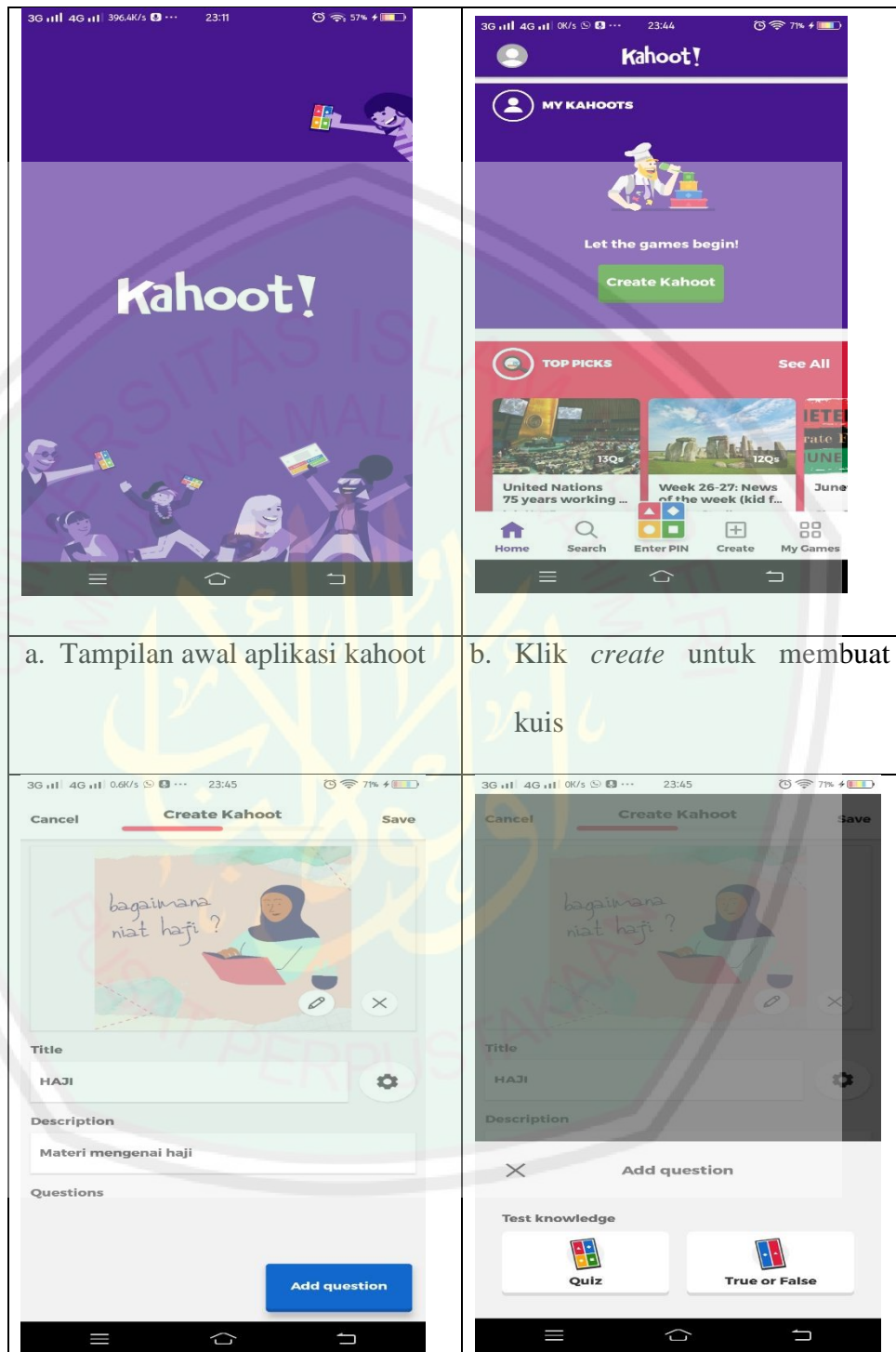
<p>c. Klik <i>As a teacher</i> untuk melanjutkan.</p>	<p>d. Klik <i>School</i> untuk melanjutkan. (pemilihan ini untuk menentukan dimana aplikasi akan digunakan)</p>
	
<p>e. Klik <i>log in</i> jika telah memiliki id pengguna dan klik <i>sign up</i> untuk memiliki id pengguna di aplikasi kahoot.</p>	<p>f. Tampilan jika user memilih <i>sign up</i> untuk membuat akun baru/membuat id pengguna baru dengan memasukkan akun <i>email</i> dan <i>password email</i>.</p>



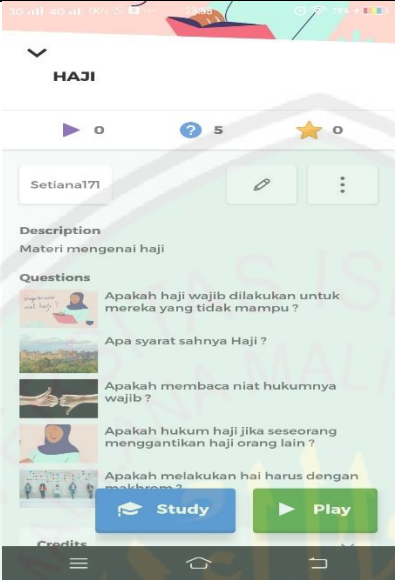
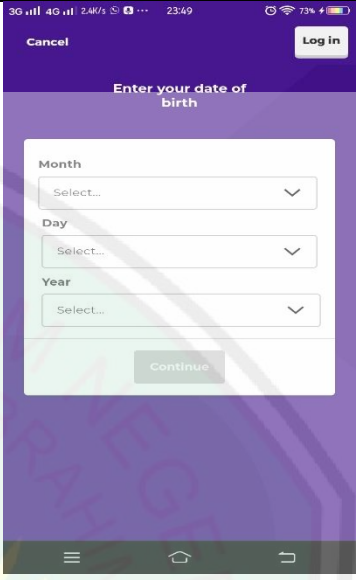
<p>i. Tampilan aplikasi kahoot jika telah masuk menggunakan id yang telah didaftarkan. Klik <i>creat</i> untuk membuat kuis baru.</p>	<p>j. Tampilan jika <i>item creat</i> di klik untuk membuat kuis baru. User bisa menambahkan gambar cover pada kolom “<i>Tap to add cover image</i>”</p>
	
<p>k. Klik “<i>Tap to add cover image</i>” untuk menambahkan gambar cover kuis yang akan digunakan nantinya.</p>	<p>l. Klik “<i>enter title</i>” untuk menambahkan judul kuis yang dibuat. Kemudian “<i>enter description</i>” untuk menambahkan deskripsi kuis yang sedang dibuat. Klik “<i>visible to > everyone</i>” agar kuis dapat digunakan oleh siapa saja selain <i>Host</i>. Klik “<i>Add</i></p>

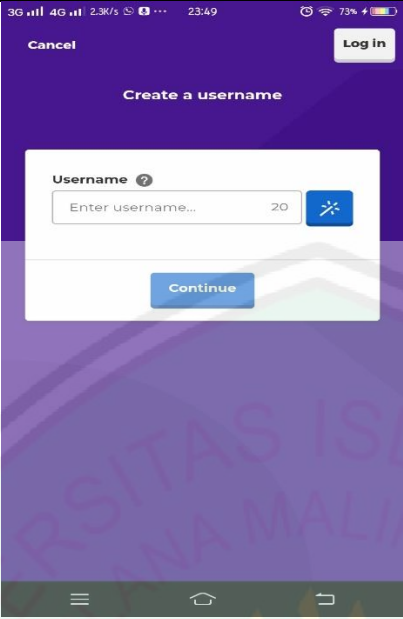
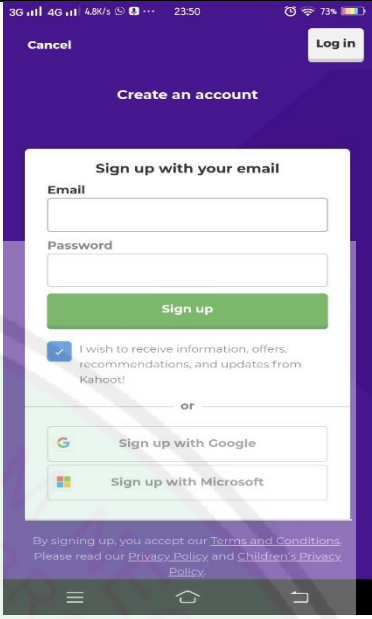

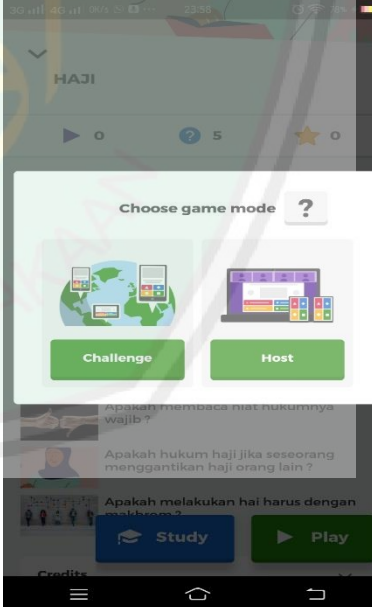
	<p><i>Question</i>” untuk menambahkan pertanyaan dan menyisipkan gambar atau video pada kuis.</p>
 <p>HAJI ZAKAT DAN WAKAF (pict)</p> <p>2 6 0</p> <p>Description Pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi kahoot untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI te...</p> <p>Questions</p> <ul style="list-style-type: none"> Berikut merupakan kegiatan haji berupa Ayat diatas adalah Q.S Al Imran ayat 92 Merupakan syarat zakat berupa benda / harta Gambar diatas menunjukkan contoh pakaian Merupakan ayat untuk melaksanakan wakaf Harta / benda yang dapat di wakafkan berupa <p>Play</p>	 <p>3G 4G 0.7K/s 19:00 87%</p> <p>True or False</p> <p>10 sec</p> <p>Haji merupakan hal paling utama, bentuk jihad, penghapus dosa, ibadah dengan pahala surga</p> <p>True False</p> <p>6 7</p> <p>6. Berikut merupakan jenis I. kecuatl</p> <p>7. Haji merupakan hal paling utama, bentuk ji...</p> <p>8. Syarat zakat berhubungan dengan h...</p>
<p>m. Tampilan kuis yang telah selesai dibuat.</p>	<p>n. Tampilan detail kuis yang telah selesai dibuat dengan salah satu item <i>free</i> yang dipilih.</p>

2) Untuk Siswa



<p>c. Klik <i>add cover image</i> untuk menambahkan gambar pada cover kuis yang akan dibuat.</p>	<p>d. Klik <i>title</i> untuk menambahkan judul kuis dan klik <i>Description</i> untuk menambahkan deskripsi kuis yang sedang dibuat. Klik <i>add question</i> untuk membuat pertanyaan dan memilih salah satu <i>test knowledge</i> yang telah tersedia.</p>
	
<p>e. Klik <i>tap to add image or video</i> untuk menunjang / memperjelas pertanyaan yang sedang dibuat. Tambahkan soal / pertanyaan untuk kuis yang akan digunakan.</p>	<p>f. Pilih jawaban yang tepat dengan menarik tombol seperti gambar hingga berwarna hijau untuk jawaban benar. Otomatis jawaban akan memiliki tanda</p>

	<p>centang sebagai penanda jawaban benar.</p>
 <p>The screenshot shows a mobile application interface titled 'HAJI'. It features a header with a play button, a question mark icon, and a star icon. Below the header, there is a section for 'Description' with the text 'Materi mengenai haji'. Underneath, there is a 'Questions' section with four questions, each accompanied by a small image. The questions are: 'Apakah haji wajib dilakukan untuk mereka yang tidak mampu?', 'Apa syarat sahnya Haji?', 'Apakah membaca niat hukumnya wajib?', and 'Apakah hukum haji jika seseorang menggantikan haji orang lain?'. At the bottom of the questions section, there are two buttons: 'Study' (blue) and 'Play' (green).</p>	 <p>The screenshot shows a mobile application interface for entering a birth date. The title is 'Enter your date of birth'. There are three dropdown menus for 'Month', 'Day', and 'Year', each with a 'Select...' option and a downward arrow. Below the dropdowns is a 'Continue' button. The interface is purple and white.</p>
<p>g. Buat minimal lima pertanyaan agar kuis dapat digunakan dan menambahkan gambar atau video pada setiap kuis. Video diperoleh dari youtube.</p>	<p>h. Masukkan data tanggal bulan dan tahun lahir untuk melanjutkan pembuatan kuis agar dapat dimainkan.</p>

