

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS PERMAINAN (*DIGITAL GAME BASED
LEARNING*) JENIS APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL
PEMBELAJARAN PAI KELAS VII PADA ERA NEW
NORMAL DI SMP NEGERI 1 TUREN**

SKRIPSI



Oleh:

Sayyidah Ayu Maziyah

NIM. 17110184

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Mei, 2021**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS PERMAINAN (*DIGITAL GAME BASED
LEARNING*) JENIS APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL
PEMBELAJARAN PAI KELAS VII PADA ERA NEW
NORMAL DI SMP NEGERI 1 TUREN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Srata Satu Sarjana
Pendidikan Islam (S.Pd)



Oleh:

Sayyidah Ayu Maziyyah

NIM. 17110184

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

Mei, 2021

HALAMAN PERSETUJUAN
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN (*DIGITAL GAME BASED LEARNING*) JENIS APLIKASI
KAHOOT TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN PAI KELAS VII
PADA ERA NEW NORMAL DI SMP NEGERI 1 TUREN

SKRIPSI

Oleh:

Sayyidah Ayu Maziyvah
NIM. 17110184

Telah disetujui pada tanggal 29 April 2021

Oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Muhammad Amin Nur, M.A
NIP. 197501232003121003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam



Dr. Marno, M.Ag
NIP. 197208222002121001

HALAMAN PENGESAHAN

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN (*DIGITAL GAME BASED LEARNING*) JENIS APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN PAI KELAS VII PADA ERA NEW NORMAL DI SMP NEGERI 1 TUREN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Sayyidah Ayu Maziyyah (17110184)

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 2021 dan dinyatakan:

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar srata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag

19651112 199403 2 002

Tanda Tangan

:

Sekretaris Sidang/Pembimbing

Dr. Muhammad Amin Nur, M.A

19750123 200312 1 003

:

Penguji Utama

Dr. Muhammad Asrori, M.Ag

19691020 200003 1 001

:

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

IIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil ‘alamin, segala puji bagi Allah SWT yang Maha Rahman kepada seluruh makhluknya dan yang Maha Rahim kepada semua hamba-Nya yang beriman. Shalawat serta salam semoga tetap selalu tercurahkan kepada junjungan kita baginda Nabi Agung Muhammad SAW yang menjadi *uswatun hasanah* bagi seluruh manusia.

Dengan karya kecil yang dibuat dengan sepenuh hati dan dilapisi oleh ketulusan jiwa ini, ananda persembahkan untuk:

- ❖ Kedua orang tua saya, Ibu Hj. Imro’ati dan Bapak H. Abdullah My tercinta, yang senantiasa medoakan, medidik, membimbing, mendukung, menasehati, dan yang telah mencurahkan segala pengorbanan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
- ❖ Seluruh keluarga dan saudara yang selalu mendo’akan dan menyemangati saya.
- ❖ Semua guru dan dosen UIN Malang yang telah memberikan segala ilmu, pengetahuan dan pengalamannya.
- ❖ Teman-teman seperjuangan Mah’had Aly dan teman satu jurusan yang selalu mendukung, membantu dan mengingatkan.
- ❖ Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberi semangat, membantu maupun mendoakan saya.

Saya ucapkan beribu-ribu terimakasih atas segala yang telah diberikan. Semoga Allah membalas dengan kebaikan dan pahala yang terbaik. Aamiin

MOTTO

﴿ ٤٤ ﴾ أَتَأْمُرُونَ النَّاسَ بِالْبِرِّ وَتَنْسَوْنَ أَنْفُسَكُمْ وَأَنْتُمْ تَتْلُونَ الْكِتَابَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya: “Mengapa kamu menyuruh orang lain (mengerjakan) kebajikan, sedangkan kamu melupakan dirimu sendiri, padahal kamu membaca kitab (Taurat)? Tidaklah kamu mengerti?.”

(Q.S Al-Baqarah ayat 44)



Dr. Muhammad Amin Nur, M.A
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sayyidah Ayu Maziyyah
Lamp. : Eksemplar

Malang, 29 April 2021

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki 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 : Sayyidah Ayu Maziyyah

NIM : 17110184

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bebas Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII C Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen.

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Pembimbing



Dr. Muhammad Amin Nur, M.A
NIP. 197501232003121003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah 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 yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 30 April 2021

Yang membuat pernyataan,



Sayyidah Ayu Maziyyah

NIM. 17110184

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bebas Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen”, dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing ummat manusia kepada jalan kebenaran.

Penulisan skripsi ini terselesaikan atas dukungan dan dorongan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan banyak terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya dengan ucapan *Jazakumullah ahsanal jaza'*, terkhusus kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, Bapak Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag yang banyak memberi pencerahan kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Marno, M. Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ustadz Dr. Muhammad Amin Nur, M.A selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi saya.
5. Seluruh Dosen dan staff Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberi banyak ilmu, pengetahuan serta pengalaman.
6. Dra. Durotul Baghiyah, M.Si selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Turen yang telah memberi izin untuk penelitian.

7. Bapak Muhamad Asrori, S.Ag selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII dan VIII SMP Negeri 1 Turen yang telah membantu berlangsungnya penelitian.
8. Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Turen yang telah membantu berlangsungnya penelitian.
9. Kedua orang tua tercinta, Bapak H. Abdullah My dan Ibu Hj. Imro'ati, kakak-kakak, serta keponakan-keponakan yang tak henti-hentinya memberikan motivasi bantuan moril, materil, usaha, doa untuk kesuksesan penulis dalam menempuh studi.
10. Seluruh teman-teman jurusan PAI angkatan 2017 khususnya teman kelas terbaik ICP Arab yang banyak membantu selama kuliah dari awal hingga akhir perjuangan.
11. Semua pihak yang telah memberi nasehat, semangat, motivasi serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.

Semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dibalas oleh Allah SWT dengan sebaik-baiknya balasan. Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Atas segala kekurangan dan kesalahan dalam penelitian ini penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Penulis sangat membuka lebar atas kritik dan sarannya yang membangun sebagai perbaikan yang lebih baik lagi.

Malang, 4 Mei 2021

Sayyidah Ayu Maziyyah

NIM. 17110184

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin proposal skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543b/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 | = ' (alif) | ء | = , (comma) |
| 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 Ditong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian | 11 |
| Tabel 3.1 Blue Print Aplikasi Kahoot dan Hasil Belajar | 42 |
| Tabel 3.2 Kriteria hasil belajar siswa | 49 |
| Tabel 3.3 Klasifikasi Koefisien Korelasi Pearson Product Moment..... | 51 |
| Tabel 4.1 Uji Validitas Instrumen Media Aplikasi Kahoot | 56 |
| Tabel 4.2 Reliabilitas Instrumen Media Aplikasi Kahoot..... | 57 |
| Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Besarnya Nilai Angket Siswa..... | 64 |
| Tabel 4.4 Kategori Besarnya Skor Total Angket Siswa | 66 |
| Tabel 4.5 Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 67 |
| Tabel 4.6 Data Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 69 |
| Tabel 4.7 Data Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> | 70 |
| Tabel 4.8 Kriteria <i>Pretest</i> | 71 |
| Tabel 4.9 Data Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> | 71 |
| Tabel 4.10 Kriteria <i>Posttest</i> | 73 |
| Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas | 74 |
| Tabel 4.12 Uji Koefisien Korelasi Product Moment Secara Manual..... | 76 |
| Tabel 4.13 Hasil Koefisien Korelasi Pearson Product Moment | 79 |
| Tabel 4.14 Klasifikasi Koefisien Korelasi Pearson Product Moment..... | 79 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Berfikir..... | 33 |
| Gambar 3.1 Desain Penelitian..... | 36 |
| Gambar 5.1 Respon Positif Siswa..... | 86 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran I Bukti Konsultasi..... | 100 |
| Lampiran II Surat Izin Survey Penelitian | 101 |
| Lampiran III Surat Izin Penelitian..... | 102 |
| Lampiran IV Surat Penelitian Dari Lembaga Sekolah..... | 104 |
| Lampiran V Soal <i>Pretest</i> | 105 |
| Lampiran VI Soal <i>Posttest</i> | 110 |
| Lampiran VII Angket Penelitian..... | 114 |
| Lampiran VIII Data Kategorisasi Hasil Belajar Siswa | 117 |
| Lampiran IX Data SPSS (<i>Statistical And Service Solution</i>) 16.0 | 120 |
| Lampiran X Dokumentasi Penelitian..... | 123 |
| Lampiran XI Biodata Mahasiswa | 127 |

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|-------------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| NOTA DINAS PEMBIMBING | vii |
| SURAT PERNYATAAN | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| HALAMAN TRANSLITERASI | xi |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| DAFTAR ISI | xv |
| HALAMAN ABSTARK | xix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |

| | |
|--|-----------|
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian | 5 |
| D. Manfaat Penelitian | 6 |
| E. Hipotesis Penelitian..... | 7 |
| F. Ruang Lingkup Penelitian..... | 8 |
| G. Originalitas Penelitian..... | 8 |
| H. Definisi Operasional..... | 14 |
| I. Sistematika Pembahasan | 15 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 17 |
| A. Landasan Teori..... | 17 |
| 1. Media Pembelajaran..... | 17 |
| a. Pengertian Media Pembelajaran..... | 17 |
| b. Tujuan Media Pembelajaran | 18 |
| c. Manfaat Media Pembelajaran | 18 |
| 2. Digital Game Based Learning..... | 19 |
| 3. Aplikasi Kahoot | 20 |
| a. Definisi Aplikasi Kahoot..... | 20 |
| b. Sejarah Aplikasi Kahoot | 21 |
| c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Kahoot..... | 21 |
| d. Cara Pengaplikasian Aplikasi Kahoot..... | 24 |
| 4. Hasil Belajar..... | 25 |
| a. Pengertian Hasil Belajar..... | 25 |

| | |
|--|-----------|
| b. Macam-Macam Hasil Belajar | 26 |
| 5. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam..... | 28 |
| a. Pengertian Pendidikan Agama Islam | 28 |
| b. Tujuan Pendidikan Agama Islam | 30 |
| c. Fungsi Pendidikan Agama Islam | 31 |
| d. Karakteristik Pendidikan Agama Islam | 32 |
| B. Kerangka Berfikir..... | 33 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 35 |
| A. Lokasi Penelitian..... | 35 |
| B. Pendekatan dan Jenis Penelitian..... | 35 |
| C. Variabel Penelitian | 36 |
| D. Populasi dan Sampel | 37 |
| E. Data dan Sumber Data | 38 |
| F. Instrumen Penelitian..... | 40 |
| G. Teknik Pengumpulan Data..... | 42 |
| H. Uji Validitas dan Reliabilitas | 45 |
| I. Analisis Data | 47 |
| J. Prosedur Penelitian..... | 52 |
| BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN | 53 |
| A. Gambaran Umum Objek Penelitian | 53 |
| B. Deskripsi Data..... | 56 |
| 1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian | 56 |
| 2. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan | |

| | |
|---|-----------|
| Aplikasi Kahoot Di Kelas VII C | 57 |
| 3. Rekapitulasi Angket Media Aplikasi Kahoot | 64 |
| 4. Hasil Belajar | 68 |
| C. Analisis Data | 73 |
| 1. Uji Normalitas Data | 73 |
| 2. Uji Hipotesis | 74 |
| BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN..... | 84 |
| A. Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Permainan | |
| Menggunakan Aplikasi Kahoot..... | 84 |
| B. Hasil Belajar Siswa Kelas VII C Pada Mata Pelajaran Pendidikan | |
| Agama Islam di SMP Negeri 1 Turen..... | 86 |
| C. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan | |
| Aplikasi Kahoot | 88 |
| BAB VI PENUTUP | 92 |
| A. Kesimpulan | 92 |
| B. Saran | 93 |
| DAFTAR PUSTAKA | 95 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 99 |

ABSTRAK

Maziyyah, Sayyidah Ayu. 2021. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Muhammad Amin Nur, M.A.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot, Efektivitas*

Media Pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang berkembang pada zaman ini adalah aplikasi kahoot. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mampu menghadirkan suasana yang meriah dan menyenangkan dalam kelas. Dengan menggunakan aplikasi kahoot pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat para peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran yang sulit dimengerti.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar sebelum diterapkan aplikasi kahoot dan setelah diterapkan aplikasi kahoot dan membuktikan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* pada pembelajaran mata pelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 1 Turen.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pretest Posttest*. Desain ini merupakan eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Sampel penelitian ini menggunakan kelas VII C yang berjumlah 25 orang. Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, tes (Pretest dan Posttest), dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan korelasi product moment.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) nilai rata-rata posttest (sesudah diterapkan aplikasi kahoot) sebesar 79 lebih besar dari nilai rata-rata pretest (sebelum diterapkan aplikasi kahoot) sebesar 66,4, (2) hasil pengujian Korelasi Product Moment menunjukkan bahwa hasil perhitungan hipotesis $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,848 > 0,396$ yang artinya r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka sebagaimana kaidah pengujian H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen.

ABSTRACT

Maziyyah, Sayyidah Ayu. 2021. The Effectivity of Using Digital Game-Based Learning Media Type of Kahoot Application Towards the Islamic Education Learning Outcomes of the Seventh Grade at Public Middle School 1 Turen in the New Normal Era. Thesis, Department of Islamic Education, Faculty of Science and Teaching, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Dr. Muhammad Amin Nur, M.A.