	
<p>i. Ketik <i>username</i> sebagai identitas akun kahoot.</p>	<p>j. Masukkan <i>email</i> dan <i>password</i> untuk memiliki akun kahoot sebagai langkah akhir.</p>
	
<p>k. Klik <i>play</i> untuk memainkan kuis yang telah dibuat.</p>	<p>l. Klik <i>challenge</i> untuk kuis dengan jangka waktu yang</p>

	<p>telah ditentukan atau klik <i>Host</i> untuk kuis yang digunakan secara langsung dan dalam waktu bersamaan.</p>
	
<p>m. Klik <i>classic</i> untuk kuis secara individu atau klik <i>team mode</i> untuk kuis secara kelompok.</p>	<p>n. Kuis siap digunakan, peserta atau <i>players</i> harus memasukkan PIN yang telah tertera pada layar.</p>

B. Panduan memainkan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi

Kahoot

1) Untuk Guru



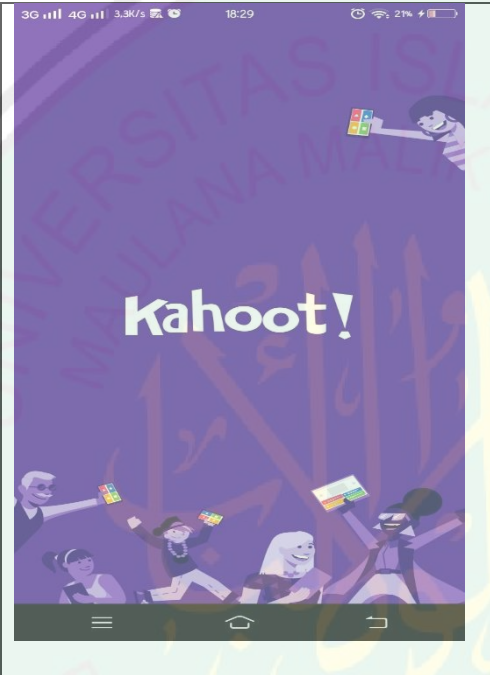
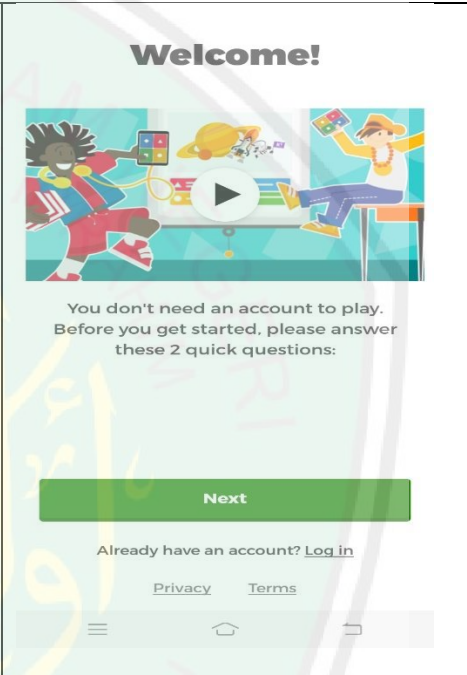
<p>c. Klik “<i>play</i>” untuk mulai memainkan kuis.</p>	<p>d. Klik “ <i>Host Live</i>” untuk memainkan kuis secara langsung bersama siswa.</p>
	
<p>e. Klik “<i>classic</i>” untuk kuis secara individu atau “<i>team mode</i>” untuk kuis secara berkelompok.</p>	<p>f. Secara otomatis PIN kuis akan keluar dan siswa harus menginput PIN yang telah tersedia diaplikasi masing-masing.</p>

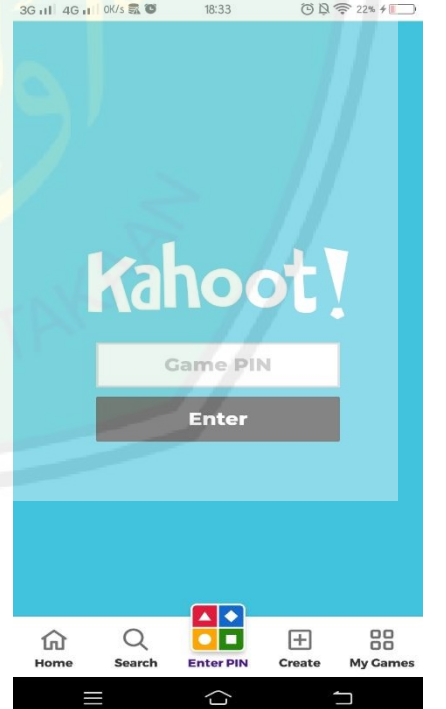
Catatan :

Ketika siswa telah memasukkan PIN yang telah tersedia, siswa akan memasukkan “*Nickname*” sebagai identitas dalam permainan. Baik untuk kuis secara individu maupun secara berkelompok.

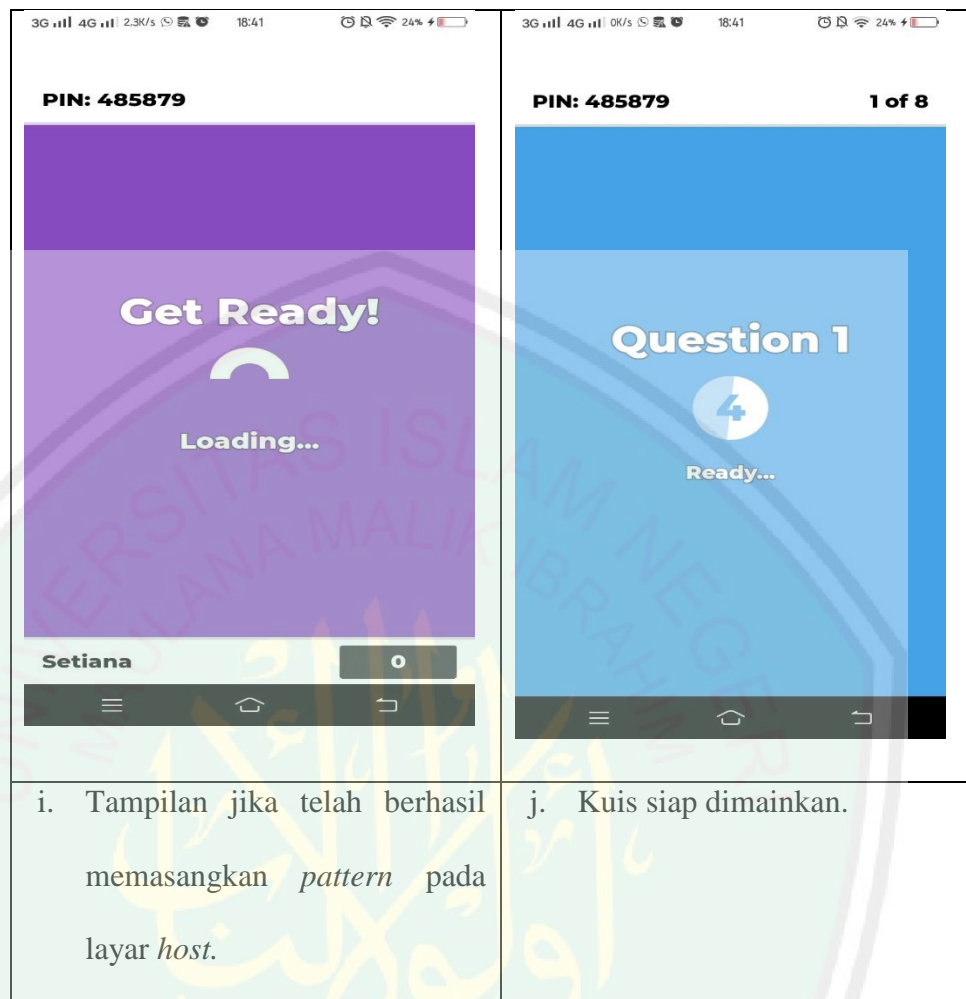
Setelah siswa memasukkan PIN dan *Nickname*, *Hots* atau guru bisa memulai permainan dengan klik tombol start pada pojok kanan atas yang telah berubah menjadi warna biru dari semula tombol berwarna abu-abu. Dengan begitu kuis dapat dimainkan.

2) Untuk Siswa

	
<p>a. Tampilan awal aplikasi Kahoot</p>	<p>b. Klik “next” untuk melanjutkan menggunakan aplikasi kahoot.</p>

<p>Question 1 of 2</p> <p>How do you want to use Kahoot!?</p>  <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%; text-align: center;">As a teacher</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%; text-align: center;">As a student</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%; text-align: center;">For work</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%; text-align: center;">Socially</div> </div>	<p>Question 2 of 2</p> <p>How old are you?</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 80%; margin: 10px auto;">Age</div> <div style="background-color: #007bff; color: white; padding: 5px; width: 80%; margin: 5px auto; text-align: center;">Ok</div> <div style="margin-top: 10px;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>+ </td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>✖</td> </tr> <tr> <td>- </td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>↶</td> </tr> <tr> <td>. </td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>⎵</td> </tr> <tr> <td>/</td> <td>*</td> <td>0</td> <td>#</td> <td>Selesai</td> </tr> </table> </div>	+	1	2	3	✖	-	4	5	6	↶	.	7	8	9	⎵	/	*	0	#	Selesai
+	1	2	3	✖																	
-	4	5	6	↶																	
.	7	8	9	⎵																	
/	*	0	#	Selesai																	
<p>c. Klik “<i>As a student</i>” untuk melanjutkan menggunakan kuis sebagai siswa.</p>	<p>d. Masukkan keterangan umur berapa (contoh: 17 tahun)</p>																				
																					

<p>e. Klik tombol persegi dengan empat warna seperti pada gambar untuk memasukkan PIN yang telah dishare oleh <i>Host</i>.</p>	<p>f. Masukkan PIN yang telah di share oleh <i>Host</i>.</p>
	
<p>g. Ketik nama pada kolom <i>nickname</i> sebagai identitas siswa ketika memainkan kuis.</p>	<p>h. Cocokkan persegi pada seperti pada gambar dengan gambar persegi pada layar <i>host</i>.</p>



g. Analisa efektivitas kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi Kahoot dan peningkatan aktivitas belajar siswa

Tingkat efektivitas kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot* dapat diketahui dari hasil penilaian yang dilakukan para ahli dan praktisi serta analisis pemahaman materi yang bisa diketahui dari hasil penilaian *pretest* dan *posttest*. Dari perolehan hasil yang telah didapat, berdasarkan hasil penilaian ahli materi memperoleh nilai sebesar 94,3% dan memiliki kategori sangat valid, ahli media memperoleh nilai dengan presentase

90% dan memiliki kategori sangat valid, ahli pembelajaran dengan perolehan nilai sebesar 90% kategori sangat valid.

Dari hasil penilaian ahli dan praktisi ini, dapat dikatakan bahwa kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot* layak untuk dilakukan uji coba dan tidak perlu melakukan revisi sehingga dapat diterapkan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran. Data selanjutnya meliputi hasil perolehan nilai pada kegiatan *pretest* dan *posttest*. Dari masing-masing tes, mendapat perolehan nilai *pretest* rerata 83,55 dan nilai *posttest* rerata 88,82. Kemudian, apabila hasil perolehan nilai tersebut dianalisis menggunakan teori Kemp mengenai kriteria keefektifan, dapat disimpulkan bahwa kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot* memiliki keefektifan dengan kualifikasi sangat efektif.

Peningkatan aktivitas belajar siswa diukur menggunakan angket aktivitas belajar siswa. Angket aktivitas ini diisi oleh peserta didik sebelum dan sesudah penerapan aplikasi *kahoot* dalam kegiatan pembelajaran materi haji, zakat dan wakaf. Tujuan pengisian angket aktivitas belajar sebelum menerapkan aplikasi *kahoot* dilakukan untuk mengetahui tingkat aktivitas awal siswa. Pengisian angket aktivitas belajar setelah menerapkan aplikasi *kahoot* bertujuan untuk mengukur tingkat aktivitas siswa setelah menerapkan aplikasi *kahoot*.

Berdasarkan pada hasil uji coba terbatas dan perolehan uji coba lapangan yang telah diperoleh, *n gain score* pada angket aktivitas belajar siswa pada uji coba terbatas penerapan aplikasi pada proses pembelajaran adalah 0,18 dengan kategori rendah, sedangkan pada uji coba lapangan *n gain score* angket

aktivitas belajar peserta didik penerapan aplikasi *kahoot* adalah 0.47 dengan kategori sedang. Hasil angket aktivitas yang telah dilakukan dalam uji coba terbatas dan uji coba lapangan menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik setelah dilakukan penerapan pada kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dengan kuis pembelajaran PAI menerapkan aplikasi *kahoot* mendorong aktivitas belajar siswa sehingga lebih tertarik dan merasa tertantang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengamatan dan kegiatan wawancara yang telah dilakukan, kegiatan belajar yang masih berlangsung secara monoton dengan metode ceramah, siswa masih kurang aktif bahkan terkesan pasif dan sedikit kesulitan untuk fokus dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, dihasilkan pula bahwa siswa yang membawa *gadget* kurang maksimal dalam penggunaannya dalam kegiatan belajar.
2. Proses pengembangan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi kahoot selain memanfaatkan aplikasi kahoot dalam pengembangan juga memanfaatkan aplikasi anva untuk membuat dan mengedit gambar untuk pertanyaan pada kuis. Pengembangan ini menguraikan proses pembuatan kuis untuk guru dan siswa, selain itu juga memaparkan proses penggunaan aplikasi kahoot untuk guru dan siswa.
3. Hasil penilaian ahli materi memperoleh nilai sebesar 94,3% dengan kategori sangat valid, ahli media memperoleh nilai sebesar 90% dengan kategori sangat valid dan ahli pembelajaran dengan perolehan nilai sebesar 90% kategori sangat valid. Perolehan nilai pretest rata-rata 83,55 dan nilai posttest rata-rata 88,82. Kemudian, apabila hasil perolehan nilai tersebut dianalisis menggunakan teori Kemp mengenai kriteria keefektifan, dapat

disimpulkan bahwa kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi kahoot memiliki keefektifan dengan kualifikasi sangat efektif. *N gain score* penilaian angket aktivitas belajar peserta didik pada uji coba terbatas penerapan aplikasi pada proses pembelajaran adalah 0,18 dengan kategori rendah, sedangkan pada uji coba lapangan *n gain score* angket aktivitas belajar peserta didik penerapan aplikasi *kahoot* adalah 0.47 dengan kategori sedang. Hasil angket aktivitas pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik setelah dilakukan penerapan pada kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Berdasar hasil dan pembahasan yang diperoleh dalam kegiatan penelitian terdapat beberapa saran perbaikan untuk penelitian pengembangan lebih lanjut antara lain:

1. Kegiatan belajar harus lebih diperhatikan dan perlu adanya penggunaan media sebagai pendukung kegiatan belajar sehingga siswa lebih aktif dan tidak terkesan membosankan, sehingga siswa dapat fokus pada materi atau kegiatan belajar yang sedang berlangsung.
2. Pada proses pengembangan dan penggunaan media, sebaiknya memahami betul mengenai cara menggunakan aplikasi kahoot agar penerapannya lebih maksimal.
3. Perlu dilakukan kegiatan sosialisasi mengenai penggunaan dan pemanfaatan kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot* sehingga guru

dan siswa dapat meningkatkan aktivitas yang lebih menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur dan Mariyani, Andarusni. 2019. *Pemanfaatan media berbasis ICT “KAHOOT” dalam pembelajaran PPKN untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jurnal Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik PKN. Vol 6, No, 2
- Amanah, Rihlah, Izzatul, Sari, Nur. 2015. *Model Pembelajaran PAI berbasis E-Learning (studi kasus di SMAN 13 Jakarta)*. Jurnal Studi Al-Qur’an; membangun tradisi berfikir Qur’ani. Vol 11. No. 2
- Arikunto. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Arifin, Tabrani Rusyan, Atang Kusdinar, dan Zainal. 1989. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Dimiyati dan Mujiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Fitriadi, Prasetyo. 2019. *Pengembangan Instrumen Penilaian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbasis Webquiz Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Penguasaan Materi Peserta Didik SMA*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pembelajaran*. Bandung : Citra Aditya Bakti
- Imani, Rahadian, Alamah Kamal Faqih. 2006. *Tafsir Nurul Qur’an : Sebuah Tafsir Sederhana Menuju Cahaya Al-Qur’an (jilid xx)*. Jakarta : Al-Huda
- Jalius, Nizwar dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Kementrian Agama RI. 2010. *Ummul Mu’minin : Al-Qur’an dan Terjemahan untuk wanita*. Jakarta : WALI
- Marlini, Meryansumayeka, M Dimas Virgiawan, dan Sri. 2018. *Pengembangan Kuis Interaktif berbasis E-Learning dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika*, Jurnal Pendidikan Matematika. Vol 12, No.1

- Nabila, M. Luthfan. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran SKI Berbasis Android Dalam Meningkatkan Hasil Belajar bagi Siswa MTS 01 Singosari Kelas VIII Semester 2*. Skripsi. Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim
- Ningrum, Gres Dyah Kusuma. “Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot ! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Vox Edukasi*, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Kalimantan Barat. Vol 9 No. 1 April 2018
- Putra, Nusa. 2012 *Research & Development penelitian dan pengembangan: suatu pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Media Grup
- _____. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Setianingrum, Widi. 2016. Skripsi. *Efektivitas Penggunaan buku teks Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kurikulum 2013 dalam pembelajaran kelas VII SMP Negeri 3 Kalasan*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. Diakses pada 14 Mei 2020 pukul 20.00 WIB
- Shihab, M. Quraish. 2003. *Tafsir Al-Misbah pesan kesan dan keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Thiagarajan, Dorithy G, Melvyn I. Semmel, Sivasailam. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana: Eric, Indiana University
- Trianto, 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana
- Usman, Moh Uzer. 2000. *Menjadi Guru yang Profesional*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Wardana, Priangga Aditya. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah*. Skripsi. Jember : Universitas Jember

Wibawanto, Wanda. 2017. *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif





LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1 : Bukti Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email : psg_uinmalang@gmail.com

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nama : Ibda Wahyu Setiana
NIM : 16110192
Judul : Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI dengan Menerapkan
Aplikasi *kahoot* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa
SMK Ahmad Yani Jabung
Dosen Pembimbing : Dr. Marno, M. Ag

No	Tgl/Bln/Thn	Catatan Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	7 April 2020	Konsultasi hasil revisi bab I, II dan III	√
2.	14 Mei 2020	Konsultasi bab VI dan V	√
3.	19 Mei 2020	Konsultasi keseluruhan Naskah Skripsi	√
4.	21 Mei 2020	Konsultasi keseluruhan Naskah Skripsi	√
5.	22 Mei 2020	ACC Naskah Skripsi	√

Malang, 22 Mei 2020
Mengetahui,
Ketua Jurusan PAI

Dr. Marno, M. Ag
NIP. 19720822 200212 1 001



Scanned with
CamScanner

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 865 /Un.03.1/TL.00.1/03/2020
Sifat : Penting
Lampiran :
Hal :
09 Maret 2020

Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMK Ahmad Yani Jabung Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Ibda Wahyu Setiana
NIM : 16110192
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2019/2020
Judul Skripsi : Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI dengan Menerapkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung

Lama Penelitian : Maret 2020 sampai dengan Mei 2020
(3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dekan,


Agus Maimun, M.Pd /
19650817 199803 1 003

Tembusan :
1. Yth, Ketua Jurusan PAI
2. Arsip

 Scanned with CamScanner

Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Skripsi

 YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AHMAD YANI
SMK AHMAD YANI JABUNG
TERAKREDITASI "A"
NPSN : 20537351 NSS : 342015826041
Jalan Raya Sukolilo No 02 Jabung Kabupaten Malang Kode pos 65155
Phone. 0341 792441 Email. smk_ahyan@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : smk-ahyan/MM-01.17/1217.55/V/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : IMRON HAMZAH, SE.M.SI
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK Ahmad Yani Jabung

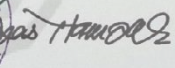
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :


Nama : IBDA WAHYU SETIANA
NIM : 160110192
Fakultas/Prodi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah selesai melaksanakan Penelitian di SMK Ahmad Yani Jabung dari tanggal 24 Maret – 3 Mei 2020. Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan judul:

"Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI dengan Menerapkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jabung, 19 Mei 2020
Kepala SMK Ahmad Yani Jabung

IMRON HAMZAH, SE., M.SI
NBI. 03001 150702 120470



F-MM-01.17
REV.00
TGL TERBIT : 02 Januari 2015

Lampiran 4 : Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI

III. Petunjuk

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada tiap kolom skor yang tertera.
4. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : Sangat tidak baik
- 2 : Tidak baik
- 3 : Cukup baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat baik

IV. Penilaian

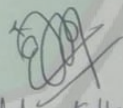
No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh				
		1	2	3	4	5
1	Konten soal sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar peserta didik kelas X SMK				√	
2	Konten soal sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai					√
3	Ketepatan pemilihan judul dalam mempresentasikan isi materi pembelajaran dalam media pembelajaran					√
4	Topik dalam media pembelajaran disajikan secara jelas					√
5	Soal pada media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi PAI				√	

6	Kejelasan konten soal yang disampaikan								✓
7	Ketepatan fakta materi yang disajikan								✓

Kritik dan Saran:

1. Soal harus diselesaikan dengan KKO hots
2. Perhatikan teknik penulisan dan teliti setiap kata agar tidak terjadi salah tulis (stupid mistake)

Ahli Materi


 Abdul Fattah

Lampiran 5 : Instrumen Angket Validasi Ahli Media

ANGKET PENILAIAN AHLI DESAIN MEDIA

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada tiap kolom skor yang tertera.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : Sangat tidak baik
- 2 : Tidak baik
- 3 : Cukup baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat baik

II. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh				
		1	2	3	4	5
1	Efektivitas aplikasi Kahoot dalam pembelajaran PAI					✓
2	Pengaturan ketebalan pada tulisan				✓	
3	Pengaturan <i>Font Size</i> pada tulisan				✓	
4	Variasi tampilan pada setiap fitur					✓
5	Tampilan cover pada bagian pembukaan				✓	
6	Penggunaan gambar pada setiap soal				✓	
7	Kemudahan pengoperasian aplikasi Kahoot					✓
8	Aplikasi Kahoot dapat digunakan dengan baik					✓
9	Aplikasi Kahoot dapat dijalankan di jenis perangkat lain (IOS, Windows, dan Android)					✓

CS Scanned with CamScanner

Lampiran 6 : Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN PAI

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada tiap kolom skor yang tertera.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : Sangat tidak baik
- 2 : Tidak baik
- 3 : Cukup baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat baik

II. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian antara isi soal kuis dengan KI dan KD					✓
2	Kesesuaian soal kuis dengan indikator				✓	
3	Sistematika penyajian soal kuis				✓	
4	Kesesuaian gambar untuk memperjelas soal kuis					✓
5	Soal kuis pada media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi PAI				✓	
6	Kesesuaian bahasa untuk memperjelas soal kuis					✓

CS Scanned with CamScanner

Kritik dan Saran:

Sudah baik dan bagus, saya sangat apresiasi
Agar peserta didik lebih tertantang bisa untuk
pertanyaan ditambah lagi

Ahli Pembelajaran PAI

Rivani FEBRIYANTI L.