Keywords: *Learning Media Kahoot Application, Effectivity*

Learning Media is a tool used to assist the teaching and learning process in achieving the learning's goals. One of the evolving learning media nowadays is the Kahoot application. This application is a game-based learning tool that is able to present a festive and fun atmosphere in the classroom. Learning becomes much more enjoyable while using the Kahoot application, and students are less likely to feel bored while studying a difficult subject.

This study intends to determine the comparison of the learning outcomes before and after the using of Kahoot application and to prove the effectivity of using Kahoot-based learning media in teaching Islamic education subject on the seventh grade at public middle school 1 Turen.

This research is a quantitative study using an experimental method with the One Group Pre-test Post-test research design. This is an experiment which only uses one group and there is no comparison group. This study's sample is the seventh grade C, which consist of 25 students. Interviews, tests (Pre-test and Post-test), and documentation were used to collect data for this study. Meanwhile, data analysis used descriptive statistics, normality test, and hypothesis test using product moment correlation.

The results of this study indicate that (1) the average post-test value (after using the Kahoot application) is 79 points higher than the pre-test average value (before using the Kahoot application) which is 66.4 points, (2) the results of the Product Moment Correlation test show that the results of the calculation of the hypothesis $r_{count} > r_{table}$ or $0.848 > 0.396$, which means r_{count} is higher than r_{table} , as the rule of the test, H_a is accepted and H_o is rejected. It can be concluded that the use of Kahoot-based learning media is effective in improving the students' learning outcomes of the seventh grade C at public middle school 1 Turen.

مستخلص البحث

مزية، سيدة أيو. فعالية استعمال وسيلة التعليم ألعوبية من جنس استمارة الكاهوت على نتيجة تعليم تربية الإسلامية فصل السابع في مدرسة المتوسطة الحكومية واحد تورين. بحث الجامعي. قسم تربية الإسلامية. كلية علوم التربية و التعليم. جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف: الدكتور محمد أمن نور الماجستير الإسلامية.

الكلمات المفتاحيات: وسيلة تعليم استثمار الكاهوت، فعالية

وسيلة التعليم هي مستخدم لمساعدة عملية التعليم والتعلم في تحقيق أهداف التعلم. أحد ابتكار التعليم باستخدام وسيلة التعلم التي تتطور في هذا العصر هي استمارة الكاهوت. هذه الإستمارة هي وسيلة التعليم ألعوبية التي تمكن أن تُحضر سحنة صلصلة وممتعة في الفصل. باستخدام استمارة الكاهوت، يصبح التعليم ممتعا ويجعل الطلاب لا يملون من متابعة الدروس التي يصعبهم . يهدف هذا البحث لمعرفة مقارنة نتيجة التعلم قبل تطبيق استمارة الكاهوت وبعد تطبيق استمارة الكاهوت و تؤكد فعالية استعمال وسيلة التعليم ألعوبية باستمارة الكاهوت على تعليم تلامذ فصل السابع مادة دراسية تربية الإسلامية في مدرسة المتوسطة الحكومية واحد تورين. جنس البحث في هذا البحث هو كمي بشكل البحث فرقة على امتحان قبل التعليم وبعد التعليم. هذا الشكل هو تجربة التي يُستعمل على فرقة فقط بدون فرقة المقارن. أما اجتماع المعلومات في هذا البحث يستعمل المقابلة و الامتحان قبل التعليم وبعد التعليم و التوثيق. ولكن تحليل المعلومات سيتعمل احصائية الوصفية و تجربة المستقر و تجربة الظن باستعمال (korelasi product moment).

نتيجة هذا البحث يحصل بأن (١) نتيجة الاجمالي بعد تطبيق استمارة الكاهوت ٧٩ أكبر من نتيجة الاجمالي قبل تطبيق استمارة الكاهوت ٦٦,٤ (٢) نتيجة تجربة (korelasi product moment) يعرف بأن نتيجة تجربة الظن $(r_{hitung} > r_{tabel})$ $٠,٣٩٦ > ٠,٨٤٨$ الذي معناه (r_{hitung}) أكبر من (r_{tabel}) ، كما قاعدة (Ha) مقبول و (Ho) مردود. فلذلك، يستطيع أن يلخص بأن استعمال وسيلة التعليم استمارة الكاهوت مؤثر لزيادة نتيجة تعلم تلامذ فصل السابع في مدرسة المتوسطة الحكومية واحد تورين.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa ini dunia tengah dilanda suatu wabah yaitu pandemi covid-19 yang menyebabkan susunan ketatanan seluruh bidang menjadi terganggu tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan. Banyak negara di dunia termasuk Indonesia memutuskan untuk menutup sekolah dan perguruan tinggi. Kebijakan ini dilakukan untuk menyelamatkan banyak nyawa dengan cara memutus rantai penyebaran virus corona. Virus ini akan meyebar bilamana orang yang telah terpapar virus ini berkontak langsung dengan orang lain.

Hidup berdampingan di tengah-tengah virus yang belum ditemukan vaksinnnya akan menjadi tatanan baru yang mana masyarakat harus tetap melawan penyebaran virus ini dan tetap melaksanakan aktivitas normal seperti sedia kala namun berbeda. Oleh karena itu pemerintah membuat kebijakan adanya *new normal*. *New normal* adalah pola kehidupan atau kebiasaan normal yang baru. Menurut Ketua Tim Pakar Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19 Wiku Adisasmita mengatakan bahwa *new normal* adalah perubahan perilaku untuk tetap menjalankan aktifitas normal, tapi ditambah dengan penerapan protokol kesehatan guna mencegah terjadinya penularan covid-19. Prinsip *new normal* adalah bisa menyesuaikan dengan pola hidup. “Transformasi ini adalah untuk menata kehidupan

dan perilaku baru pada saat pandemi yang kemudian akan terus dibawa kedepannya sampai ditemukannya vaksin untuk covid-19 ini”, kata Wiku¹.

Adanya virus corona ini menyebabkan beberapa dampak yang dirasakan oleh para guru, siswa, dan warga sekolah lainnya. Dampak yang paling signifikan ialah hasil belajar siswa. Banyak dari siswa menurun prestasinya. Sebagaimana permasalahan pembelajaran yang terjadi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen. Hasil belajar siswa mengalami penurunan yang cukup mencolok. Hal ini disebabkan kurang adanya interaksi secara langsung antara guru dan siswa. Sedangkan hasil belajar merupakan dasar untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar atau prolehan dari dilaksanakannya proses belajar.² Jika hasil belajar siswa mengalami penurunan, maka pembelajaran yang dilaksanakan belum mencapai keberhasilan yang seharusnya dicapai dari suatu pembelajaran.

Kemudian, disamping kurang adanya interaksi tersebut, salah satu yang menyebabkan penurunan dari hasil belajar siswa ialah kurang adanya media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh para guru dalam upaya peningkatan hasil belajar. Disamping itu media pembelajaran merupakan alat yang seharusnya ada dalam proses pembelajaran. Karena dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar yang berjalan dengan baik. Dalam Pembelajaran yang bersifat monoton ini

¹Portal Informasi Indonesia, “Mengenal Konsep New Normal,” *INDONESIA.GO.ID*, last modified 2020, <https://indonesia.go.id/ragam/komoditas/ekonomi/mengenal-konsep-new-normal>.

²Nur Kholis, “Penggunaan Model Pembelajaran Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Islam Unggulan Miftahul Ulum Bandar Sribhawono Lampung Timur TP. 2015/2016),” *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan* 2, No. 1 (2017): 75.

siswa merasa bosan dan tidak ada motivasi untuk belajar karena pembelajaran yang bersifat monoton. Sehingga menyebabkan penurunan dalam hasil belajar para siswa.

Pada era industri 4.0 ini telah tersedia berbagai media-media pembelajaran yang dapat mengatasi beberapa permasalahan yang selalu terjadi dalam proses belajar mengajar. Salah satunya ialah media pembelajaran *digital game based learning*. *Digital game based learning* *Digital besed game learning* merupakan metode penggabungan konten pendidikan ke dalam game dengan tujuan melibatkan siswa. Dengan adanya game edukasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Game edukasi ini dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena permainan dapat menimbulkan semangat, keaktifan dan kegembiraan, sehingga minat dan motivasi belajar siswa menjadi tumbuh.

Digital game based learning menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan *digital game based learning* berbasis aplikasi kahoot. Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan heboh ke dalam kelas.

Keefektivan penggunaan aplikasi kahoot pernah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Azola Minata dan Damai Yani dalam jurnal penelitiannya yang berjudul *Efektivits Penggunaan Kahoot Terhadap Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMA Negeri 4*

Padang. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Kahoot* terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang. Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *Kahoot* efektif secara signifikan terhadap penguasaan *goi* para siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan peneliti dengan peneliti sebelumnya yaitu sama-sama meneliti tentang efektivitas penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran. Perbedaan peneliti dengan peneliti sebelumnya yaitu terletak pada mata pelajaran yang diterapkan. Dengan demikian, kedudukan penelitian ini yaitu sebagai modifikasi dari penelitian sebelumnya.

Media pembelajaran berbasis *digital game based learning* menggunakan aplikasi (*kahoot*) dipilih untuk dieksperimenkan di SMP Negeri 1 Turen antara lain ialah aplikasi ini belum diterapkan di sekolah tersebut. Hal ini berdasarkan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran PAI SMP Negeri 1 Turen yang menyatakan bahwa penerapan aplikasi *kahoot* belum pernah dilaksanakan sebelumnya. Hal ini disebabkan tidak adanya kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *kahoot*. Disamping itu, alasan peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut setelah ialah kemajuan dari sarana dan prasarana yang disediakan. Kemudian alasan lain dari peneliti menggunakan aplikasi ini ialah bahwa aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan adanya hasil penelitian dari penelitian sebelumnya.

Berdasarkan keterangan diatas, pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *digital game based learning* menggunakan aplikasi (kahoot) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan berdasarkan latar belakang ini juga yang menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bebas Permainan (Digital Game Based Learning) Menggunakan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran PAI Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen*”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran PAI di kelas VII C SMP Negeri 1 Turen?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan aplikasi *Kahoot* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada pembelajaran mata pelajaran PAI?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* pada mata pelajaran PAI di kelas VII C SMP Negeri 1 Turen.
2. Untuk membuktikan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada pembelajaran mata pelajaran PAI.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Mendapatkan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi (*Kahoot*) terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Agar menjadi bekal untuk menjadi guru pendidikan agama Islam yang kreatif dan inovatif dan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran Agama Islam.

b. Bagi Sekolah

Sebagai informasi dan saran mengenai salah satu aplikasi game edukasi yang aktif, efektif, kreatif serta menyenangkan dan tidak monoton sehingga mudah diterapkan secara efektif dan efisien dalam pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Guru

Menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis permainan atau multimedia yang berguna untuk membantu para guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

d. Bagi Siswa

Meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga minat belajar siswa semakin bertambah dan menjadikan hasil

belajar siswa menjadi meningkat. Serta memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam mengoperasikan aplikasi *Kahoot*.

e. Bagi Universitas

Diharapkan mampu menjadi sumbangan khazanah keilmuan serta menjadi rujukan, masukan dan juga pertimbangan bagi pendidik dan juga segenap civitas akademika.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah serta penelitian sebelumnya yang telah diuraikan oleh peneliti, maka hipotesis yang menjadi jawaban sementara dalam penelitian ini adalah:

Ha : Penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen.

Ho : Penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki batasan-batasannya antara lain:

1. Konteks Bahasan

Penerapan media pembelajaran berbasis permainan aplikasi kahoot disini memiliki batasan konteks yaitu efektivitas penggunaan media aplikasi kahoot dengan melihat pada peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum dan sesudah penerapan media tersebut.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa dari kelas VII C SMP Negeri 1 Turen yang berjumlah 25 siswa.

3. Ruang Lingkup Wilayah

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Turen.

4. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilakukan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021.

5. Menimbang Pemahaman Konsep

Menimbang pemahaman konsep ini peneliti menggunakan test hasil belajar berupa tes yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media aplikasi kahoot, kemudian memberikan instrumen (angket) untuk mengukur ketertarikan siswa terhadap aplikasi kahoot ini.

G. Originalitas Penelitian

Penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Irwan Irwan, dkk yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes)*. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran assesmen berbasis permainan daring yaitu *Kahoot* guna meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experimental*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Kahoot* dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar.³
2. Penelitian yang dilakukan oleh Azola Minata dan Damai Yani dalam jurnal penelitiannya yang berjudul *Efektivits Penggunaan Kahoot Terhadap Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Padang*. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Kahoot* terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang. Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *Kahoot* efektif secara signifikan terhadap penguasaan *goi* pasa siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *true experimental design* menggunakan *posttest only control grup design*. Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *Kahoot* efektif secara

³Irwan Irwan, dkk. “Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes],” *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 8, No. 1 (2019).

signifikan terhadap penguasaan *goi* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang.⁴

3. Penelitian yang dilakukan oleh Taopik Barkah yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif pada aspek memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5) antara sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental design* menggunakan *single-group interruted Time-series design*. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* berbasis gamifikasi efektif digunakan yang dampaknya meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5) antara sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung.⁵

⁴Azola Minata dan Damai Yani, "Efektivitas Penggunaan Kahoot Terhadap Penguasaan *Goi* Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Padang," *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang* 1, No. 5 (2018).