Scanned with
CamScanner

Lampiran 7 : Kisi-Kisi Angket Aktivitas Belajar Siswa

Kisi-kisi Angket Aktivitas Peserta Didik

Nama Sekolah : SMK Ahmad Yani Jabung Malang Jumlah Petanyaan : 30
Mata Pelajaran : PAI Bentuk Angket : Skala Likert
Alokasi Waktu : 15 Menit Penyusun : Ibda Wahyu Setiana

No	Indikator	Sebaran Butir Pernyataan	Jumlah Pertanyaan
1	Perhatian yang diberikan	1, 2, 4, 12, 19, 22	6
2	Semangat siswa	3, 5, 6, 9, 15, 24	6
3	Tanggung jawab siswa	7, 8, 10, 11, 13, 14, 25	7
4	Reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus	16, 17, 18, 23, 26, 27	6
5	Rasa senang dan puas	20, 21, 28, 29, 30	5

Lampiran 8 : Angket aktivitas belajar siswa sebelum dan setelah menerapkan aplikasi

kahoot

**ANGKET AKTIVITAS PESERTA DIDIK SEBELUM MENGGUNAKAN
KUIS PEMBELAJARAN PAI DENGAN MENERAPKAN APLIKASI
KAHOOT**

**“ PENGEMBANGAN KUIS PEMBELAJARAN PAI DENGAN
MENERAPKAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR SISWA SMK AHMAD YANI JABUNG”**

A. Petunjuk

1. Tujuan Pengisian angket ini adalah untuk mengetahui pengaruh aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* memanfaatkan aplikasi *Kahoot*.
2. Tulislah identitas anda pada bagian identitas !
3. Jawablah angket ini dengan sungguh – sungguh dan sejujur mungki ! Data yang didapatkan hanya akan dipergunakan untuk kepentingan penelitian.
4. Berilah penilaian pada setiap pertanyaan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban sesuai dengan pendapat anda ! ketentuan skala penilaian adalah sebagai berikut:
STS : Sangat Tidak Setuju
TS : Tidak Setuju
S : Setuju
SS : Sangat Setuju

B. Identitas

Nama :
Kelas :
No. Presensi :

C. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1	Saya mengikuti pembelajaran PAI hingga jam pembelajaran berakhir.				

CS Scanned with CamScanner

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
2	Saya mengajukan pertanyaan kepada guru jika tidak memahami materi fisika yang dijelaskan.				
3	Saya biasanya mencatat materi PAI yang diajarkan oleh guru dengan lengkap.				
4	Saya menyimak pembelajaran yang disampaikan oleh guru.				
5	Saat dirumah, saya membaca kembali materi PAI yang telah dipelajari di sekolah agar lebih mudah dalam memahami pelajaran.				
6	Saya bersungguh-sungguh saat mengikuti pembelajaran PAI.				
7	Saya melakukan persiapan belajar PAI di rumah sebelum mengikuti pembelajaran PAI di sekolah.				
8	Saya berusaha mengikuti pembelajaran PAI dengan baik meskipun teman saya mengajak bercanda.				
9	Saya mudah menyerah saat menemui kesulitan dalam mengerjakan tugas PAI yang diberikan oleh guru.				
10	Saya berusaha mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari teman saya.				
11	Saya senang menunda-nunda dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.				



Scanned with
CamScanner

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
12	Saya senang mencari dan memecahkan soal-soal yang berhubungan dengan materi PAI yang sedang dipelajari.				
13	Saya berusaha mengerjakan tugas PAI yang diberikan sesuai dengan kemampuan saya.				
14	Saya dapat mengerjakan tugas PAI tepat waktu.				
15	Saya tidak menambah jam belajar saya, meskipun saya mendapat nilai yang jelek.				
16	Saya jarang bertanya kepada guru meskipun ada kesempatan.				
17	Saya menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru bila memiliki kesempatan.				
18	Saya senang mencari dan menyampaikan informasi terbaru mengenai PAI kepada guru dan teman-teman.				
19	Saya memanfaatkan sumber belajar yang berhubungan dengan pelajaran PAI saat belajar dan mengerjakan tugas PAI.				
20	Saya merasa bangga setelah berhasil menyelesaikan tugas PAI yang diberikan guru dengan baik.				
21	Saya senang berdiskusi dengan teman saat belum menguasai materi pembelajaran yang sedang dipelajari.				



Scanned with
CamScanner

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
22	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat melaksanakan pembelajaran membuat saya lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.				
23	Metode yang diterapkan oleh guru membuat saya lebih menyukai pembelajaran PAI.				
24	Saya tidak ingin mengetahui lebih dalam materi yang diberikan oleh guru.				
25	Saya berusaha sebaik mungkin agar saya dapat memahami materi pembelajaran yang akan digunakan oleh guru.				
26	Saya senang dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.				
27	Saya senang dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.				
28	Saya merasa senang saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.				
29	Saya merasa puas dengan hasil yang saya dapatkan dalam kegiatan pembelajaran PAI.				
30	Saya merasa puas setelah berhasil mengerjakan tugas saya dengan baik.				



Scanned with
CamScanner

**ANGKET AKTIVITAS PESERTA DIDIK SETELAH MENGGUNAKAN
KUIS PEMBELAJARAN PAI DENGAN MENERAPKAN APLIKASI
KAHOOT**

**“PENGEMBANGAN KUIS PEMBELAJARAN PAI DENGAN
MENERAPKAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR SISWA SMK AHMAD YANI JABUNG”**

A. Petunjuk

1. Tujuan Pengisian angket ini adalah untuk mengetahui pengaruh aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* memanfaatkan aplikasi *Kahoot*.
2. Tulislah identitas anda pada bagian identitas !
3. Jawablah angket ini dengan sungguh – sungguh dan sejujur mungki ! Data yang didapatkan hanya akan dipergunakan untuk kepentingan penelitian.
4. Berilah penilaian pada setiap pertanyaan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban sesuai dengan pendapat anda ! ketentuan skala penilaian adalah sebagai berikut:

STS : Sangat Tidak Setuju
TS : Tidak Setuju
S : Setuju
SS : Sangat Setuju

B. Identitas

Nama :
Kelas :
No. Presensi :

C. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1	Saya mengikuti pembelajaran PAI hingga jam pembelajaran berakhir.				

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
	Saya mengajukan pertanyaan kepada				
2	guru jika tidak memahami materi fisika yang dijelaskan.				
3	Saya biasanya mencatat materi PAI yang diajarkan oleh guru dengan lengkap.				
4	Saya menyimak pembelajaran yang disampaikan oleh guru.				
5	Saat dirumah, saya membaca kembali materi PAI yang telah dipelajari di sekolah agar lebih mudah dalam memahami pelajaran.				
6	Saya bersungguh-sungguh saat mengikuti pembelajaran PAI.				
7	Saya melakukan persiapan belajar PAI di rumah sebelum mengikuti pembelajaran PAI di sekolah.				
8	Saya berusaha mengikuti pembelajaran PAI dengan baik meskipun teman saya mengajak bercanda.				
9	Saya mudah menyerah saat menemui kesulitan dalam mengerjakan tugas PAI yang diberikan oleh guru.				
10	Saya berusaha mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari teman saya.				
11	Saya senang menunda-nunda dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.				



Scanned with
CamScanner

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
12	Saya senang mencari dan memecahkan soal-soal yang berhubungan dengan materi PAI yang sedang dipelajari.				
13	Saya berusaha mengerjakan tugas PAI yang diberikan sesuai dengan kemampuan saya.				
14	Saya dapat mengerjakan tugas PAI tepat waktu.				
15	Saya tidak menambah jam belajar saya, meskipun saya mendapat nilai yang jelek.				
16	Saya jarang bertanya kepada guru meskipun ada kesempatan.				
17	Saya menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru bila memiliki kesempatan.				
18	Saya senang mencari dan menyampaikan informasi terbaru mengenai PAI kepada guru dan teman-teman.				
19	Saya memanfaatkan sumber belajar yang berhubungan dengan pelajaran PAI saat belajar dan mengerjakan tugas PAI.				
20	Saya merasa bangga setelah berhasil menyelesaikan tugas PAI yang diberikan guru dengan baik.				
21	Saya senang berdiskusi dengan teman saat belum menguasai materi pembelajaran yang sedang dipelajari.				



Scanned with
CamScanner

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
22	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat melaksanakan pembelajaran membuat saya lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.				
23	Metode yang diterapkan oleh guru membuat saya lebih menyukai pembelajaran PAI.				
24	Saya tidak ingin mengetahui lebih dalam materi yang diberikan oleh guru.				
25	Saya berusaha sebaik mungkin agar saya dapat memahami materi pembelajaran yang akan digunakan oleh guru.				
26	Saya senang dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.				
27	Saya senang dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.				
28	Saya merasa senang saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.				
29	Saya merasa puas dengan hasil yang saya dapatkan dalam kegiatan pembelajaran PAI.				
30	Saya merasa puas setelah berhasil mengerjakan tugas saya dengan baik.				



Scanned with
CamScanner

Lampiran 9 : Kisi-Kisi Soal *pre-test* dan *post-test*

KISI – KISI SOAL *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*

Nama Sekolah : SMK Ahmad Yani Jabung Jumlah Soal : 10 soal
 Mata Pelajaran : PAI Bentuk Soal : Pilihan Ganda (PG)
 Alokasi Waktu : 30 Menit Penyusun : Ibda Wahyu Setiana

No	Kompetensi Dasar	Kelas	Indikator	Tipe Soal	Jumlah Butir	Nomor Butir Soal	
1	3.1 Menganalisis makna beriman kepada malaikat-malaikat Allah SWT.	X	Menganalisis pengertian beriman kepada malaikat-malaikat Allah SWT berdasarkan Q.S Al-Baqarah: 285 dan Q.S An-Nisa': 136.	C1	3 soal	1	6
						4	1
				C2	2 soal	7	8
						2	3
					5	7	
			Menguraikan sifat-sifat malaikat.	C3	1 soal	8	4
2	4.1 Mempresentasikan hubungan makna beriman kepada malaikat-malaikat Allah SWT dengan perilaku teliti, disiplin dan waspada.	X	Mengidentifikasi berbagai perilaku manusia dalam menerapkan nilai-nilai beriman kepada malaikat	C2	2 soal	3	9
						6	5
				C3	2 soal	9	10
						10	2

Lampiran 10 : Soal *pre-test* dan *posttest* beserta kunci jawaban

SOAL PRETEST

Nama Sekolah	: SMK Ahmad Yani Jabung	Jumlah Soal	: 20 soal
Mata Pelajaran	: PAI	Bentuk Soal	: Pilihan Ganda (PG)
Alokasi Waktu	: 30 Menit	Penyusun	: Ibda Wahyu Setiana

Petunjuk Umum:

1. Tulislah identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Berdoalah sebelum mengerjakan soal.
3. Periksa dan baca soal dengan teliti sebelum menuliskan jawaban di lembar jawaban.
4. Pilihlah jawaban antara a, b, c, d dan e yang menurut anda paling benar dengan memberi tanda silang (x).

Soal:

1. Secara bahasa (*lughat*) memiliki makna tumbuh, suci dan berkah. Adalah arti dari . . .
 - a. Haji.
 - b. Zakat.
 - c. Wakaf.
 - d. Umrah.
 - e. Shodaqoh.
2. Salah satu rukun yang harus dilaksanakan, sebagai bentuk pengasingan diri yang menjadi gambaran bagaimana manusia akan dikumpulkan di padang Mahsyar adalah pengertian dari . . .
 - a. Ihram.
 - b. Wakaf .
 - c. Wukuf.
 - d. Thawaf.
 - e. Sa'I.

CS Scanned with CamScanner

لَنْ تَنَالُوا الْبِرَّ حَتَّى تُنْفِقُوا مِمَّا تُحِبُّونَ ۚ وَمَا تُنْفِقُوا مِنْ شَيْءٍ فَإِنَّ اللَّهَ بِهِ عَلِيمٌ

3. Ayat diatas merupakan firman Allah mengenai . . .
 - a. Hukum wukuf, Q.S Al Baqarah ayat 93.
 - b. Hukum zakat, Q.S Al Imran ayat 97.
 - c. Hukum puasa, Q.S Al Mu'minin ayat 43.
 - d. Hukum haji, Q.S Al Baqarah ayat 8.
 - e. Hukum wakaf, Q.S Al Imran ayat 92.
4. Perbuatan yang amalnya akan dicatat dan dihitung sebagai amal jariyah yang pahalanya tidak akan terputus, merupakan hikmah melakukan . . .
 - a. Thawaf.
 - b. Zakat.
 - c. Umroh.
 - d. Haji.
 - e. Wakaf.
5. Pengertian *wakaf* secara istilah adalah . . .
 - a. Penahanan harta milik seseorang kepada orang lain atau kepada lembaga yang sifatnya kekal untuk diambil manfaatnya.
 - b. Memberikan hartanya dengan nit ikhlas dan tidak terbebani.
 - c. Penahanan harta milik seseorang kepada lembaga untuk diambil manfaatnya yang sifatnya sesaat.
 - d. Upaya menyucikan diri dan harta benda yang dimiliki dengan dibagikan kepada yang membutuhkan.
 - e. Kegiatan ibadah yang sengaja dilakukan untuk menyembah Allah SWT pada waktu tertentu dan dengan cara tertentu.
6. Berikut merupakan rangkaian kegiatan haji secara tertib yang harus dilakukan adalah . . .
 - a. Tahallul, sa'I, thawaf, ihram, wukuf, tertib.
 - b. Sa'I, thawaf, tahallul, wukuf, ihram, tertib.
 - c. Ihram, thawaf, tahallul, wukuf, sa'I, tertib.