⁵Taopik Barkah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, 2020.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

| No | Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dll), Penerbit, dan Tahun Penelitian | Persamaan | Perbedaan | Orisinalitas Penelitian |
|----|---|--|---|---|
| 1 | Irwan Irwan, dkk, Efektivitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student | Mengukur efektivitas media <i>Kahoot</i> dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode <i>quasi experimental</i> . | Menggunakan lingkup pembelajaran tingkat perguruan tinggi dan lokasi penelitiannya. | Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>Kahoot</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. |

| | | | | |
|---|---|--|---|---|
| | Learning Outcomes), jurnal, 2019 | | | |
| 2 | Azola Minata dan Damai Yani, Efektivitas Penggunaan <i>Kahoot</i> Terhadap Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Padang. jurnal, 2019 | Mengetahui efektivitas penggunaan <i>Kahoot</i> , menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian <i>quasi eksperimental</i> menggunakan <i>nonequivalent control grup design</i> . | Lokasi penelitian dan variabel terikatnya. | Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan <i>Kahoot</i> efektif secara signifikan |
| 3 | Taopik Barkah, Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Kahoot</i> | Menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> terhadap hasil | Lokasi penelitian, mata pelajaran, dan pemilihan bentuk design metode | Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi |

| | | | |
|--|---|---|---|
| Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika, jurnal, 2020 | belajar siswa, menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian <i>quasi experimental design</i> menggunakan <i>single-group interruted Time-series design.</i> | penelitiannya yang mana peneliti menggunakan <i>nonequivalent control grup design</i> dan peneliti terdahulu menggunakan <i>single-group interruted Time-series design.</i> | <i>Kahoot</i> berbasis gamifikasi efektif digunakan yang dampaknya meningkatkan hasil belajar siswa |
|--|---|---|---|

Penelitian ini berfokus pada pembuktian efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*digital game based learning*) jenis aplikasi kahoot dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa di tengah menurunnya hasil belajar siswa akibat dampak dari pandemi covid-19 yang mana pihak sekolah menggunakan pembelajaran daring yang kurang maksimal di SMP Negeri 1 Turen. Hasil dari keefektivan penggunaan media tersebut dilihat dari hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) atau mengaplikasikan media kahoot tersebut. Dan peneliti menggunakan angket untuk memperkuat hasil dari efektifitas penggunaan

media pembelajaran berbasis permainan jenis kahoot dengan melihat pernyataan para siswa tentang media tersebut.

H. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan, dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.

2. Digital Game Based Learning

Digital game based learning adalah permainan yang dirancang khusus untuk membantu proses belajar mengajar.

3. Aplikasi Kahoot

Kahoot adalah salah satu aplikasi berbasis game edukasi yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan secara menyeluruh yang dialami oleh siswa setelah mengalami proses belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

5. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani ajaran agama Islam yang bersumber dari kitab suci al-Qur'an dan Hadits, melalui bimbingan, pengajaran, pelatihan dan pengalaman

beragama yang bertujuan untuk mencapai kebahagiaan kehidupan di dunia dan akhirat.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini berisi mengenai ide-ide pokok pembahasan pada setiap bab penelitian yang kemudian dideskripsikan dalam bentuk narasi. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang isinya meliputi: Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, originalitas penelitian, definisi istilah, serta sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka

Bab ini merupakan bagian dari skripsi yang berisi mengenai teori yang melandasi penelitian ini. Dalam penelitian ini kajian pustaka meliputi: media pembelajaran, digital game based learning, aplikasi kahoot, hasil belajar, dan mata pelajaran PAI. Dalam bab ini juga menyajikan kerangka berfikir yang berisikan tentang kerangka berfikir yang berisikan tentang kerangka yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini, dan sebagai pondasi untuk langkah selanjutnya.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini merupakan bagian dari skripsi yang berisi mengenai uraian pokok bahasan tentang metode yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini metode penelitian meliputi: Lokasi Penelitian,

pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Paparan Data dan Temuan Penelitian

Dalam bab ini disajikan terkait dengan deskripsi umum dan deskripsi khusus terkait dengan subyek penelitian, paparan data hasil penelitian dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan Hasil Penelitian

Bab ini merupakan pembahasan mengenai temuan penelitian yang sebelumnya telah dibahas di bab 4 yang kemudian dianalisis untuk menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah dalam penelitian.

BAB VI Penutup

Bab ini merupakan pembahasan terakhir dari skripsi yang meliputi: kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan penjelasan singkat mengenai hasil analisis penelitian yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya. Sedangkan saran merupakan sebuah opini yang berupa nasehat atau pemikiran yang bersifat positif guna memberi perbaikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perspektif Teori

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti perantara, pengantar atau tengah. Selain itu media juga berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Dengan kata lain media adalah elemen dari sumber belajar atau wahana fisik yang dapat merangsang siswa untuk belajar yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi dalam suatu kegiatan belajar mengajar.⁶ Secara umum, Media adalah alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PTRajagrafindo Persada, 2003), hlm. 3.

b) Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu selama pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran
- 4) Membantu konsentrasi pelajar dalam proses pembelajaran

c) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan ajar akan memiliki makna yang lebih jelas, sehingga pelajar dapat lebih memahaminya, dan memungkinkan pelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran yang variatif, tidak hanya sekedar komunikasi verbal melalui tutur kata yang diucapkan oleh pengajar, tetapi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pelajar lebih aktif dalam kegiatan belajar, karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga

kegiatan lain yang dilakukan seperti: mendemonstrasikan, mengamati, dan melakukan.⁷

2. Digital Game Based Learning

Digital based game learning merupakan metode memasukkan konten pendidikan ke dalam game dengan tujuan melibatkan siswa. Penggunaan software pada komputer dan aplikasi pada smartphone dirancang untuk menyeimbangkan konten pembelajaran dengan konten game serta mampu menilai kemampuan belajar apakah sudah menguasai dan mampu menerapkan ilmunya di dunia nyata.

Digital game based learning memanfaatkan pembelajaran melalui pola belajar dan bermain dengan menggunakan perangkat komputer atau smartphone. Melalui metode ini siswa distimulai tiga hal sekaligus yaitu kecerdasan emosi, kecerdasan kognitif, dan psikomotorik. Pemanfaatan media dan metode *digital game based learning* merupakan kombinasi yang sangat dekat dengan kegiatan keseharian siswa saat ini yang kita kenal dengan generasi milenial. Kedekatan ini akan membawa nuansa senang dan meningkatkan motivasi siswa. Dalam *digital game based learning* didesain dengan memasukkan unsur kompetisi dan kerjasama dalam menyelesaikan kasus dalam setiap tahap soal yang dikerjakan. Serta kecepatan didapatkannya hasil dalam proses evaluasi, guru akan lebih cepat memberikan *feedback* terhadap hasil evaluasi pembelajaran.⁸

⁷Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safira Insania Press, 2009), hlm. 15.

⁸Aprilia Riyana Putri dan Muhammad Alie Muzakki, "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri

3. Aplikasi Kahoot

a. Definisi aplikasi kahoot

Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran berbasis game dan media aplikasi bagi siswa dan guru dalam melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan.⁹ Kahoot tidak hanya digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran, akan tetapi bisa digunakan pada kegiatan pelatihan untuk memberikan suasana menyenangkan. Kahoot merupakan kuis pilihan ganda yang dibuat oleh pengguna yang dapat diakses melalui penjelajah web atau aplikasi kahoot.

Kahoot adalah sebuah platform permainan online yang bisa dilakukan untuk kegiatan belajar di kelas. Kahoot memiliki beberapa fitur diantaranya adalah quiz. Pada fitur quiz kahoot, akun peserta/siswa dapat menjawab melalui perangkat yang telah terkoneksi dengan internet (smarthphone/laptop/tablet) sesuai dengan pertanyaan yang disampaikan di layar oleh guru.¹⁰

Kahoot merupakan sebuah laman daring yang sangat edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.¹¹ Pembelajaran berbasis permainan

4.0,” *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, (2019): 220, http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27_Aprilia_Riyana.pdf.

⁹Yogga Mar Muhammad and Tetep Tetep, “IMPLEMENTATION OF KAHOOT APPLICATION TO IMPROVING OF INTEREST OF CIVIC EDUCATION LEARNING (EXPERIMENTAL RESEARCH IN CLASS XI OF SMA NEGERI 1 GARUT).,” *Journal Civics & Social Studies* 2, no. 1 (2018): 78.

¹⁰Nur Hafidhotul Ilmiyah and Meini Sondang Sumbawati, “Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)* 3, No. 1 (2019): 47.

¹¹Irwa Irwan, dkk. *op.cit.*, hlm. 96–97.

memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal.

b. Sejarah Aplikasi Kahoot

Dalam artikelnya, Rofiyarti menyatakan bahwa kahoot itu awalnya merupakan sebuah joint project antara tim yang beranggotakan Johan Brand, Jamie Brooker, Morten Versvik dengan Norwegian University of Technology and Science pada bulan Maret 2013. Enam bulan setelah proyek tersebut selesai, kahoot dilempar ke publik dan menjadi laman permainan edukatif yang tidak berbayar dan dapat diakses siapapun terutama para guru dan siswa dengan prasyarat adanya koneksi internet.¹²

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Kahoot

1) Kelebihan Aplikasi Kahoot

a) Memudahkan para guru

Kehadiran kahoot menjadikan guru tidak perlu susah payah mengembangkan teknologi pendidikan berbasis digital game based learning untuk diintegrasikan didalam kelas.

b) Kemudahan dalam pengoperasiannya

Kemudahan pengoperasian serta kemudahan akses melalui perangkat smarthphone dan komputer, menjadikan Kahoot menjadi media pembelajaran berbasis game based learning dengan jumlah pengguna aktif pada bulan februari

¹²*Ibid.*, hlm. 97.

2019 tercatat melalui situs similarweb.com telah lebih dari 34 juta diseluruh dunia. Hal ini memperkuat indikasi akan kemudahan dan kebermanfatan dalam pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah seperti pelatihan.

c) Dapat dipergunakan untuk berbagai macam keperluan

Kahoot dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran.

Kahoot didesain secara user friendly dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik guru maupun siswa. Penggunaan Kahoot tidak perlu menginstal software baik di komputer maupun smarthphone karena dibuat melalui web base software serta tidak perlu spesifikasi hardware dan software khusus untuk dalam penggunaanya. Sebagai web base software hanya diperlukan pendaftaran akun sebagai guru atau trainer melalui akun Kahoot.com. Jika sudah memiliki akun facebook atau akun gmail, akan lebih mudah dalam pendaftaran akun tersebut. Sebagai user siswa hanya menggunakan alamat URL Kahoot.it tanpa harus mendaftarkan akun sendiri, hanya memasukkan PIN yang didapat dari akun guru ketika kahoot di terapkan. Khusus di smarthphone difasilitasi dengan adanya

mobile app yang dapat diunduh secara gratis melalui Google Playstore. mobile app untuk memudahkan pembuatan soal dan melakukan modifikasi jika sewaktu – waktu diperlukan perubahan melalui smartphone tanpa harus melalui komputer.

d) Memiliki banyak fitur yang bermanfaat

Keunggulan lain adalah adanya fitur – fitur analisis evaluasi hasil belajar setiap siswa dan setiap poin soal untuk memudahkan guru membuat analisis dan membuat feedback terhadap hasil belajar. Selain itu semakin banyaknya konten game quiz yang telah tersedia secara gratis dan digunakan sebagai hiburan dalam proses pembelajaran dan pelatihan.

2) Kekurangan Aplikasi Kahoot

a) Memerlukan fasilitas internet

Dalam mengakses aplikasi kahoot diperlukan adanya akses internet berkecepatan tinggi, namun yang menjadi kendala dalam masalah ini ialah tidak semua sekolah memfasilitasi jaringan internet.

b) Memerlukan media perangkat untuk mengaksesnya

Diperlukan adanya media perangkat seperti smarthphone, laptop, atau komputer untuk mengaksesnya. Namun yang menjadi kendala dalam masalah ini ialah tidak semua sekolah memfasilitasi adanya smarthphone, laptop, atau komputer atau aturan di lingkungan sekolah untuk melarang

hadirnya perangkat smartphone ataupun laptop untuk dibawa oleh siswa. Serta tidak semua siswa memiliki laptop ataupun smartphone saat ini.

- c) Harus tersedianya Overhead Projector serta dalam kondisi listrik selalu tersedia selama proses pembelajaran melalui Kahoot.

Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran menjadi tidak efektif melalui media Kahoot.¹³

d. Cara Pengaplikasian Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran

Sebagai media pembelajaran kahoot memiliki manfaat untuk meningkatkan persepsi siswa, meningkatkan kemampuan mengingat siswa, meningkatkan kemampuan transfer ilmu pembelajaran dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Cara memainkan “Kahoot!” untuk pembelajaran di dalam kelas yaitu:

- 1) Pengajar mengakses website <https://kahoot.com//> dan membuat akun.
- 2) Pengajar membuat fitur dan materi soal yang sudah disiapkan yang sesuai kebutuhan pembelajaran.
- 3) Setelah materi selesai dibuat, pengajar memberikan pin yang diberikan akses oleh kahoot dan meminta siswa mengakses laman website <https://kahoot.it> untuk memasukkan pin serta username.

¹³Aprilia Riyana Putri dan Muhammad Alie Muzakki, *op. cit.*, hlm. 221–222.

- 4) Setelah dipilih atau dibuat materi yang sesuai, pertanyaan yang berupa pilihan ganda akan ditampilkan pada perangkat utama milik pengajar.
- 5) Siswa yang memilih jawaban paling cepat dan tepat akan mendapatkan skore yang lebih tinggi, secara kompetitif.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan dasar untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar atau prolehan dari dilaksanakannya proses belajar.¹⁴

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalamannya. Seperti yang dikatakan Winkel, bahwa proses belajar yang dialami siswa menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, nilai, sikap dan keterampilan. Adanya perubahan yang tampak dalam hasil belajar yang dihasilkan siswa terhadap pertanyaan, persoalan atau tugas yang diberikan guru.¹⁵

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai teropong untuk dapat melihat seberapa jauh peningkatan pembelajaran seseorang dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk bisa mengukur penguasaan terhadap konsep materi yang diberikan dengan melihat hasil belajar siswa.