Scanned with
CamScanner

- d. Ihram, wukuf, sa'I, thawaf, ihram, tertib.
e. Ihram, wukuf, thawaf, sa'I, tahallul, tertib.
7. Haji merupakan ibadah ibadah yang sengaja dilakukan untuk mengunjungi *Baitullah* yang dimulai pada waktu . . .
- a. Rajab.
b. 9 Dzulhijjah.
c. Safar.
d. Syawal.
e. Jumadil Akhir.
8. Q.S Al Imran ayat 97 merupakan firman Allah SWT yang membahas mengenai hukum ibadah . . .
- a. Umroh.
b. Zakat.
c. Puasa.
d. Wakaf.
e. Haji.
9. Hukum zakat terdapat dalam surah . . .
- a. Al Baqarah ayat 4.
b. Al Baqarah ayat 3.
c. Al Baqarah ayat 43.
d. Al Imran ayat 97.
e. Al Imran ayat 7.
10. Berikut ayat mengenai hukum zakat adalah . . .

- a لَنْ تَنَالُوا الْبِرَّ حَتَّى تُنْفِقُوا مِمَّا تُحِبُّونَ ۚ وَمَا تُنْفِقُوا مِنْ شَيْءٍ فَإِنَّ اللَّهَ بِهِ عَلِيمٌ
b أُولَئِكَ عَلَىٰ هُدًى مِنْ رَبِّهِمْ ۗ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ
c وَإِذْ قَتَلْتُمْ نَفْسًا قَدَرًا لَكُمْ فِيهَا ۗ وَاللَّهُ مُخْرِجٌ مَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ
d وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ
e وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّاكِعِينَ



Scanned with
CamScanner

11. Hukum zakat yang terdapat dalam firman Allah menyatakan bahwa zakat . . . dilakukan.

- a. Sunnah.
- b. Mubah.
- c. Makruh.
- d. Wajib.
- e. Haram.

12. Syarat zakat meliputi . . .

- a. Islam, merdeka, anak-anak, berakal.
- b. Islam, hamba sahaya, anak-anak, gila.
- c. Islam, merdeka, dewasa, linglung.
- d. Islam, merdeka, baligh, bahagia.
- e. Islam, merdeka, baligh, berakal.

13. Hukum melakukan wakaf adalah . . .

- a. Sunnah.
- b. Makruh.
- c. Mubah.
- d. Boleh.
- e. Wajib.

14. Sengaja mengunjungi *Baitullah* (Ka'bah), adalah pengetahuan dari . . .

- a. Wakaf.
- b. Sholat.
- c. Haji.
- d. Shodaqoh.
- e. Zakat.

15. Niat, menutup aurat, suci dari hadats, dilakukan sebanyak 3x putaran, dimulai diakhiri di *hajar aswad* merupakan syarat . . .

- a. Sa'I.
- b. Thawaf.
- c. Tahallul.
- d. Wukuf.
- e. Ihram.



Scanned with
CamScanner

16. Hikmah melaksanakan ibadah haji, yakni ...
- Bentuk jihad dan pegghapus dosa.
 - Amal jariyah yang tidak pernah putus.
 - Membersihkan diri.
 - Menyucikan harta.
 - Mengangkat derajat pelaksana.
17. Berikut ini merupakan keutamaan melaksanakan zakat, *kecuali* ...
- Membersihkan diri dari sifat kikir.
 - Menyucukan diri dan harta.
 - Menumbuhkan dan mengangkat derajat.
 - Bentuk dari jihad kepada Allah.
 - Memberi kebahagiaan dunia dan akhirat.
18. Penguasaan atas tanah *wakaf* kepada penerima *wakaf* menjadi sah apabila ...
- Ucapan ikrar menunjukkan kekal.
 - Ucapan ikrar dapat direalisasikan segera.
 - Ucapan ikrar wakaf bersifat pasti.
 - Ucapan ikrar wakaf tidak membatalkan.
 - Semua jawaban benar.
19. Dalil mengenai ibadah wakaf adalah ...
- Q.S Ali Imran ayat 9
 - Q.S Ali Imran ayat 72
 - Q.S Ali Imran ayat 7
 - Q.S Ali Imran ayat 92
 - Q.S Ali Imran ayat 97
20. Dalam firman Allah mengenai wakaf, harta yang diwakafkan adalah ...
- Benda berharga.
 - Memiliki jumlah.
 - Memiliki wakif.
 - Harta milik sendiri.
 - Semua jawaban benar.



Scanned with
CamScanner

SOAL POSTTEST

Nama Sekolah : SMK Ahmad Yani Jabung
Mata Pelajaran : PAI
Alokasi Waktu : 30 Menit

Jumlah Soal : 20 soal
Bentuk Soal : Pilihan Ganda (PG)
Penyusun : Ibda Wahyu Setiana

Petunjuk Umum:

1. Tulislah identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Berdoalah sebelum mengerjakan soal.
3. Periksa dan baca soal dengan teliti sebelum menuliskan jawaban di lembar jawaban.
4. Pilihlah jawaban antara a, b, c, d dan e yang menurut anda paling benar dengan memberi tanda silang (x).

Soal :

1. Pengertian *wakaf* secara istilah adalah . . .
 - a. Penahanan harta milik seseorang kepada orang lain atau kepada lembaga yang sifatnya kekal untuk diambil manfaatnya.
 - b. Memberikan hartanya dengan nit ikhlas dan tidak terbebani.
 - c. Penahanan harta milik seseorang kepada lembaga untuk diambil manfaatnya yang sifatnya sesaat.
 - d. Upaya menyucikan diri dan harta benda yang dimiliki dengan dibagikan kepada yang membutuhkan.
 - e. Kegiatan ibadah yang sengaja dilakukan untuk menyembah Allah SWT pada waktu tertentu dan dengan cara tertentu
2. Syarat zakat meliputi . . .
 - a. Islam, merdeka, anak-anak, berakal.
 - b. Islam, hamba sahaya, anak-anak, gila.
 - c. Islam, merdeka, dewasa, linglung.
 - d. Islam, merdeka, baligh, bahagia.
 - e. Islam, merdeka, baligh, berakal.

3. Hukum zakat yang terdapat dalam firman Allah menyatakan bahwa zakat . . . dilakukan.
 - a. Sunnah.
 - b. Mubah.
 - c. Makruh.
 - d. Wajib.
 - e. Haram.
4. Hikmah melaksanakan ibadah haji, yakni ...
 - a. Bentuk jihad dan pegghapus dosa.
 - b. Amal jariyah yang tidak pernah putus.
 - c. Membersihkan diri.
 - d. Menyucikan harta.
 - e. Mengangkat derajat pelaksana.
5. Sengaja mengunjungi *Baitullah* (Ka'bah), adalah pengetahuan dari ...
 - a. Wakaf.
 - b. Sholat.
 - c. Haji.
 - d. Shodaqoh.
 - e. Zakat.
6. Penguasaan atas tanah *wakaf* kepada penerima *wakaf* menjadi sah apabila ...
 - a. Ucapan ikrar menunjukkan kekal.
 - b. Ucapan ikrar dapat direalisasikan segera.
 - c. Ucapan ikrar wakaf bersifat pasti.
 - d. Ucapan ikrar wakaf tidak membatalkan.
 - e. Semua jawaban benar.
7. Berikut merupakan rangkaian kegiatan haji secara tertib yang harus dilakukan adalah ...
 - a. Tahallul, sa'I, thawaf, ihram, wukuf, tertib.
 - b. Sa'I, thawaf, tahallul, wukuf, ihram, tertib.
 - c. Ihram, thawaf, tahallul, wukuf, sa'I, tertib.
 - d. Ihram, wukuf, sa'I, thawaf, ihram, tertib.



Scanned with
CamScanner

e. Ihram, wukuf, thawaf, sa'I, tahallul, tertib.
8. Dalam firman Allah mengenai wakaf, harta yang diwakafkan adalah . . .

- a. Benda berharga.
- b. Memiliki jumlah.
- c. Memiliki wakif.
- d. Harta milik sendiri.
- e. Semua jawaban benar.

9. Berikut ayat mengenai hukum zakat adalah . . .

- a. لَنْ تَنَالُوا الْبِرَّ حَتَّى تُنْفِقُوا مِمَّا تُحِبُّونَ ۚ وَمَا تُنْفِقُوا مِنْ شَيْءٍ فَإِنَّ اللَّهَ بِهِ عَلِيمٌ
- b. أُولَئِكَ عَلَىٰ هُدًى مِنْ رَبِّهِمْ ۚ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ
- c. وَإِذْ قَتَلْتُمْ نَفْسًا فَادَّارَأْتُمْ فِيهَا ۚ وَاللَّهُ مُخْرِجٌ مَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ
- d. وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ
- e. وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّاكِعِينَ

10. Hukum zakat terdapat dalam surah . . .

- a. Al Baqarah ayat 4.
- b. Al Baqarah ayat 3.
- c. Al Baqarah ayat 43.
- d. Al Imran ayat 97.
- e. Al Imran ayat 7.

11. Hukum melakukan wakaf adalah . . .

- a. Sunnah.
- b. Makruh.
- c. Mubah.
- d. Boleh.
- e. Wajib.

12. Niat, menutup aurat, suci dari hadats, dilakukan sebanyak 3x putaran, dimulai diakhiri di *hajar aswad* merupakan syarat . . .

- a. Sa'I.
- b. Thawaf.

- c. Tahallul.
- d. Wukuf.
- e. Ihram.

13. Ayat diatas merupakan firman Allah mengenai ...

- a. Hukum wukuf, Q.S Al Baqarah ayat 93.
- b. Hukum zakat, Q.S Al Imran ayat 97.
- c. Hukum puasa, Q.S Al Mu'minin ayat 43.
- d. Hukum haji, Q.S Al Baqarah ayat 8.
- e. Hukum wakaf, Q.S Al Imran ayat 92.

14. Secara bahasa (*lughat*) memiliki makna tumbuh, suci dan berkah. Adalah arti dari ...

- a. Haji.
- b. Zakat.
- c. *Wakaf*.
- d. Umrah.
- e. Shodaqoh.

15. Salah satu rukun yang harus dilaksanakan, sebagai bentuk pengasingan diri yang menjadi gambaran bagaimana manusia akan dikumpulkan di padang Mahsyar adalah pengertian dari ...

- a. Ihram.
- b. Wakaf .
- c. Wukuf.
- d. Thawaf.
- e. Sa'I.

16. Berikut ini merupakan keutamaan melaksanakan zakat, *kecuali* ...

- a. Membersihkan diri dari sifat kikir.
- b. Menyucukan diri dan harta.
- c. Menumbuhkan dan mengangkat derajat.
- d. Bentuk dari jihad kepada Allah.
- e. Memberi kebahagiaan dunia dan akhirat.