¹⁴Nur Kholis, *loc. cit.*

¹⁵Hasan Baharun, "Penerapan Pembelajaran Active Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah," *Pedagogik: Jurnal Pendidikan* 1, No. 1 (2015): 39.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Menurut Teori Benjamin S. Bloom Tahun 1966 ada tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut A.J. Romiszowski Tahun 1981 hasil belajar merupakan keluaran dari suatu sistem pemrosesan masukan.¹⁶ Indikator dari hasil belajar yaitu: ranah kognitif, afektif, psikomotorik¹⁷

Adapun aspek-aspek dari beberapa ranah tersebut yaitu¹⁸:

- a) Aspek ranah kognitif yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berfikir/nalar yang terdiri dari: *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), *evaluation* (menilai).
- b) Aspek ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, dan teman kelas,

¹⁶Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 38.

¹⁷*Ibid.*, hlm. 40.

¹⁸Raden Rizky Amaliah, Abdul Fadhil, and Sari Narulita, "Penerapan Metode Ceramah Dan Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Di SMA Negeri 44 Jakarta," *Jurnal Studi Al-Qur'an* 10, No. 2 (2014): 122.

kebiasaan kelas dan hubungan sosial. Ranah afektif terdiri dari: *receiving/attending* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (penilaian), *organization* (pengorganisasian), *characterization* (karakterisasi).

- c) Aspek ranah psikomotorik yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (neuronmuscular system) dan fungsi psikis. Kawasan ini terdiri dari: kesiapan, meniru, membiasakan, adaptasi, menciptakan (*origination*).

Setelah memperhatikan berbagai kajian teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu dasar dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa yang ditandai dengan perubahan diri siswa terhadap penguasaan sejumlah bahan yang dicapai dalam proses belajar mengajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

5. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam sebagaimana yang tertuang dalam GBPP Pendidikan Agama Islam di sekolah umum, dijelaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan

kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.

Prof. H. M. Arifin mengatakan bahwa pendidikan agama Islam adalah, “Usaha orang dewasa Muslim yang bertakwa secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangan.”¹⁹

Menurut Zakiyah Darajat pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh siswa agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.²⁰

Pengertian pendidikan agama Islam secara formal dalam kurikulum berbasis kompetensi disebutkan bahwa pendidikan agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Alquran dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Dibarengi tuntutan untuk menghormati penganut agama

¹⁹Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2006), hlm. 3.

²⁰Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kontemporer; Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 130.

dalam masyarakat hingga terwujudnya kesatuan dan persatuan bangsa²¹.

Pendidikan agama Islam mempunyai pengertian yang banyak dan berbeda dari ide-ide para pakar pendidikan. Pada dasarnya dari pengertian pendidikan yang telah dikemukakan di atas itu saling melengkapi dan mempunyai tujuan yang sama, yakni agar siswa dalam kehidupannya tidak lepas dari pengamalan ajaran agama Islam, berakhlak mulia, dan berwatak sesuai ajaran agama Islam. Serta tidak hanya menekankan pada pengetahuan ajaran agama Islam saja, akan tetapi juga menekankan pada pengamalan dan pengalaman ajaran agama Islam bagi siswa dalam seluruh aspek kehidupannya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan siswa untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam secara menyeluruh melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam di sekolah bertujuan menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, serta pengalaman siswa tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang

²¹Abdul Rachman Shaleh, *op.cit.*, hlm. 7.

dalam hal keimanan, ketaqwaannya terhadap Allah swt serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dan dapat melanjutkan pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi.²²

Sementara itu Harun Nasution yang dikutip oleh Syahidin mengartikan tujuan PAI (secara khusus di sekolah umum) adalah untuk membentuk manusia takwa, yaitu manusia yang patuh kepada Allah dalam menjalankan ibadah dengan menekankan pembinaan kepribadian muslim, yakni pembinaan akhlakul karimah, meski mata pelajaran agama tidak diganti mata pelajaran akhlak dan etika.²³

Tujuan dari pendidikan agama Islam yang telah dijelaskan diatas diperkuat dalam QS. Adz-Dzariyat ayat 56, yang menjelaskan bahwa akar kehidupan berpangkal pada keimanan dan ketaqwaan. Yang berbunyi:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ - ٥٦ -

Artinya: *Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku.* (QS. Adz-Dzariyat: 56)

²²Asmaun Sahlan, *Mewujudkan Budaya Religius di Sekolah; Upaya Mengembangkan PAI dari Teori ke Aksi* (Malang: UIN Maliki Press, 2010), hlm. 17.

²³Abdul Rahman, "Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam-Tinjauan Epistemologi Dan Isi-Materi," *Jurnal Eksis* 8, No. 1 (2012): 2055.

c. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Kurikulum pendidikan agama Islam untuk sekolah/madrasah berfungsi sebagai berikut:²⁴

- 1) **Pengembangan**, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan siswa kepada Allah swt yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.
- 2) **Penanaman nilai**, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
- 3) **Penyesuaian mental**, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- 4) **Perbaikan**, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan siswa dalam keyakinan, pemahaman dan pengalamana ajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) **Pencegahan**, yaitu untuk menangkal hal-hal negative dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- 6) **Pengajaran** tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan nir-nyata), sistem dan fungsionalnya.

²⁴Abdul Majid dan Dian Andayani, *op.cit.*, hlm. 134-135.

- 7) **Penyaluran**, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

d. Karakteristik Pendidikan Agama Islam

Muhaimin memberikan karakteristik Pendidikan Agama Islam yang berbeda dengan yang lain, yaitu:²⁵

1. Pendidikan Agama Islam berusaha menjaga akidah siswa agar tetap kokoh dalam situasi dan kondisi apapun.
2. Pendidikan Agama Islam berusaha menjaga dan memelihara ajaran dan nilai-nilai yang tertuang dan yang terkandung dalam al-Quran dan al-Sunnah serta otentisitas keduanya sebagai sumber utama ajaran Islam.
3. Pendidikan Agama Islam menonjolkan kesatuan iman, ilmu, dan amal dalam kehidupan keseharian.
4. Pendidikan Agama Islam berusaha membentuk dan mengembangkan kesalehan individu dan sekaligus kesalehan sosial.
5. Pendidikan Agama Islam menjadi landasan moral dan etika dalam pengembangan iptek dan budaya serta aspek-aspek kehidupan lainnya.
6. Substansi Pendidikan Agama Islam mengandung entitas-entitas yang bersifat rasional dan supra rasional.

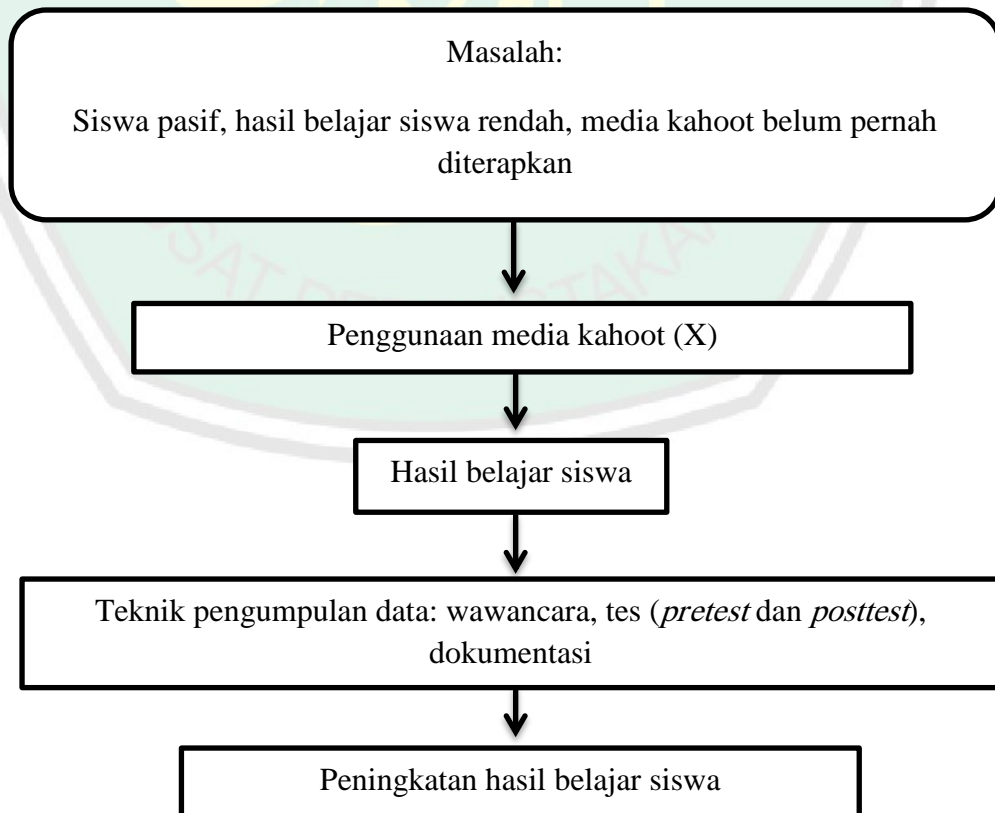
²⁵Mahmudi Mahmudi, "Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi," *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, No. 1 (2019): 93.

7. Pendidikan Agama Islam berusaha menggali, mengembangkan dan mengambil ibrah dari sejarah dan kebudayaan (peradaban) Islam.

B. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan diagram yang menjelaskan secara garis besar mengenai alur berjalannya penelitian. Pada penelitian ini terdapat satu variabel bebas yaitu penggunaan media kahoot dan satu variabel terikat yaitu hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini akan membahas seberapa efektif penerapan media aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa. Hal ini akan dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Turen yang berlokasi di Jalan Panglima Sudirman, No.2, Kel. Turen, Kec. Turen, Kab. Malang, Jawa Timur 65175.

B. Pendekatan dan Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk mewujudkan hadirnya suatu kejadian atau keadaan, eksperimen difungsikan untuk menyadari suatu treatment atau akibat.²⁶ Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design*. Desain penelitian eksperimen ini adalah desain yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.²⁷ Salah satu design dari desain penelitian *Pre-Experimental Design* yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini adalah eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa

²⁶Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hlm. 10.

²⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 109.

pembandingan. Desain ini menggunakan pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.²⁸ Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1 Desain Penelitian

| | | |
|----|---|----|
| O1 | X | O2 |
|----|---|----|

Keterangan:

O1 = Hasil Belajar sebelum penggunaan aplikasi kahoot

X = Perlakuan

O2 = Hasil Belajar setelah penggunaan aplikasi kahoot

Tingkat efektivitas belajar = $O2 - O1$

Alasan peneliti menggunakan desain penelitian ini ialah sulitnya melakukan penelitian dengan jumlah yang besar sebab banyaknya jumlah siswa yang ada dan proses pembelajaran di sekolah ini menggunakan pembelajaran daring. Oleh karena itu menggunakan desain penelitian ini merupakan metode yang paling tepat untuk dilaksanakan. Dalam design ini terdapat satu group yang dipilih untuk dijadikan objek penelitian.

C. Variabel Penelitian

Variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain.²⁹ Variabel adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi

²⁸*Ibid.*, hlm. 110.

²⁹Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 60.

tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan.³⁰ Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

- a. Variabel bebas (*independen*) (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (*dependen*).³¹ Adapun variabel bebas (*independen*) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran aplikasi kahoot.
- b. Variabel terikat (*dependen*) (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas.³² Adapun variabel terikat (*dependen*) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian.³³ Dalam referensi lain, pengertian populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi juga dapat diartikan sebagai kumpulan dari objek yang diteliti. Populasi target dalam penelitian ini adalah kelas VII di SMP Negeri 1 Turen tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 320 siswa.

³⁰D. Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 108.

³¹Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 61.

³²*Ibid.*

³³Sukandarmudi, *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006), hlm. 47.

2. Sampel

Menurut Arikunto, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.³⁴ Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Teknik sampling ini adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.³⁵ Dari teknik sampling ini sampel yang dituju adalah kelas VII C yang berjumlah 25 siswa.

Perolehan kelas tersebut sebagai sampel adalah hasil rekomendasi dari guru mata pelajaran PAI yang dilakukan secara acak tanpa melihat karakteristik khusus yang dimiliki oleh kelas tersebut, sebab secara keseluruhan semua kelas mempunyai rata-rata kemampuan akademisi yang relatif sama karena dalam pendistribusian siswa tidak dikelompokkan ke dalam kelas unggulan atau kelas reguler, jadi tidak ada perbedaan kelas satu dengan kelas yang lainnya. Hanya saja guru PAI memilih kelas tersebut karena mempertimbangkan jadwal dan materi pelajarannya, sehingga tidak merusak atau mengganggu kegiatan belajar mengajar yang sudah diatur oleh sekolah.

E. Data dan Sumber Data

1. Data

data merupakan hasil dari pencatatan penelitian, baik yang berupa angka maupun fakta. Data juga disebut sebagai segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan menyusun suatu informasi. Data dapat diartikan

³⁴Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 118.