17. Hikmah melaksanakan ibadah haji, yakni ...



Scanned with
CamScanner

- a. Bentuk jihad dan pegghapus dosa.
 - b. Amal jariyah yang tidak pernah putus.
 - c. Membersihkan diri.
 - d. Menyucikan harta.
 - e. Mengangkat derajat pelaksanya.
18. Haji merupakan ibadah ibadah yang sengaja dilakukan untuk mengunjungi *Baitullah* yang dimulai pada waktu . . .
- a. Rajab.
 - b. 9 Dzulhijjah.
 - c. Safar.
 - d. Syawal.
 - e. Jumadil Akhir.
19. Dalam firman Allah mengenai wakaf, harta yang diwakafkan adalah . . .
- a. Benda berharga.
 - b. Memiliki jumlah.
 - c. Memiliki wakif.
 - d. Harta milik sendiri.
 - e. Semua jawaban benar.
20. Dalil mengenai ibadah wakaf adalah . . .
- a. Q.S Ali Imran ayat 9
 - b. Q.S Ali Imran ayat 72
 - c. Q.S Ali Imran ayat 7
 - d. Q.S Ali Imran ayat 92
 - e. Q.S Ali Imran ayat 97



Scanned with
CamScanner

Lampiran 11 : Data Kuantitatif

A. Data Kuantitatif Validator

. Data Kuantitatif ahli materi

No	X	Xi	P (%)
1	4	5	80
2	5	5	100
3	5	5	100
4	5	5	100
5	4	5	80
6	5	5	100
7	5	5	100
Total	33	35	94.29

Data Kuantitatif ahli media

No	X	Xi	P (%)
1	5	5	100
2	4	5	80
3	4	5	80
4	5	5	100
5	4	5	80
6	4	5	80
7	5	5	100
8	5	5	100
9	5	5	100
10	4	5	80
Total	45	50	90

Data kuantitatif ahli pembelajaran

No	X	Xi	P (%)
1	5	5	100
2	4	5	80
3	4	5	80
4	5	5	100
5	4	5	80
6	5	5	100
Total	27	30	90

CS Scanned with CamScanner

B. Data Kuantitatif Angket Aktivitas siswa

HASIL ANALISIS PENINGKATAN AKTIVITAS PESERTA DIDIK
UJI COBA TERBATAS

No	Inisial	Sebelum	Setelah	Setelah- Sebelum	Skor ideal - Sebelum	N Gain Score
					120	
1	ADP	89	95	6	31	0.19
2	AFA	86	90	4	34	0.12
3	ARK	83	101	18	37	0.49
4	AZN	87	89	2	33	0.06
5	DSYS	87	94	7	33	0.21
6	EYJP	82	82	0	38	0.00
Rata-rata		85.66667	91.83333			0.18
Standar Deviasi		2.426703	5.871305			
Keterangan						Rendah

**HASIL ANALISIS PENINGKATAN AKTIVITAS PESERTA DIDIK
UJI COBA LAPANGAN**

No	Inisial	Sebelum	Setelah	Setelah- Sebelum	Skor ideal - Sebelum	N Gain Score
					120	
1	ADP	75	94	19	45	0.42
2	AFA	74	84	10	46	0.22
3	ARK	60	82	22	60	0.37
4	AZN	64	94	30	56	0.54
5	DSYS	51	82	31	69	0.45
6	EYJP	63	86	23	57	0.40
7	FDMM	54	92	38	66	0.58
8	FNH	44	86	42	76	0.55
9	IWW	54	91	37	66	0.56
10	JDA	59	83	24	61	0.39
11	MAZ	65	87	22	55	0.40
12	MM	47	88	41	73	0.56
13	MR	70	105	35	50	0.70
14	MFUA	76	89	13	44	0.30
15	MSN	74	94	20	46	0.43
16	MF	64	84	20	56	0.36
17	ME	50	94	44	70	0.63
18	MT	62	99	37	58	0.64
19	MVJ	54	84	30	66	0.45
20	NAPJ	53	84	31	67	0.46
21	SP	60	83	23	60	0.38
22	S	45	89	44	75	0.59
Rata-Rata		59.91	88.82			0.47
Min		44	82			
Max		76	105			
Standar Deviasi		9.61	5.88			
keterangan						Sedang

C. Data Kuantitatif *pretest* dan *posttest*

HASIL ANALISIS TES MATERI SISWA UJI COBA LAPANGAN

No	Inisial	Pretest	Posttest	Posttest- Pretest	Nilai Ideal	N Gain Score	Keterangan
					- Pretest 100		
1	ADP	50	80	30	50	0.60	Sedang
2	AFA	85	90	5	15	0.33	Sedang
3	ARK	70	85	15	30	0.50	Sedang
4	AZN	35	75	40	65	0.62	Sedang
5	DSYS	55	80	25	45	0.56	Sedang
6	EYJP	80	85	5	20	0.25	Rendah
Rata-Rata		62.5	82.5			0.48	
Min		35	75				
Max		85	90				
Standar Deviasi		19.17	5.24				
Keterangan						Sedang	



Scanned with
CamScanner

HASIL ANALISIS TES MATERI SISWA UJI COBA LAPANGAN

No	Inisial	Pretest	Posttest	Posttest- Pretest	Nilai Ideal	N Gain Score	Keterangan
					- Pretest 100		
1	ADP	70	85	15	30	0.50	sedang
2	AFA	75	85	10	25	0.40	sedang
3	ARK	65	80	15	35	0.43	sedang
4	AZN	70	90	20	30	0.67	sedang
5	DSYS	60	80	20	40	0.50	sedang
6	EYJP	60	85	25	40	0.63	sedang
7	FDMM	55	80	25	45	0.56	sedang
8	FNH	75	95	20	25	0.80	sedang
9	IWW	70	85	15	30	0.50	sedang
10	JDA	65	85	20	35	0.57	sedang
11	MAZ	70	80	10	30	0.33	sedang
12	MM	45	80	35	55	0.64	sedang
13	MR	60	85	25	40	0.63	sedang
14	MFUA	70	90	20	30	0.67	sedang
15	MSN	70	80	10	30	0.33	sedang
16	MF	65	85	20	35	0.57	sedang
17	ME	80	90	10	20	0.50	sedang
18	MT	75	90	15	25	0.60	sedang
19	MVJ	60	80	20	40	0.50	sedang
20	NAPJ	60	90	30	40	0.75	sedang
21	SP	75	85	10	25	0.40	sedang
22	S	65	85	20	35	0.57	sedang
Rata-Rata		66.36	85.00			0.55	
Min		45	80				
Max		80	95				
Standar Deviasi		7.86	4.26				
Keterangan							Sedang



Scanned with
CamScanner

Lampiran 12 : RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Madrasah : SMK Ahmad Yani Jabung
Materi Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Materi Pokok : Haji, Zakat dan Wakaf
Kelas / Semester : X / Genap
Alokasi Waktu : 1 Minggu x 3 Jam Pelajaran @45 menit

A. Kompetensi Inti:

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleransi, damai), responsif dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam, serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi tentang pengetahuan factual, konseptual, procedural dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada teknis, spesifik, detail dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional dan internasional.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Meyakini haji, zakat dan wakaf merupakan perintah Allah SWT.
- 2.1 Menunjukkan sikap disiplin, jujur dan bertanggung jawab sebagai implementasi beriman kepada perintah haji, zakat dan wakaf.
- 3.1 Menganalisis ibadah haji, zakat dan wakaf berdasar hikmah bagi individu ataupun masyarakat.

4.1 Mempresentasikan hubungan makna ibadah haji, zakat dan wakaf dengan perilaku teliti, disiplin dan waspada.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 1.1.1 Mengimani ibadah haji, zakat dan wakaf merupakan perintah Allah SWT.
- 1.1.2 Menghayati nilai-nilai ibadah haji, zakat dan wakaf bagi individu dan masyarakat.
- 2.1.1 Mempertahankan perilaku kasih dan sayang kepada teman sejawat sebagai implementasi beriman terhadap perintah Allah SWT berupa haji, zakat dan wakaf.
- 2.1.2 Memadukan perilaku kasih dan sayang kepada teman sejawat.
- 3.1.1 Menganalisis pengertian haji, zakat dan wakaf berdasarkan Q.S Al-Imran: 92 dan Q.S An-Maidah: 8.
- 3.1.2 Menguraikan syarat-syarat ibadah haji, zakat dan wakaf.
- 4.1.1 Mengidentifikasi berbagai perilaku manusia dalam menerapkan nilai-nilai beriman terhadap ibadah haji, zakat dan wakaf.
- 4.1.2 Mendemonstrasikan hafalan Q.S Al-Imran: 92 dan Q.S An-Maidah: 8 dengan bacaan yang baik dan benar.

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan mampu :

- 1. Menunjukkan perilaku mengimani ibadah haji, zakat dan wakaf sebagai perintah Allah SWT.
- 2. Menunjukkan perilaku disiplin, jujur dan bertanggung jawab sebagai implementasi beriman terhadap perintah haji , zakat dan wakaf dalam kehidupan sehari-hari.
- 3. Menjelaskan makna beriman haji, zakat dan wakaf sebagai perintah Allah SWT.
- 4. Menyajikan hubungan haji, zakat dan wakaf sebagai perintah Allah SWT dengan perilaku teliti, disiplin dan waspada.

E. Materi Pembelajaran

1) **Fakta**

Mengimani perintah haji, zakat dan wakaf yang wajib diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

2) **Konsep**

Hikmah mengimani perintah haji, zakat dan wakaf yang wajib diteladani.



Scanned with
CamScanner

3) Prosedur

- a. Hukum mengimani haji, zakat dan wakaf sebagai perintah Allah SWT.
- b. Syarat dan ketentuan melakukan haji, zakat dan wakaf.
- c. Hikmah mengimani haji, zakat dan wakaf yang harus diterapkan dalam kehidupan.

F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Ceramah plus, diskusi.
3. Model : Discovery Learning, Problem Based Learning

G. Media/alat, bahan dan sumber belajar

1. Media/Alat
LCD, *Android*, *Laptop*, video yang mendukung materi.
2. Bahan
Handout materi, short card poin, spidol, papan tulis.
3. Sumber Belajar
 - Buku PAI kelas X SMK
 - Film pendek haji, zakat dan wakaf
 - Al-Qur'an
 - Sumber penunjang lainnya

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama (3 x 45 menit)

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Membuka kegiatan belajar dengan salam serta mengucapkan syukur kepada Allah SWT dan berdoa sebelum kegiatan belajar dimulai.2. Memeriksa Absensi kehadiran siswa dan bertanya kabar masing-masing siswa3. Mengulang sekilas materi yang telah dipelajari dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajari4. Menyampaikan pentingnya materi yang akan dipelajari5. Menjelaskan tujuan mempelajari materi di kehidupan sekarang6. Mengawali kegiatan belajar dengan membaca Al-Qur'an surah Al-Baqarah dst	25 menit

Inti	<p>1. Mengamati</p> <p>a. Peserta didik mengamati video / tayangan mengenai haji, zakat dan wakaf.</p> <p>b. Peserta didik mengamati bacaan dan makna Q.S Al-Imran: 92 dan Q.S An-Maidah: 8</p> <p>c. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai contoh sikap mengimani haji, zakat dan wakaf.</p> <p>2. Menanya</p> <p>a. Peserta didik memberikan umpan balik terhadap video yang telah di tayangkan.</p> <p>b. Peserta didik mengungkapkan pendapat mengenai pengertian haji, zakat dan wakaf.</p> <p>3. Eksplorasi</p> <p>a. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompoknya mengenai perilaku yang relevan dengan tema yang telah dibahas.</p> <p>b. Peserta didik mencatat pokok / inti tema yang dijelaskan.</p> <p>4. Menalar/mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menyimpulkan makna haji, zakat dan wakaf beserta syarat sah, wajib dan ketentuan lainnya. ▪ Peserta didik membuat catatan identifikasi mengenai kondisi perilaku masyarakat dan teman sejawat disekelilingnya dengan menghubungkan pada sikap dan perilaku yang sesuai. <p>5. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil identifikasi mengenai makna haji, zakat dan wakaf beserta syarat sah, wajib dan ketentuan lainnya. • Peserta didik memberikan tanggapan terhadap presentasi yang dikemukakan oleh kelompok lain. 	90 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan refleksi terkait materi haji, zakat dan wakaf. 2. Guru memberikan soal mengenai materi haji, zakat dan wakaf. 3. Guru memberikan motivasi dan kesimpulan terkait materi yang telah dibahas. 4. Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan diakhiri salam 	30 menit

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Skala Sikap

Berilah tanda “centang” (√) yang sesuai dengan kebiasaan kamu terhadap pernyataan-pernyataan yang tersedia!

No	Pernyataan	Kebiasaan			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
		Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Setiap tes/ulangan, saya senantiasa menyontek.				
2	Saya merasa berdosa ketika membohongi orang tua.				
3	Saya merasa bersalah ketika terlambat masuk sekolah.				
4	Saya bergaul dengan anak-anak ROHIS.				
5	Saya menimbang baik dan buruk ketika akan berbuat.				
6	Saya membaca istighfar ketika melakukan kesalahan.				
7	Saya senang ketika melakukan kebaikan.				
8	Saya melakukan salat setiap waktu.				
9	Saya selalu ingat akan kematian.				
10	Saya merasa diiringi malaikat dalam kehidupan saya.				