³⁵*Ibid.*, hlm. 124.

sebagai informasi atau keterangan baik kuantitatif maupun kualitatif yang menunjukkan fakta.³⁶

2. Sumber Data

Yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini diperoleh dua sumber data yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Data primer ini dikumpulkan secara langsung di lapangan oleh peneliti, data primer juga disebut dengan data asli. Data ini berupa hasil belajar siswa, keadaan siswa dan beberapa permasalahan yang ada dalam pembelajaran. Sumber data berasal dari siswa dan salah satu guru mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Turen yang bernama Bapak Muhamad Asrori, S.Ag. sedangkan sumber data sekunder, merupakan sumber data yang diperoleh dalam bentuk yang sudah jadi, seperti data yang diperoleh dari absensi siswa, jurnal-jurnal penelitian, literatur, dan buku-buku kepustakaan, situs-situs internet dan data lainnya yang berhubungan langsung dengan objek yang diteliti untuk menjadikan sebagai landasan teori dalam mencari alternatif pemecahan yang dihadapi.³⁷

³⁶Sudarmayanti, *Sumber Daya Manusia dan Produktifitas Kerja* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hlm. 72.

³⁷Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Manusia dan Produktifitas Kerja* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm 168.

F. Instrumen Penelitian

Instrument merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran.³⁸ Fungsi instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan data di lapangan.³⁹ Dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk instrumen penelitian, yaitu tes dan angket.

1. Tes Hasil Belajar (*pre test* dan *post test*)

Tes hasil belajar merupakan alat yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar. Tes yang digunakan adalah tes dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda dengan materi yang telah diberikan oleh peneliti. Dalam buku evaluasi pembelajaran mengatakan “tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang didalamnya terdapat pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh siswa untuk mengukur kemampuan siswa terutama dalam aspek pengetahuan dan keterampilan.”⁴⁰

Tes hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Turen yang akan dianalisis adalah tes sesudah diterapkan media berbasis permainan aplikasi kahoot.

³⁸Purwanto, *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 183.

³⁹Sukandarmudi, *op.cit.*, hlm. 75.

⁴⁰Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 118.

Pre test berisikan soal-soal pilihan ganda dari materi pelajaran yang akan diberikan sebelum pembelajaran dilaksanakan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran.

Post test berisikan soal-soal pilihan ganda dari materi pelajaran yang akan diberikan setelah pembelajaran dilaksanakan. Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan akhir siswa

2. Angket

Intrumen penelitian yang menggunakan angket berisi tentang penilaian dari siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis media kahoot. Dalam angket ini berisi penilaian tentang kemudahan penggunaan media kahoot, ketertarikan siswa terhadap media kahoot, dan tampilan media kahoot. Intrumen penelitian ini menggunakan instrumen skala likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tertentu.⁴¹

Data diolah dengan menggunakan skala Likert dengan jawaban atas pertanyaan yaitu nilai 1-5. Nilai yang dimaksud adalah skor atas jawaban responden, dimana nilai yang digunakan peneliti sebagai berikut:

- | | | | |
|-------|-----------------|-------------|---|
| 1) SS | = Sangat Setuju | diberi skor | 5 |
| 2) ST | = Setuju | diberi skor | 4 |
| 3) RG | = Ragu-Ragu | diberi skor | 3 |
| 4) TS | = Tidak Setuju | diberi skor | 2 |

⁴¹Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 134.

5) STS = Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

Ciri khas skala Likert adalah bahwa jika semakin tinggi skor yang diperoleh oleh seorang responden maka hal tersebut merupakan indikasi bahwa responden tersebut sikapnya semakin positif terhadap obyek yang ingin diteliti oleh peneliti.

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka menggunakan instrumen seperti di bawah ini:

Tabel 3.1 Blue Print Aplikasi Kahoot dan Hasil Belajar

| Variabel | Indikator | Instrumen | No.Item |
|-----------------|---|----------------------|-----------------------|
| Aplikasi Kahoot | 1. Kemudahan Penggunaan 2. Indikator Ketertarikan Siswa 3. Indikator Tampilan | Angket | 1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10 |
| Hasil Belajar | Hasil test siswa | Pretest dan posttest | |

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi wawancara yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Interview (wawancara)

Wawancara adalah suatu tanya jawab secara tatap muka yang dilaksanakan oleh pewawancara dengan orang yang diwawancarai untuk

memperoleh informasi yang dibutuhkan. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.⁴² Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur untuk mengumpulkan data. Wawancara ini merupakan wawancara bebas sebab peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data.⁴³

Metode wawancara tidak terstruktur ini digunakan untuk mewawancarai guru mata pelajaran PAI kelas VII yaitu Bapak Muhamad Asrori, S.Ag tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang selama ini telah berlangsung, mulai dari metode, model, strategi, media, pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Turen serta hambatan-hambatan yang selama ini dirasakan oleh guru dan siswa. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data ini, peneliti memperoleh informasi atau data tentang keadaan siswa, dan beberapa masalah yang dirasakan.

2. Koesioner (Angket)

Koesioner disebut pula sebagai anget atau *self administrated questioner* adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengirimkan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk diisi.⁴⁴

⁴²Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 194.

⁴³*Ibid.*, hlm. 197.

⁴⁴Sukandarmudi, *op.cit.*, hlm. 78.

Dalam hal ini angket yang diberikan berupa angket yang berisi beberapa pernyataan yang akan dijawab oleh responden berdasarkan tingkat kesetujuan mereka. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data ini peneliti bisa memperoleh data tentang bagaimana tanggapan para siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot dan pengalaman mereka setelah menggunakan media tersebut. Dari data tersebut peneliti akan memperoleh data tentang motivasi belajar siswa setelah menggunakan aplikasi kahoot. Motivasi belajar tersebut yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

3. Tes (*pre test* dan *post test*)

Tes adalah sebuah bentuk pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden, dalam arti mengukur sejauh mana penerapan siswa terhadap materi yang telah diberikan atau dikerjakan.⁴⁵ Tes ini berbentuk pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi sejauh mana penyerapan siswa terhadap materi yang telah diberikan atau dikerjakan melalui kegiatan pembelajaran. Dari teknik pengumpulan data ini, peneliti memperoleh data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran.

4. Dokumentasi

Menurut Irawan, dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang ditujukan kepada subyek penelitian.⁴⁶ Dokumen dapat berupa

⁴⁵Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 127.

⁴⁶Sukandarmudi, *op.cit.*, hlm. 100.

catatan pribadi, surat pribadi, buku harian, laporan kerja, notulen rapat, catatan kasus, rekaman kaset, rekaman video, foto, dan lain sebagainya.⁴⁷

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan sebagai bukti data yang sudah didapat, misalkan dokumentasi terkait profil sekolah, visi, misi, serta dokumentasi terkait gambar siswa ketika berinteraksi dalam pembelajaran yang akan diterapkan.

H. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan paparan data yang diyakini valid sebuah alat ukur yang digunakan dalam mengukur sesuatu dalam penelitian. Sugiyono berargumentasi bahwa instrumen yang valid berarti alat yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid dan instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁴⁸ Uji validitas ini berguna untuk mengetahui alat pengumpulan data ini benar-benar mampu mengungkapkan dengan pasti apa yang akan diteliti.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam uji validitas menggunakan program aplikasi SPSS (Statistical Product And Service Solution) versi 16 for Windows antara lain:

- 1) Menyiapkan tabulasi data angket yang akan diuji kedalam excel windows 10.
- 2) Membuka program aplikasi SPSS (Statistical Product And Service Solution) versi 16 for Windows.

⁴⁷*Ibid.*, hlm. 101.

⁴⁸Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 173.

- 3) Memilih menu variabel view.
- 4) Memberikan nama pada setiap item pertanyaan.
- 5) Memilih menu data view dan memasukkan data skor angket.
- 6) Memilih menu analyze.
- 7) Memilih menu correlate.
- 8) Memilih menu bivariate.
- 9) Kemudian klik oke.

Adapun proses perhitungan uji validitas dilakukan dengan cara menggunakan program aplikasi SPSS (Statistical Product And Service Solution) versi 16 for Windows. Apabila menghasilkan $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} maka instrumen tersebut sangat berkorelasi dengan nilai total dan dapat dikatakan valid. sebaliknya jika $r_{hitung} <$ dari r_{tabel} , maka instrumen tersebut tidak seberapa berkorelasi dengan nilai total dan dapat dikatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui keajekan alat penelitian. Sugiyono berargumentasi bahwa instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.⁴⁹

⁴⁹*Ibid.*

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam uji validitas menggunakan program aplikasi SPSS (Statistical Product And Service Solution) versi 16 for Windows antara lain:

- 1) Setelah data uji variabel didapatkan dan hasil keseluruhan dinyatakan valid, maka lanjut untuk uji reliabilitas.
- 2) Memilih menu analyze.
- 3) Memilih menu acale.
- 4) Memilih menu reliability analysis.
- 5) Kemudian klik oke.

Adapun proses perhitungan uji reliabilitas dilakukan dengan cara menggunakan program aplikasi SPSS (Statistical Product And Service Solution) versi 16 for Windows. Apabila menghasilkan hasil perhitungan reliabilitas $>$ dari 0,6 maka instrument penelitian tersebut dinyatakan reliabel.

I. Analisis Data

Analisis data merupakan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah serta melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁵⁰ Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

⁵⁰Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 207.

1. Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.⁵¹

a. Mean skor

Skor rata-rata atau mean dapat diartikan sebagai kelompok data dibagi dengan nilai jumlah responden. Rumus rata-rata yakni:

$$\bar{X} = \frac{\sum F}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Mean

F = Frekuensi

N = Banyaknya data

b. Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N - 2}}$$

Keterangan:

SD : Standar Deviasi

$\sum X$: Total Skor Siswa

$\sum X^2$: Jumlah Kuadrat Total skor siswa

N : Populasi

c. Kategorisasi

⁵¹Sugiyono, *op.cit*, hlm. 207-208.

Adapun tabel kategorisasi skor hasil belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran setelah melalui tahap tersebut adalah:

Tabel 3.2 Kriteria hasil belajar siswa

| No. | Interval | Kriteria |
|-----|----------|---------------|
| 1 | 1-20 | Sangat kurang |
| 2 | 21-40 | Kurang |
| 3 | 41-60 | Cukup |
| 4 | 61-80 | Baik |
| 5 | 81-100 | Sangat baik |

2. Statistik Inferensial

statistik inferensial, (sering disebut statistik induktif atau statistik probabilitas), adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Dalam statistik inferensial peneliti menganalisis data sampel yang digunakan untuk menggeneralisasikan populasi dan dalam analisis ini peneliti menggunakan rumus Koefisien Korelasi Product Moment untuk menguji hipotesis penelitian. Akan tetapi sebelumnya akan dilakukan pengujian prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Beberapa cara yang dapat digunakan untuk melakukan uji normalitas adalah *uji chi kuadrat, Shapiro-Wilk uji liliefors dan uji Kolmogorov-smornov*. Adapun uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 16, yaitu dengan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro Wilk.

Data dikatakan normal atau tidak dengan melihat pada tabel output SPSS *Test of Normality* dengan melihat taraf signifikannya. Kaidah keputusannya adalah jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal jika nilai signifikan kurang dari 0,05 maka kesimpulannya data berdistribusi tidak normal.⁵²

b. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian populasi data dengan menggunakan uji normalitas dan data berdistribusi normal maka dilakukan pengujian hipotesis dengan Koefisien Korelasi Product Moment. Rumus yang digunakan:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

N = jumlah data (sampel)

$\sum X$ = jumlah skor *pretest*

$\sum Y$ = jumlah skor *posttest*

⁵²Rochmat Aldy Purnomo, *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS* (Ponorogo: Wade Group, 2016), hlm. 89.

Hasil uji Koefisien Korelasi Product Moment dibandingkan dengan klasifikasinya untuk mengetahui tingkat koefisiennya dengan melihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 Klasifikasi Koefisien Korelasi Pearson Product Moment⁵³

| Interval Koefisien | Tingkat Koefisien |
|--------------------|-------------------|
| 0,80-1,00 | Sangat Kuat |
| 0,60-0,799 | Kuat |
| 0,40-0,599 | Cukup Kuat |
| 0,20-0,399 | Rendah |
| 0,00-0,199 | Sangat Rendah |

Langkah selanjutnya yaitu menguji signifikansi hasil Koefisien Korelasi Pearson Product Moment yang diperoleh dengan menggunakan rumus t_{hitung} . Rumusnya yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

r = hasil koefisien korelasi product moment

n = jumlah data (sampel)

Setelah hasil dari pengujian signifikansi Koefisien Korelasi Pearson Product Moment dinyatakan signifikan, maka langkah selanjutnya adalah

⁵³Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 257.

membandingkan antara r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan berlandaskan pada kaidah pengujian yaitu:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka H_a (hipotesis alternatif) diterima dan H_o (hipotesis nol) ditolak.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka H_a (hipotesis alternatif) ditolak dan H_o (hipotesis nol) diterima.

J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Melakukan wawancara dan observasi lapangan mengenai gambaran pembelajaran di SMP Negeri 1 Turen.
2. Menentukan kelas yang menjadi objek penelitian.
3. Memberikan pembelajaran kepada siswa kelas yang menjadi objek penelitian
4. Melakukan *pretest* kepada siswa kelas yang menjadi objek penelitian
5. Memberikan *treatment* (perlakuan) berupa pengaplikasian aplikasi kahoot
6. Melakukan *posttest* kepada siswa kelas yang menjadi objek penelitian untuk mengetahui hasil yang telah dicapai setelah penggunaan aplikasi kahoot
7. Analisis data penelitian

BAB IV

PAPARAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil Sekolah

| | |
|--------------|---|
| Nama Sekolah | : SMP Negeri 1 Turen |
| Alamat | : Jl. Panglima Sudirman No. 1A Turen-Malang |
| NPSN | : 20517490 |
| Akreditasi | : A |

2. Sejarah Berdiri

Sekolah ini pada awalnya belum mempunyai gedung sendiri. Berdiri sekitar tahun 1960, waktu itu menggunakan bekas gedung sekolah Tionghoa (sekarang SMEA Negeri Turen). Pada tahun 1961, atas prakarsa Subagio (Selaku Wedono Wilayah Kawedanan Turen), Sidik (selaku Camat Turen), Sukari (Kepala Desa Turen), dan tokoh-tokoh masyarakat Turen, berencana mendirikan Gedung SMP Negeri Turen, dengan membentuk Panitia Pembangunan SMP Negeri 1 Turen yang diketuai oleh Subagio. Di atas tanah milik Pabrik Tepung terbesar ke-2 se-Asia, yang kemudian tanah tersebut diambil alih oleh Angkatan Darat, untuk Pabrik Senjata. Sebelum tanah diambil alih, Bapak Subagio dan bapak Sukari, mengajukan permintaan tanah seluas 1 hektar untuk pembangunan gedung SMP Negeri Turen dan permintaan tersebut dikabulkan oleh Angkatan Darat.

Pada tanggal 2 Pebruari 1960 peletakan batu pertama pembangunan gedung SMP Negeri 1 Turen oleh Subagio, dana pembangunan diperoleh dari peran aktif dan gotong royong masyarakat se-Kawedanan Turen. Satu tahun kemudian, tepatnya tanggal 24 Agustus 1961, peresmian, penyerahan, dan penggunaan Gedung dilakukan oleh Wedana Turen kepada Bapak Djaenal Abidin, selaku Kepala SMP Negeri Turen yang pertama.

Sejak berdirinya SMP Negeri 1 Turen sampai sekarang selalu mengalami perkembangan dan kemajuan yang cukup signifikan dari segi kualitasnya. Dari waktu ke waktu pembangunan dan renovasi gedung terus menerus dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Yang paling menarik, sampai sekarang sekolah ini diakui sebagai sekolah favorit di wilayah Malang Selatan. Pengakuan tersebut dilatar belakangi banyaknya prestasi yang di capai oleh siswa baik tingkat kabupaten, provinsi bahkan nasional, tidak mengherankan apabila tiap tahun ribuan calon siswa yang berebutan masuk di sekolah ini.

3. Visi Sekolah

- a) Terwujudnya lulusan yang unggul.
- b) Terwujudnya pengembangan KTSP yang terdepan.
- c) Teciptanya proses pembelajaran inovatif.
- d) Terwujudnya Sumber Daya Manusia Pendidikan yang unggul.
- e) Terpenuhinya Sarana dan Prasarana Pendidikan yang memadai.
- f) Teselenggaranya Kelembagaan dan Manajemen Sekolah yang tangguh

- g) Terwujudnya Penggalangan Pembiayaan Pendidikan yang kreatif.
- h) Terwujudnya Standar Penilaian yang kreatif.
- i) Terwujudnya Lingkungan yang Nyaman, Aman, Rindang, Asri dan Bersih berlandaskan IMTAQ.

4. Misi Sekolah

- a. Mewujudkan lulusan yang memiliki kompetensi tinggi, baik akademik maupun non akademik.
- b. Mewujudkan pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang lengkap dan terdepan.
- c. Mewujudkan pengembangan proses pembelajaran yang inovatif.
- d. Mewujudkan sumber daya pendidik dan tenaga kependidikan yang unggul dan professional.
- e. Mewujudkan pengembangan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai.
- f. Mewujudkan pengembangan kelembagaan dan manajemen sekolah yang tangguh berbasis sekolah.
- g. Mewujudkan penggalangan pembiayaan pendidikan yang kreatif.
- h. Mewujudkan pengembangan sistem penilaian yang kreatif sesuai dengan SNP.
- i. Mewujudkan Lingkungan yang Nyaman, Aman, Rindang, Asri dan Bersih berlandaskan IMTAQ.

B. Deskripsi Data

1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Setelah dilakukan uji validitas melalui komputer untuk media pembelajaran berbasis permainan aplikasi kahoot dengan menggunakan SPSS (*Statistical and Service Solution*) 16.0 for Windows, terdapat 10 item dinyatakan valid. Berikut ini merupakan data dari perhitungan uji validitas 10 item tersebut:

Tabel 4.1 Uji Validitas Instrumen Media Aplikasi Kahoot

| No. Item | r-hitung | r-tabel | Keputusan |
|----------|----------|---------|-----------|
| 1 | 0,602 | 0,396 | Valid |
| 2 | 0,795 | 0,396 | Valid |
| 3 | 0,650 | 0,396 | Valid |
| 4 | 0,670 | 0,396 | Valid |
| 5 | 0,670 | 0,396 | Valid |
| 6 | 0,512 | 0,396 | Valid |
| 7 | 0,754 | 0,396 | Valid |
| 8 | 0,787 | 0,396 | Valid |
| 9 | 0,488 | 0,396 | Valid |
| 10 | 0,690 | 0,396 | Valid |

Sementara itu, setelah dilakukan uji reliabilitas melalui komputer dengan bantuan SPSS (*Statistical and Service Solution*) 16.0 for Windows,

instrumen media aplikasi kahoot dinyatakan reliabel karena memiliki nilai di atas 0,6 yaitu 0.760. keterangan lebih lanjut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Reliabilitas Instrumen Media Aplikasi Kahoot

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .760 | 10 |

Dari tabel di atas diketahui bahwa penelitian untuk variabel media aplikasi kahoot dengan jumlah item 10 butir pertanyaan adalah reliabel karena mempunyai nilai Alpha lebih besar dari standart Alpha yaitu 0,6.

2. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Aplikasi Kahoot Di Kelas VII C

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sangat menarik untuk diteliti oleh peneliti adalah media aplikasi kahoot. Pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah ini menggunakan sistem daring dikarenakan pemerintah dinas melarang seluruh sekolah negeri untuk melaksanakan pembelajaran luring atau tatap muka. Hal ini merupakan salah satu dampak dari pademi covid-19. Sehingga untuk merealisasikan penelitian ini peneliti berkonsultasi dengan guru mata pelajaran PAI di sekolah tersebut untuk mendapatkan izin melaksanakan penelitian.

Atas pertimbangan dan perizinan dari kepala sekolah peneliti diperbolehkan untuk melaksanakan penelitian ketika pelaksanaan pembagian kartu UTS para siswa. Kesempatan ini dimanfaatkan oleh

peneliti untuk mengadakan penelitian yang dikarenakan penelitian aplikasi kahoot ini membutuhkan tatap muka dengan siswa. Dan peneliti diizinkan oleh untuk masuk wa grup kelas VII C yang menjadi sampel dari objek penelitian. Dengan media wa grup peneliti menginstruksikan para siswa untuk membawa peralatan yang diperlukan yaitu handphone dan buku materi. Instruksi tersebut diberikan sebelum pelaksanaan penelitian.

Dalam proses pembelajaran ini, peneliti menggunakan materi pada bab VII yang berjudul “Ingin Meneladani Ketaatan Malaikat-Malaikat Allah Swt”. Para siswa kelas VII C dikelompokkan menjadi dua kelompok. Hal ini dikarenakan kebijakan dari sekolah menggunakan protokol kesehatan yang mana setiap kelas dibagi menjadi dua kelompok dan membagi waktu masuk para siswa menjadi dua jam pelajaran. sehingga dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan dua perlakuan pada masing-masing kelompok. Adapun proses pembelajaran yang dilaksanakan antara lain:

- a. Peneliti (guru) menyampaikan materi melalui Whats App, hal ini dikarenakan proses pembelajaran dilakukan secara daring. Penyampaian materi melalui Whats App dilakukan dengan tujuan untuk meminimalisir waktu yang diberikan oleh pihak sekolah untuk mengadakan penelitian. Penyampaian materi ini dilaksanakan sehari sebelum dilaksanakan penelitian.
- b. Peneliti melaksanakan pretest secara langsung pada waktu dilaksanakannya penelitian. Pretest ini diberikan untuk mengukur

kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan (treatment). Penelitian ini tidak lepas dari tata tertib protokol kesehatan.

- c. Peneliti memberikan perlakuan (treatment) yaitu mengaplikasikan media aplikasi kahoot kepada para siswa. Dalam pelaksanaan pengaplikasian media kahoot ini terlebih dahulu guru mempersiapkan alat-alat yang menunjang terlaksananya penggunaan media aplikasi kahoot. Alat-alat yang dipersiapkan adalah laptop, proyektor, dan sound. Adapun langkah-langkah dalam proses penggunaan media aplikasi kahoot ini antara lain:
1. Guru (peneliti) log in aplikasi kahoot dan membuka quiz yang sudah disiapkan oleh guru (peneliti) dan mengklik tombol “play” untuk masuk pada quiz yang telah disiapkan.



2. Setelah itu akan muncul pilihan seperti pada gambar dibawah ini dan klik pilihan “Teach”.



3. Setelah itu akan muncul pilihan seperti pada gambar dibawah ini dan klik pilihan “Classic”.



4. Setelah itu akan muncul pin dari permainan ini.



5. Guru (peneliti) meminta para siswa untuk log in kahoot pada web yang bertuliskan “Play Kahoot! – Enter game PIN here!”



6. Setelah itu akan muncul kolom pengisian PIN dari game ini, dan setelah para siswa telah mendapatkan PIN game dari guru (peneliti) kemudian mengklik tombol “Enter”.



7. Setelah itu akan muncul kolom pengisian nick name atau nama panggilan dari peserta yang mengikuti permainan ini, dan setelah para siswa telah mengisi kolom tersebut kemudian mengklik tombol “Enter”.



8. Setelah siswa mengisi nama masing-masing mereka, maka nama mereka akan muncul satu persatu dan setelah semua siswa (peserta) masuk pada permainan ini serta nama mereka telah tercantum kemudian klik tombol “Start”.



9. Permainan dimulai dan peserta dipersiapkan untuk memilih jawaban dari quiz ini dengan cepat dan benar. Dalam hal ini peserta memilih jawaban yang mereka pilih dengan mencocokkan warna pada layar operator dan layar pada handphone mereka.



Tampilan pada layar operator (guru)

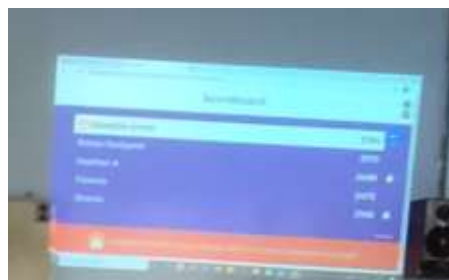


Tampilan pada layar handphone masing-masing siswa

10. Setelah para siswa memilih jawaban, maka mereka dapat langsung melihat jawaban yang benar mengetahui jumlah siswa yang menjawab benar dan salah. Dan guru (peneliti) langsung mengklik tombol “Next”.



11. Setelah itu mereka akan mengetahui jumlah skor masing-masing dari mereka.



12. Setelah permainan ini selesai maka akan diketahui secara langsung pemenang juara dari permainan ini.



- d. Peneliti membagikan hadiah kepada siswa yang menang dalam permainan menggunakan aplikasi kahoot ini.
- e. Peneliti melaksanakan posttest. Posttest ini diberikan untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan (treatment).

3. Rekapitulasi Angket Media Aplikasi Kahoot

Penerapan media aplikasi kahoot berjalan dengan lancar yang ditandai dengan adanya respon positif dari siswa dalam penerapan media aplikasi kahoot. Respon positif tersebut ditandai dengan perhatian siswa dalam menggunakan aplikasi kahoot. Siswa tampak senang dan bersemangat dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot ini. Hal ini menunjukkan siswa sangat tertarik dengan menggunakan media ini.

Untuk mengetahui penerapan media aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas VII C pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Turen, peneliti menggunakan angket kemudian menyebarkannya kepada responden. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data tentang sebatas mana

daya serap siswa dalam menerima penerapan media aplikasi kahoot yang diterapkan oleh peneliti.

Peneliti mengajukan 10 pertanyaan kepada 25 responden. Selanjutnya peneliti mengadakan analisis terhadap jawaban dari angket tersebut, setiap jawaban mempunyai kriteria penilaian sebagai berikut:

- 6) SS = Sangat Setuju diberi skor 5
 7) ST = Setuju diberi skor 4
 8) RG = Ragu-Ragu diberi skor 3
 9) TS = Tidak Setuju diberi skor 2
 10) STS = Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

Besarnya nilai angket siswa, disajikan berupa skor total dalam tabel frekuensi. Skor total maksimum adalah 50 dan minimum adalah 10. Namun, dalam kenyataannya setelah dilakukan perhitungan skor total yang berasal dari angket diperoleh skor antara 38 sampai 50. Sebagaimana terlihat dalam tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Besarnya Nilai Angket

| NILAI ANGKET SISWA (SKOR TOTAL) | FREKUENSI |
|--|------------------|
| 38 | 1 |
| 40 | 2 |
| 43 | 2 |
| 44 | 1 |
| 45 | 5 |

| | |
|-------|----|
| 46 | 1 |
| 47 | 2 |
| 48 | 3 |
| 49 | 1 |
| 50 | 7 |
| Total | 25 |

Untuk mendapatkan penjelasan yang lebih teliti, nilai angket responden pada tabel tersebut dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu kategori kurang, sedang, baik. Perhitungan kategori berdasarkan perhitungan interval kelas sebagai berikut:

Mencari range = skor tinggi – skor terendah

$$= 50 - 38$$

$$= 12$$

$$JK = 3$$

$$\text{Interval kelas} = \frac{\text{range}}{JK}$$

$$= \frac{12}{3} = 4$$

Dari perhitungan diatas diperoleh kelas interval 4, walaupun dari perhitungan panjang kelas diperoleh 4, tetapi pada penyusunan tabel ini

digunakan panjang kelas 3 supaya nilai batas atas 4. Sehingga, kategori kurang antara 38-41, kategori 42-45, kategori 46-50

Tabel 4.4 Kategori Besarnya Skor Total Angket Siswa

| Kategori | Interval | Frekuensi | Presentase |
|----------|----------|-----------|------------|
| Kurang | 38-41 | 3 | 12% |
| Sedang | 42-45 | 8 | 32% |
| Baik | 46-50 | 14 | 56% |

Berdasarkan hasil penyebaran angket yang dideskripsikan pada tabel 4.4 di atas, maka dapat diketahui bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan tiga kategori yaitu kurang sebanyak 3 siswa dengan persentase 12% dan kategori sedang sebanyak 8 siswa dengan persentase 32% dan kategori baik sebanyak 14 siswa dengan persentase 56%.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas VII C di SMP Negeri 1 Turen adalah baik sebesar 56%. Artinya dalam proses belajar-mengajar Pendidikan Agama Islam siswa antusias dan dapat menerima proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran kahoot.