Nilai akhir = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{skor tertinggi}} \times 100$

2. Penilaian Diskusi

Aspek dan rubrik penilaian:

- 1) Kejelasan dan ke dalam informasi
 - (a) Jika kelompok tersebut dapat memberikan kejelasan dan ke dalam informasi lengkap dan sempurna, skor 100.
 - (b) Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan ke dalam informasi lengkap dan kurang sempurna, skor 75.
 - (c) Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan ke dalam informasi kurang lengkap, skor 50.
 - (d) Jika kelompok tersebut tidak dapat memberikan penjelasan dan ke dalam informasi, skor 25.

Contoh Tabel:

No.	Nama Peserta didik	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Nilai	Ketuntasan		Tindak Lanjut	
		Kejelasan dan Kedalaman Informasi			T	TT	R	R
1								
Dst.								

2) Keaktifan dalam diskusi

- (a) Jika kelompok tersebut berperan sangat aktif dalam diskusi, skor 100.
- (b) Jika kelompok tersebut berperan aktif dalam diskusi, skor 75.
- (c) Jika kelompok tersebut kurang aktif dalam diskusi, skor 50.
- (d) Jika kelompok tersebut tidak aktif dalam diskusi, skor 25.

Contoh Tabel:

No.	Nama Peserta didik	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Nilai	Ketuntasan		Tindak Lanjut	
		Keaktifan dalam Diskusi			T	TT	R	R
1								
Dst.								

3) Kejelasan dan kerapian presentasi/ resume

- (a) Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan/resume dengan sangat jelas dan rapi, skor 100.
- (b) Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan/resume dengan jelas dan rapi, skor 75.
- (c) Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan/resume dengan sangat jelas dan kurang rapi, skor 50.
- (d) Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan/resume dengan kurang jelas dan tidak rapi, skor 25.

Contoh Tabel:

No.	Nama Peserta didik	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Nilai	Ketuntasan		Tindak Lanjut	
		Kejelasan dan Kerapian Presentasi			T	TT	R	R
1								
Dst.								

3. Pengayaan

Upaya agar dalam kegiatan pembelajaran tertanam nilai dan kesadaran bahwa, “Haji, Zakat dan Wakaf” dapat dikembangkan lebih jauh dalam proses pengayaan, terutama bagi peserta didik yang sudah menguasai materi dengan baik, dengan menyajikan sejumlah materi dan kajian yang terdapat pada pengembangan materi.

Peserta didik dibimbing dan diarahkan untuk mengerjakan materi pengayaan yang telah disiapkan oleh guru baik berupa tugas, pertanyaan-pertanyaan atau model-model pengembangan lainnya, khususnya yang terkait dengan Pengembangan Materi (poin 4).

Proses pengayaan pembelajaran ini merupakan kesempatan terbaik bagi guru untuk menerapkan semaksimal mungkin penerapan pengembangan materi pembelajaran yang direncanakan, karena upaya memfasilitasi peserta didik dalam menciptakan proses pembelajaran seaktif mungkin yang merupakan tanggung jawab guru sebagai fasilitator dan pembimbing, agar peserta didik dapat menikmati pembelajarannya dengan penuh kreativitas dan inovasi, dalam memahami kewajiban beriman kepada malaikat.

Pengarahan dalam mengakses beragam sumber dengan menggunakan ICT perlu dilakukan, agar peserta didik menemukan pemahaman nilai-nilai dan kualitas kewajiban beriman kepada malaikat, sampai dapat terapkan dalam bentuk perilaku mulia yaitu, Malaikat selalu bersamaku, dapat diperoleh dengan baik dan benar di sekolah, rumah dan masyarakat.

Kemudian Guru mencatat dan memberikan tambahan nilai atau penghargaan tertentu bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan.

4. Remedial

Bagi peserta didik yang belum menguasai materi memahami makna dan menerapkan perilaku “Haji, Zakat dan Wakaf”, guru menjelaskan dan menekankan kembali nilai-nilai pemahaman dan penerapan materi kewajiban beriman kepada malaikat, dan melakukan penilaian kembali dengan soal yang sejenis atau (yang telah diujikan) atau yang dikembangkan dan setara bobotnya, sesuai dengan situasi yang berkembang.

Remedial dilaksanakan pada waktu dan hari tertentu yang disesuaikan, seperti: boleh pada saat pembelajaran apabila masih ada waktu atau diluar jam pelajaran, pada umumnya 30 menit setelah pulang sekolah.

Usahakan guru dapat menjelaskan dan menekankan kembali materi tentang pentingnya penerapan perilaku menjadikan malaikat sebagai sumber inspirasi dalam berperilaku, berdasarkan kajian, “Haji, Zakat dan Wakaf” berdasarkan pemahaman makna kewajiban beriman kepada malaikat.

5. Interaksi Guru dengan Orang Tua

- a) Interaksi guru dengan orang tua perlu dilakukan, salah satunya adalah guru meminta peserta didik memperlihatkan kolom “Evaluasi” atau guru dapat melakukannya berdasarkan tugas-tugas dari beragam aktivitas yang diminta kepada peserta didik untuk menanggapi, melakukan dan menyelesaikan tugas, yang berada pada setiap kajian dalam buku teks peserta didik, kemudian orang tuanya turut memberikan komentar dan paraf.
- b) Dapat juga dengan menggunakan buku penghubung kepada orang tua tentang perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran atau berkomunikasi langsung, dengan pernyataan tertulis atau lewat telepon tentang perkembangan kemampuan memahami bahan kajian yang dilakukan peserta didik, terkait dengan materi “Haji, Zakat dan Wakaf” berdasarkan makna penghayatan dan pengamalan kewajiban beriman kepada malaikat.
- c) Untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam pengamalan agamanya, khususnya penerapan perilaku menjadikan malaikat sebagai sumber inspirasi dalam berperilaku, melalui pemahaman, “Haji, Zakat dan Wakaf”. Berdasarkan pemahaman makna penghayatan dan pengamalan kewajiban beriman kepada malaikat, guru dapat

mengembangkannya dengan memfasilitasi peserta didik untuk memperhatikan kolom “Menerapkan Perilaku Mulia”.

- d) Araahkan dan membimbing peserta didik untuk memberikan tanda (√) pada kolom ‘selalu’, ‘sering’, ‘jarang’ atau ‘sudah menerapkannya dengan baik’, ‘kadang-kadang menerapkannya’, ‘akan menerapkannya’, dll. (guru dapat mengembangkannya berdasarkan situasi dan kondisi) dalam buku teks peserta didik kepada orang tuanya dengan memberikan komentar dan paraf, atau dengan menggunakan buku penghubung kepada orang tua tentang perubahan perilaku peserta didik

Mengetahui,
Kepala SMK Ahmad Yani Jabung

Malang, 10 April 2020
Guru Mapel PAI

IMRON HAMZAH SE. M. Si
NIP/NRK.

.....
NIP/NRK.



Scanned with
CamScanner

Lampiran 13 : Data Observasi

Narasumber : RIVANI febrianti Indraswari
 Jabatan : Guru PAI x TKJ 2

No	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
1	Jumlah Siswa	a. siswa laki laki b. siswa perempuan	23 orang
2	Karakter siswa	a. penurut b. modal swing c. Aktif non akademik d. 5 orang butuh penanganan khusus.	
3	Kemampuan Siswa	a. bisa mengikuti semua. b. mencapai KKM 1-2 org c. ulangan dalam bentuk lembar ujian.	
4	Kondisi siswa saat pembelajaran	a. penurut (didapan) b. 5 orang istimewa	
5	Permasalahan siswa yang sering dialami	a. mahalnya modal. b. lelah menulis. c. siswa tidak FC upert pindah. d.	
6	Pengelolaan kelas oleh guru	a. Alat dan bahan yang digunakan - PPT - buku PAI (pegangan guru) - Handout b. Kendala dalam pengelolaan kelas oleh guru - kurang respect saat dibes - tugas - siswa tidak disiplin - siswa main hp	

CS Scanned with CamScanner

		<p>c. Pendapat guru mengenai penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • media ppt sudah bagus namun sebagian hp tidak mendukung. • Hp → kurang bagus, dirapikan, tdk mm buatkan. 	
		<p>d. Pendapat guru mengenai penggunaan android dalam kegiatan pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • membantu untuk penyaji kegiatan belajar • Dirasa bisa efektif. 	
		<p>e. Metode yang disering digunakan</p> <ul style="list-style-type: none"> • metode → discovery learning anak² / siswa bisa dididikkan. 	
7	Harapan dan Keinginan yang belum terwujud dalam kegiatan pembelajaran	<p>a. harapan : anak² bisa paham dengan materi yang diajarkan.</p> <p>b. menciptakan kondisi kelas yang kondusif dan interaktif.</p>	

Malang, 27 Januari 2020

Narasumber,

Kiwani Febriyanti I.

KIWANI FEBRIYANTI I.

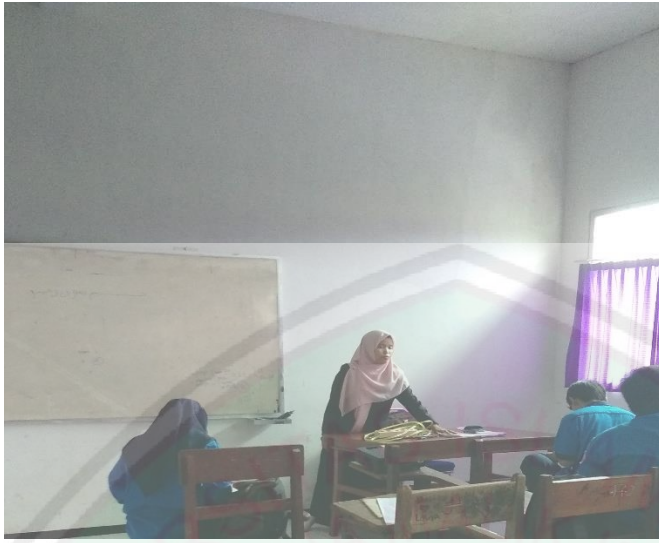
Lampiran 14 :Dokumentasi Penelitian



Suasana pembelajaran di Kelas



Penggunaan kuis dalam kegiatan pembelajaran



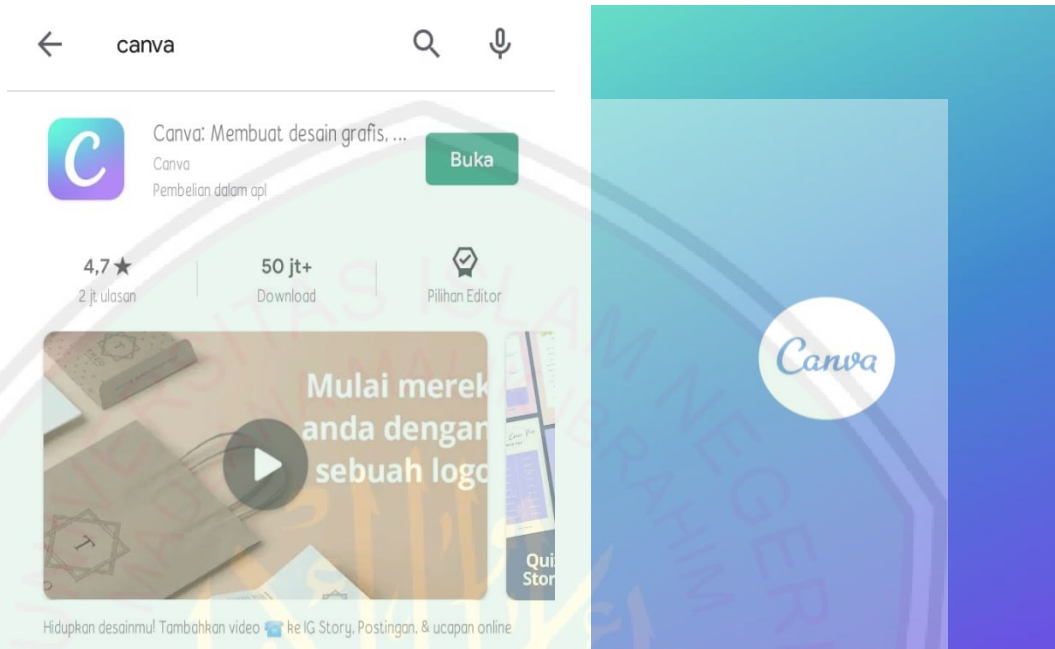
Siswa selesai mengerjakan soal pretest



Kegiatan belajar siswa dikelas

Lampiran 15 : Kuis Pembelajaran PAI dengan menerapkan aplikasi *kahoot*

A. Membuat pertanyaan di aplikasi canva



1. Mendownload aplikasi canva di *appstore*
2. Tampilan awal aplikasi canva pertama



3. Memilih salah satu item untuk masuk akun canva
4. Memasukkan ID *email* (contoh: memilih item *email* untuk mesuk akun canva).



Cari lebih dari 60.000 template



Masuk dengan email

Masukkan kata sandi yang digunakan saat mendaftarkan ibdaaldi@gmail.com

Sandi

Lupa sandi

Masuk

Lanjutkan dengan single sign-on (SSO)



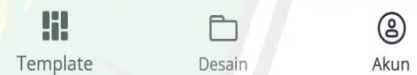
Jelajahi Canva

Semua

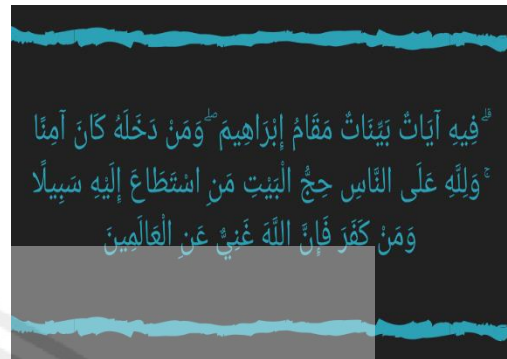


Media Sosial Animasi

Semua

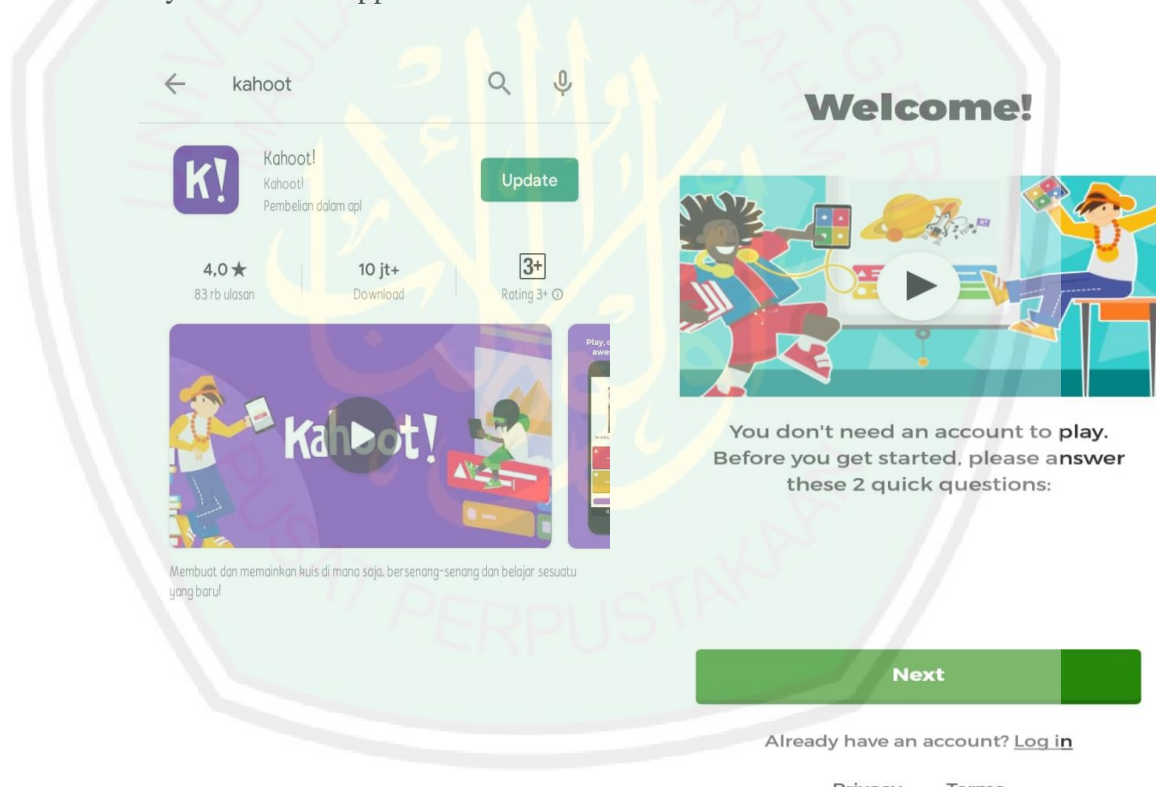


5. Memasukkan sandi sesuai ID *email* yang telah di input sebelumnya
6. Tampilan beranda aplikasi canva jika telah berhasil login. Selanjutnya bisa langsung memilih bentuk item yang diinginkan untuk membuat kuis.

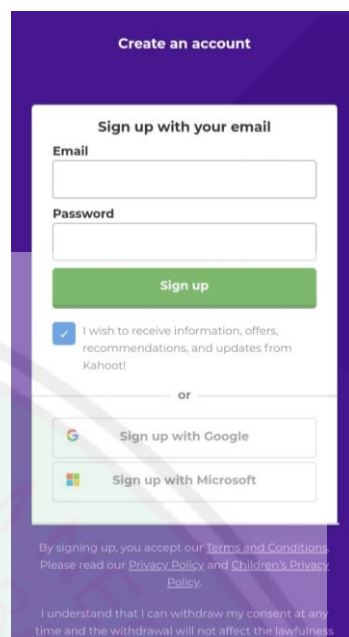
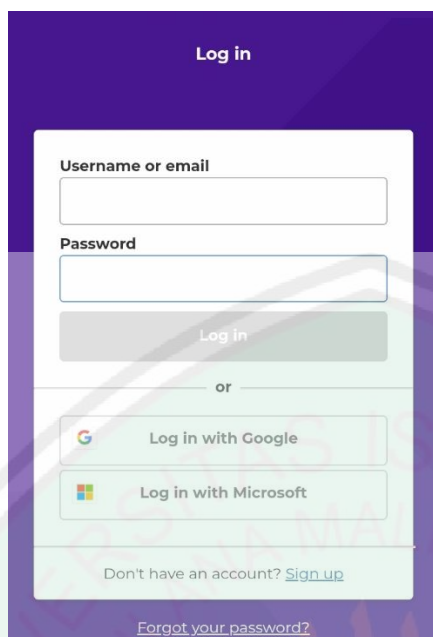


7. Contoh hasil pembuatan kuis dengan menggunakan canva, bisa disisipkan gambar (gambar sebelah kiri) atau hanya berupa teks saja (gambar sebelah kanan)

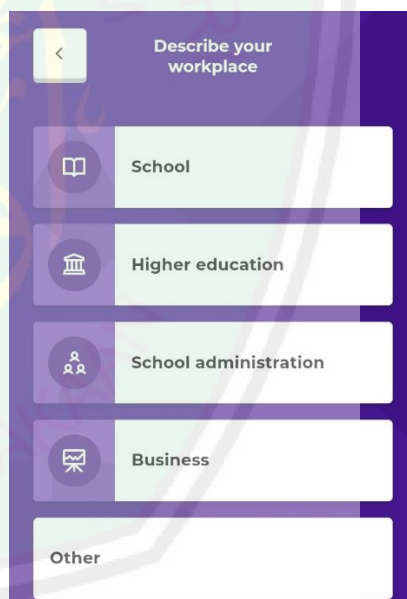
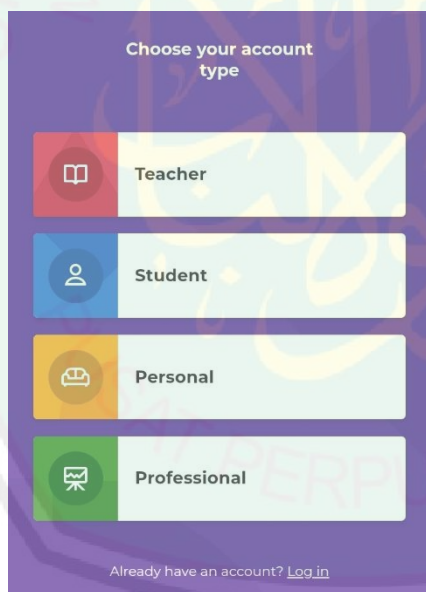
B. Menyusun kuis di app kahoot



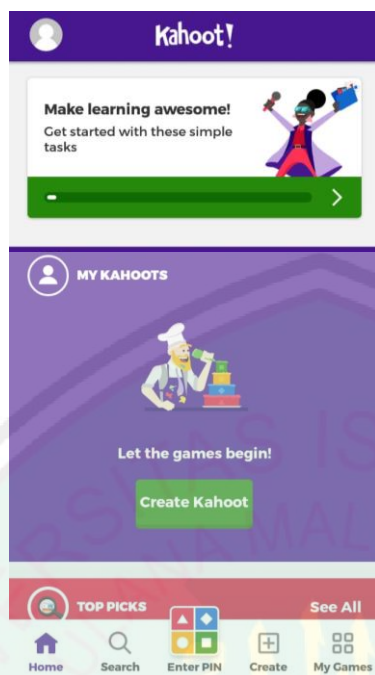
1. Mendownload aplikasi Kahoot di *appstore*
2. Klik log in untuk masuk akun (jika sudah memiliki akun Kahoot)



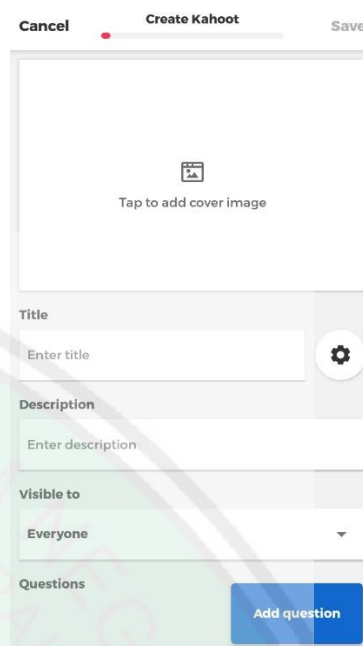
3. Jika belum memiliki akun, klik sign up untuk membuat akun baru
4. Masukkan *email* dan password aktif yang dimiliki.



5. Jika telah menginput *email* dan password, akan muncul pilihan 4 item seperti digambar. Pilih “Teacher” untuk membuat kuis.
6. Jika telah memilih item “Teacher”, akan muncul tampilan seperti pada gambar diatas. Pilihlah “school” untuk membuat kuis pada tingkatan sekolah.



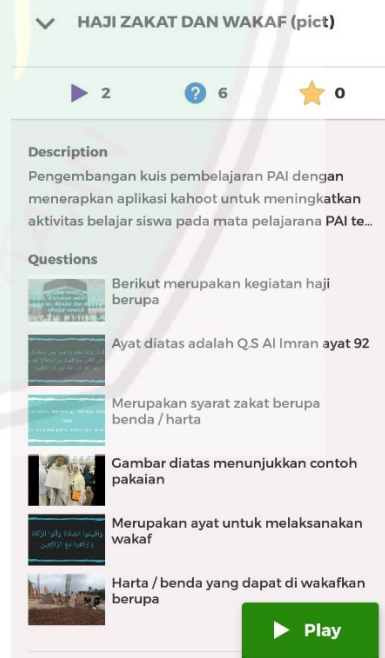
7. Tampilan beranda pada aplikasi kahoot. Klik “create” untuk membuat kuis dengan aplikasi kahoot.



8. Tampilan “create”. Kuis siap disusun.



9. Tampilan kuis dengan aplikasi kahoot yang telah dibuat



10. Salah satu tampilan kuis yang telah dibuat.

BIODATA MAHASISWA



Nama : Ibda Wahyu Setiana
NIM : 16110192
TTL : Ponorogo, 22 April 1998
Fak./Jur./Prog. Studi : FITK/PAI
Tahun Masuk : 2016
Alamat Asal : Dusun Gentan, rt/rw: 003/001, Desa Ngrupit,
Kec. Jenangan, Kab. Ponorogo
No tlpn/HP : 082232749726
Alamat Email : ibdaaldi@gmail.com