4. Hasil Belajar

Pretest adalah tes yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diterapkannya aplikasi kahoot. *Pretest* ini dilakukan setelah proses pembelajaran dan sebelum diterapkannya aplikasi kahoot (perlakuan) kepada sampel.

Posttest adalah tes yang dilakukan sesudah proses pembelajaran dan diterapkannya aplikasi kahoot (perlakuan) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkannya aplikasi kahoot atau diberikannya perlakuan. *Posttest* ini dilakukan setelah proses pembelajaran dan setelah perlakuan kepada sampel. Data nilai *pretest* dan *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5 Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*

| No | Nama Siswa | Pretest | Posttest |
|----|-----------------------------|---------|----------|
| 1 | Adi Prasetio | 60 | 70 |
| 2 | Ayu Putri Kinesih | 60 | 70 |
| 3 | Chayfiela Dellauchim Elfoiz | 70 | 75 |
| 4 | Clorinda Elvaretta Rosyadi | 55 | 65 |
| 5 | Davin Fitrah Ramadhon | 85 | 100 |
| 6 | Embun Isabel Antonieta | 70 | 90 |
| 7 | Fardhan Putra Baskara | 75 | 85 |
| 8 | Flowerrenza Divia Azzahra | 55 | 70 |

| | | | |
|----|----------------------------|----|-----|
| 9 | Hanif Alwy Tiftazani | 80 | 85 |
| 10 | Hanik Artika | 80 | 90 |
| 11 | Ilham Aby Yanwar | 60 | 65 |
| 12 | Imelda Nur Aviani | 60 | 75 |
| 13 | Mochamad Abidzar Alghifari | 75 | 85 |
| 14 | Muhamad Fitra Afandi | 50 | 70 |
| 15 | Muhammad Reffalizar Akbar | 60 | 75 |
| 16 | Prasetyo Nugroho | 65 | 75 |
| 17 | Rasya Athala Putra | 65 | 80 |
| 18 | Refa Novia Risma | 50 | 75 |
| 19 | Rossa Dwiyaniti | 85 | 100 |
| 20 | Sakdiyahtus Solikhah | 75 | 80 |
| 21 | Salsabila Ameliana Setyono | 65 | 75 |
| 22 | Septian Alfin Ramadhana | 80 | 100 |
| 23 | Shevia Putri Afandi | 70 | 75 |
| 24 | Tsabita Fawnia Nura Izzah | 65 | 75 |
| 25 | Yuanda Amulidan Nazril | 45 | 70 |

Untuk mengetahui hasil data penelitian secara rinci yang mengenai jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata, dan standar deviasi dapat kita ketahui dari analisis deskriptif yang dilakukan dengan menggunakan Microsoft excel 2010, sebagaimana dapat dipaparkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Data Statistik *Pretest* dan *Posttest*

| Descriptive Statistics | | | | | |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| Pretest | 25 | 45 | 85 | 66.40 | 11.136 |
| Posttest | 25 | 65 | 100 | 79.00 | 10.408 |
| Valid N (listwise) | 25 | | | | |

Berdasarkan tabel data hasil *pretest* dan *posttest* kelas VII C di atas menunjukkan bahwa pada nilai terendah dari *pretest* adalah 45 dan nilai tertinggi dari *pretest* adalah 85 dengan rata-rata nilai sebesar 66,40. Sedangkan, nilai terendah dari *posttest* adalah 65 dan nilai tertinggi dari *pretest* adalah 100 dengan rata-rata nilai sebesar 79.

Selanjutnya untuk mengetahui lebih rinci peneliti akan menjabarkan susunan data sesuai kategori atau kelas interval pada hasil *pretest* dan *posttest* Kelas VII C.

Data *pretest* kelas VII C mendapatkan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 45. Rentang nilai adalah 40, banyak kelas 6 dan panjang kelas 7. Data distribusi frekuensi *pretest* kelas VII C dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.7 Data Distribusi Frekuensi *Pretest*

| No. | Interval | Frekuensi | Frekuensi Kumulatif (%) |
|-----|----------|-----------|-------------------------|
| 1 | 45-51 | 3 | 12% |

| | | | |
|--------|-------|----|------|
| 2 | 52-58 | 2 | 8% |
| 3 | 59-65 | 9 | 36% |
| 4 | 66-72 | 3 | 12% |
| 5 | 73-79 | 3 | 12% |
| 6 | 80-86 | 5 | 20% |
| Jumlah | | 25 | 100% |

Berdasarkan tabel data distribusi frekuensi *pretest* kelas VII C di atas menunjukkan bahwa nilai interval 45-51 berjumlah 3 siswa (12%), interval 52-58 berjumlah 2 siswa (8%), interval 59-65 berjumlah 9 siswa (36%), interval 66-72 berjumlah 3 siswa (12%), interval 73-79 berjumlah 3 siswa (12%), interval 80-86 berjumlah 5 siswa (20%). Sehingga diperoleh kriteria sangat kurang berjumlah 0 siswa, kriteria kurang berjumlah 0 siswa, kriteria cukup berjumlah 8 siswa, kriteria baik berjumlah 15 siswa, kriteria sangat baik berjumlah 2 siswa. Kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8 Kriteria *Postest*

| No. | Interval | Frekuensi | Kriteria |
|-----|----------|-----------|---------------|
| 1 | 1-20 | 0 | Sangat kurang |
| 2 | 21-40 | 0 | Kurang |
| 3 | 41-60 | 8 | Cukup |
| 4 | 61-80 | 15 | Baik |
| 5 | 81-100 | 2 | Sangat baik |

Data *pretest* kelas VII C mendapatkan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65. Rentang nilai adalah 35, banyak kelas 6 dan panjang kelas 6. Data distribusi frekuensi *pretest* kelas VII C dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.9 Data Distribusi Frekuensi *Posttest*

| No. | Interval | Frekuensi | Frekuensi Kumulatif (%) |
|--------|----------|-----------|-------------------------|
| 1 | 65-70 | 7 | 28% |
| 2 | 71-76 | 8 | 32% |
| 3 | 77-82 | 2 | 8% |
| 4 | 83-88 | 3 | 12% |
| 5 | 89-94 | 2 | 8% |
| 6 | 95-100 | 3 | 12% |
| Jumlah | | 25 | 100% |

Berdasarkan tabel data distribusi frekuensi *posttest* kelas VII C di atas menunjukkan bahwa pada nilai interval 65-70 berjumlah 7 siswa (28%), interval 71-76 berjumlah 8 siswa (32%), interval 77-82 berjumlah 2 siswa (8%), interval 83-88 berjumlah 3 siswa (12%), interval 89-94 berjumlah 2 siswa (8%), interval 95-100 berjumlah 2 siswa (3%). Sehingga diperoleh kriteria sangat kurang berjumlah 0 siswa, kriteria kurang berjumlah 0 siswa, kriteria cukup berjumlah 0 siswa, kriteria baik berjumlah 17 siswa, kriteria sangat baik berjumlah 8 siswa. Kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10 Kriteria *Posttest*

| No. | Interval | Frekuensi | Kriteria |
|-----|----------|-----------|---------------|
| 1 | 1-20 | 0 | Sangat kurang |
| 2 | 21-40 | 0 | Kurang |
| 3 | 41-60 | 0 | Cukup |
| 4 | 61-80 | 17 | Baik |
| 5 | 81-100 | 8 | Sangat baik |

Dari tabel data distribusi frekuensi ini menginterpretasikan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis permainan aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (nyata).

C. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data normal merupakan syarat mutlak sebelum kita melakukan analisis statistik parametrik (uji *paired sample t test* dan uji *independent sample t test*). Dalam statistik parametrik ada 2 macam uji normalitas yang sering digunakan yaitu uji Kolmogrov-Smirnov dan uji Shapiro-Wilk. Adapun uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS (*Statistical and Service Solution*) 16.0 for Windows. Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas VII C dapat dilihat pada tabel di bawah ini dengan taraf signifikansi (α) 0,05.

H_a = Data berdistribusi normal, jika nilai signifikansi (Sig.) $> \alpha$ (0,05)

H_o = Data berdistribusi tidak normal, jika nilai signifikansi (Sig.) $< \alpha$ (0,05)

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas

| KelasVII C | | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|-------------------|--|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| hasil pre-test | | .117 | 25 | .200 | .965 | 25 | .512 |
| belajar post-test | | .250 | 25 | .000 | .884 | 25 | .008 |
| siswa | | | | | | | |

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas diketahui bahwa nilai signifikansi data *pretest* kelas VII C pada uji Kolmogorov-Smirnov adalah 0,200 dan pada uji Shapiro-Wilk adalah 0,512 $>$ 0,05 maka berdistribusi normal. Selanjutnya data *posttest* kelas VII C pada uji Kolmogorov-Smirnov adalah 0,000 dan pada uji Shapiro-Wilk adalah 0,08 $>$ 0,05 maka berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal maka hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak.

2. Uji Hipotesis (hipotesis asosiatif)

Pengambilan keputusan hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus Koefisien Korelasi Product Moment. Pengujian

ini dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan media aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Turen.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menguji hipotesis dalam penelitian ini antara lain:

Langkah 1

Membuat hipotesis (H_a dan H_o) dalam uraian kalimat:

H_a : Penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen.

H_o : Penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen.

Langkah 2

Membuat hipotesis (H_a dan H_o) dalam uraian statistic

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

$H_o : \mu_1 = \mu_2$

Langkah 3

Melakukan pengujian hipotesis dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Namun sebelumnya peneliti membuat tabel (tabulasi data) yang secara kuantitatif dan numerik menerangkan efektif atau tidaknya penggunaan media aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Turen. Untuk lebih jelasnya lihat tabel berikut:

Tabel 4.12 Uji Koefisien Korelasi Product Moment Secara Manual

| No | Nama Siswa | X | Y | XY | X ² | Y ² |
|----|--------------------------------|----|-----|------|----------------|----------------|
| 1 | Adi Prasetio | 60 | 70 | 4200 | 3600 | 4900 |
| 2 | Ayu Putri Kinesih | 60 | 70 | 4200 | 3600 | 4900 |
| 3 | Chayfiela Dellauchim Elfoiz | 70 | 75 | 5250 | 4900 | 5625 |
| 4 | Clorinda Elvaretta Rosyadi | 55 | 65 | 3575 | 3025 | 4225 |
| 5 | Davin Fitrah Ramadhon | 85 | 100 | 8500 | 7225 | 10000 |
| 6 | Embun Isabel Antonieta | 70 | 90 | 6300 | 4900 | 8100 |
| 7 | Fardhan Putra Baskara | 75 | 85 | 6375 | 5625 | 7225 |
| 8 | Flowerrenza Divia Azzahra | 55 | 70 | 3850 | 3025 | 4900 |
| 9 | Hanif Alwy Tiftazani | 80 | 85 | 6800 | 6400 | 7225 |
| 10 | Hanik Artika | 80 | 90 | 7200 | 6400 | 8100 |

| | | | | | | |
|----|-------------------------------|------|------|--------|--------|--------|
| 11 | Ilham Aby Yanwar | 60 | 65 | 3900 | 3600 | 4225 |
| 12 | Imelda Nur Aviani | 60 | 75 | 4500 | 3600 | 5625 |
| 13 | Mochamad Abidzar Alghifari | 75 | 85 | 6375 | 5625 | 7225 |
| 14 | Muhamad Fitra Afandi | 50 | 70 | 3500 | 2500 | 4900 |
| 15 | Muhammad Reffalizar Akbar | 60 | 75 | 4500 | 3600 | 5625 |
| 16 | Prasetyo Nugroho | 65 | 75 | 4875 | 4225 | 5625 |
| 17 | Rasya Athala Putra | 65 | 80 | 5200 | 4225 | 6400 |
| 18 | Refa Novia Risma | 50 | 75 | 3750 | 2500 | 5625 |
| 19 | Rossa Dwiyanti | 85 | 100 | 8500 | 7225 | 10000 |
| 20 | Sakdiyahtus Solikhah | 75 | 80 | 6000 | 5625 | 6400 |
| 21 | Salsabila Ameliana Setyono | 65 | 75 | 4875 | 4225 | 5625 |
| 22 | Septian Alfin Ramadhana | 80 | 100 | 8000 | 6400 | 10000 |
| 23 | Shevia Putri Afandi | 70 | 75 | 5250 | 4900 | 5625 |
| 24 | Tsabita Fawnia Nura Izzah | 65 | 75 | 4875 | 4225 | 5625 |
| 25 | Yuanda Amulidan Nazril | 45 | 70 | 3150 | 2025 | 4900 |
| | Jumlah | 1660 | 1975 | 133500 | 113200 | 158625 |

Berdasarkan perhitungan pada tabel diatas didapatkan hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned} N & : 25 \\ \sum X & : 1660 \\ \sum Y & : 1975 \\ \sum X^2 & : 113200 \\ \sum Y^2 & : 158625 \\ \sum XY & : 133500 \end{aligned}$$

Nilai-nilai tersebut ditransfer kedalam rumus korelasi product moment.

Perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \\ r_{xy} &= \frac{25 (133500) - (1660)(1975)}{\sqrt{(25 (113200) - (2755600))(25 (158625) - (3900625))}} \\ r_{xy} &= \frac{3337500 - 3278500}{\sqrt{(2830000) - (2755600) (3965625) - (3900625)}} \\ r_{xy} &= \frac{59000}{\sqrt{(74400) (65000)}} \\ r_{xy} &= \frac{59000}{\sqrt{4836000000}} \\ r_{xy} &= \frac{59000}{69541,35} \\ r_{xy} &= 0,8484160862565 \end{aligned}$$

$r_{xy} = 0,848$ (ket. Korelasi = sangat kuat)

Adapun perhitungan dengan menggunakan SPSS (*Statistical and Service Solution*) 16.0 for Windows diperoleh data yang sama dengan hasil dari perhitungan manual. Dibawah ini merupakan tabel hasil Koefisien Korelasi Pearson Product Moment dengan menggunakan SPSS (*Statistical and Service Solution*) 16.0 for Windows:

Tabel 4.13 Hasil Koefisien Korelasi Pearson Product Moment

| Correlations | | | |
|--------------|---------------------|--------|--------|
| | | X | Y |
| X | Pearson Correlation | 1 | .848** |
| | Sig. (2-tailed) | | .000 |
| | N | 25 | 25 |
| Y | Pearson Correlation | .848** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | .000 | |
| | N | 25 | 25 |

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari perhitungan diatas diperoleh $r_{xy} = 0,848$, sehingga dapat dikatakan bahwa efektivitas penggunaan media aplikasi kahoot sangat kuat dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada pedoman tabel dibawah ini:⁵⁴

Tabel 4.14 Klasifikasi Koefisien Korelasi Pearson Product Moment

⁵⁴ Sugiyono, hlm. 257

| Interval Koefisien | Tingkat Koefisien |
|--------------------|-------------------|
| 0,80-1,00 | Sangat Kuat |
| 0,60-0,799 | Kuat |
| 0,40-0,599 | Cukup Kuat |
| 0,20-0,399 | Rendah |
| 0,00-0,199 | Sangat Rendah |

Langkah 5

Mencari besarnya sumbangan (kontribusi) variabel X terhadap Y dengan rumus sebagai berikut: $KP = r^2 \times 100\%$ sehingga $KP = 0,848^2 \times 100\% = 71,9\%$ atau 72% .

Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi kahoot pada mata pelajaran PAI memberikan kontribusi sebesar 72% . Terhadap hasil belajar siswa di kelas VII C SMP Negeri 1 Turen.

Langkah 6

Menguji t_{hitung}

Peneliti melakukan pengujian signifikan untuk mengetahui apakah pengujian besarnya efektivitas tersebut berlaku untuk seluruh populasi yang berjumlah 320 siswa. Rumus uji signifikan korelasi product moment menggunakan rumus di bawah ini:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,848 \sqrt{25 - 2}}{\sqrt{1 - 0,848^2}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,848 \sqrt{25 - 2}}{\sqrt{1 - 0,848^2}}$$

$$t_{hitung} = 14,47$$

Langkah 7

Menentukan kaidah pengujian

Taraf signifikannya ($\alpha = 0,05$)

$dk = n - 2 = 25 - 2 = 23$, sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,068$

langkah 8

Menyimpulkan hasil uji signifikan koefisien korelasi dengan uji dua pihak

Dari perhitungan uji signifikan pada langkah sebelumnya diperoleh bahwa t_{hitung} jatuh pada daerah penolakan H_0 , maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis nol yang menyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen ditolak, dan hipotesis alternatif diterima. Jadi, kesimpulannya koefisien korelasi efektifitas penggunaan aplikasi kahoot terhadap peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,848 adalah signifikan, artinya koefisien tersebut dapat digeneralisasikan atau dapat berlaku pada populasi dimana sampel yang 25 orang diambil.

Langkah 9

Membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel}

Uji signifikansi korelasi product moment secara praktis, yang tidak perlu dihitung, tetapi langsung dikonsultasikan pada tabel r product moment. Ketentuannya:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka H_a (hipotesis alternatif) diterima dan H_o (hipotesis nol) ditolak.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka H_a (hipotesis alternatif) ditolak dan H_o (hipotesis nol) diterima.

Pada tabel r product moment bahwa untuk $n=25$, taraf kesalahan 5%, maka harga $r_{tabel} = 0,396$. Dari pengujian dari langkah sebelumnya diperoleh bahwa r_{hitung} sebesar 0,848. Sehingga dapat dikatakan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,848 > 0,396$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa H_a (hipotesis alternatif) diterima dan H_o (hipotesis nol) ditolak. Serta koefisien korelasi 0,848 itu signifikansi.

Langkah 10

Kesimpulan

H_a : Penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen DITERIMA

H_o : Penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen DITOLAK

Jadi, Penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen.



BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti akan membahas hasil-hasil yang diperoleh dari lapangan dan menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Peneliti akan membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan aplikasi kahoot itu efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 1 Turen. Adapun pembahasan hasil penelitian sebagai berikut:

A. Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Permainan Menggunakan Aplikasi Kahoot

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran dan informasi. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu pelajar mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu dari manfaat menggunakan media pembelajaran adalah pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar. Hal ini sesuai dengan manfaat aplikasi kahoot itu sendiri yaitu dapat menjadikan suasana pembelajaran dalam kelas menjadi menyenangkan dan bersemangat.

Aplikasi kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang sangat sering digunakan dalam pembelajaran. Kahoot juga merupakan sebuah website di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan heboh ke dalam kelas. Dengan menggunakan media aplikasi

kahoot akan memudahkan guru dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa dan diharapkan dengan menggunakan media ini akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penerapan media pembelajaran berbasis permainan aplikasi kahoot tergambar bahwa para siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Mereka sangat bersemangat dan senang karena pembelajaran yang seperti biasanya mereka ikuti terasa membosankan menjadi menyenangkan. Hal ini dikarenakan aplikasi kahoot menyediakan beberapa quiz yang dapat melatih daya ingat, konsentrasi, dan kognitif para siswa. Ketertarikan mereka dalam mengikuti permainan aplikasi kahoot ini didorong juga oleh penobatan juara yang menang dalam permainan ini. Penobatan juara ini dinilai dari kecepatan dan ketepatan siswa dalam menjawab beberapa pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab IV menyatakan bahwa hasil perhitungan persentase dari pengisian data angket yang menyatakan kurang sebanyak 3 siswa dengan persentase 12% dan kategori sedang sebanyak 8 siswa dengan persentase 32% dan kategori baik sebanyak 14 siswa dengan persentase 56%. Artinya dalam proses belajar-mengajar Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi kahoot efektif untuk digunakan. Pernyataan ini juga didukung dengan respon positif siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi kahoot. Respon positif siswa ditunjukkan dengan rasa antusias dan semangat siswa dalam mengikuti serangkaian penerapan aplikasi kahoot. Respon positif

tersebut dapat dibuktikan pada dokumentasi foto pada waktu proses pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot.

Gambar 5.1 Respon Positif Siswa



B. Hasil Belajar Siswa Kelas VII C Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Turen

Hasil belajar atau biasa disebut dengan prestasi belajar merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Hasil belajar adalah sesuatu yang telah diperoleh atau yang telah dicapai pada akhir proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan untuk memperlihatkan sudah sampai mana tujuan belajar telah dicapai. Hasil belajar juga bisa dijadikan motivator bagi siswa untuk selalu maju sebagai ukuran kesuksesan mutu pendidikan.

Dari hasil pengolahan data, dapat dilihat bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII C di SMP Negeri 1 Turen, sebelum dan sesudah menerapkan media aplikasi kahoot terjadi peningkatan. Pengolahan data tersebut menghasilkan paparan data yang menyatakan bahwa sebelum penerapan media aplikasi kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diperoleh 8 siswa berkategori cukup, 15 siswa berkategori baik, dan 2 siswa berkategori sangat baik. sedangkan, hasil

setelah diterapkannya aplikasi kahoot diperoleh 17 siswa berkategori baik, dan 8 siswa berkategori sangat baik.

Dari data tersebut menunjukkan bahwa perolehan nilai setelah diberikan perlakuan atau diterapkan kahoot diperoleh jumlah siswa yang mempunyai nilai tinggi lebih banyak dari pada jumlah siswa sebelum diberikan perlakuan atau diterapkannya media kahoot. Akan tetapi, yang perlu diperhatikan bahwa keberhasilan proses pembelajaran juga tidak terlepas dari peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan latihan yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Ketika semua proses diatas telah dilakukan, maka siswa dapat menguasai apa yang telah mereka pelajari. Kondisi ini menyebabkan hasil belajar siswa sesudah diberikan perlakuan atau diterapkannya media kahoot lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan atau diterapkannya media kahoot. Sehingga penggunaan kahoot efektif digunakan pada pembelajaran mata pelajaran PAI. Hal ini dilihat dari hasil rata-rata nilai *pretest* atau sebelum diterapkan media kahoot adalah 66,4 dan nilai rata-rata *posttest* atau setelah diterapkan media kahoot adalah 79. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) lebih tinggi dan mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

C. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Aplikasi Kahoot

Proses penelitian ini dilakukan menggunakan satu sampel yaitu kelas VII C yang berjumlah 25 siswa. Kelas tersebut diberikan perlakuan (treatment). Untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti mengukur dengan memberikan pretest sebelum diberikan perlakuan (treatment) dan posttest setelah diberikan perlakuan (treatment).

Untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen. Maka peneliti membuktikannya dengan hasil uji korelasi pearson product moment. Setelah dilakukan uji hipotesis, maka penelitian melakukan uji signifikan dari pengujian hipotesis menggunakan uji koefisien korelasi dengan uji dua pihak yaitu uji perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Pengujian ini untuk melihat signifikansi efektivitas penggunaan aplikasi kahoot terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil uji ini yang akan menggeneralisasi hipotesis penelitian.

Sebelum melakukan uji hipotesis peneliti melakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas. Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah hasil data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pada pengujian yang sudah dilakukan dalam uji normalitas peneliti memperoleh data bahwa nilai signifikansi data *pretest* kelas VII C pada uji Kolmogorov-

Smirnov adalah 0,200 dan pada uji Shapiro-Walk adalah $0,512 > 0,05$ maka berdistribusi normal. Selanjutnya data *posttest* kelas VII C pada uji Kolmogrov-Smirnov adalah 0,000 dan pada uji Shapiro-Wilk adalah $0,08 > 0,05$ maka berdistribusi normal.

Kemudian jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu mengenai penggunaan kahoot, dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Irwan Irwan, dkk yang ditulis dalam bentuk jurnal dengan judul “*Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes]*” yang menyimpulkan bahwa kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.⁵⁵ Penelitian yang dilakukan oleh Taopik Barkah yang ditulis dalam bentuk jurnal dengan judul “*Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika*” yang menyimpulkan bahwa Penggunaan aplikasi kahoot berbasis gamifikasi efektif digunakan yang dampaknya meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif memahami (C2), aspek mengaplikasi (C3), aspek menganalisis (C4), dan aspek mengevaluasi (C5) pada mata pelajaran informatika kelas VII di SMPN 23 Bandung.⁵⁶ Penelitian yang dilakukan oleh Azola Minata dan Damai Yani yang ditulis dalam bentuk jurnal dengan judul “*Efektivitas Penggunaan Kahoot Terhadap Penguasaan GOI Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Padang*” yang menyimpulkan bahwa penguasaan *goi* siswa

⁵⁵Irwan Irwan, dkk., *op.cit*, hlm. 97.

⁵⁶Taopik Barkah, *op. cit.*, hlm. 93.

kelas X SMA Negeri 4 Padang dengan diberi perlakuan menggunakan kahoot lebih baik daripada tanpa menggunakan kahoot. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kahoot efektif pada pembelajaran *goi* siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang.⁵⁷

Dalam penelitian ini, penggunaan kahoot juga efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Turen. Hal ini ditunjukkan pada hasil uji hipotesis yang diterima. Adapun perhitungan uji hipotesis pada penelitian ialah dengan menggunakan uji Koefisien Korelasi Product Moment diperoleh nilai sebesar 0,848 dan dikategorikan sebagai hasil yang sangat kuat. Kemudian hasil dari perhitungan signifikansi uji Koefisien Korelasi Product Moment peneliti memperoleh data bahwa nilai signifikansi (t_{hitung}) sebesar 14,47 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,068. Hal ini diartikan bahwa t_{hitung} jatuh pada daerah penolakan H_0 , maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis nol yang menyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen ditolak, dan hipotesis alternatif yang menyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen diterima. Jadi, kesimpulannya koefisien korelasi efektifitas penggunaan aplikasi kahoot terhadap peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,848 adalah signifikan, artinya koefisien tersebut dapat digeneralisasikan atau dapat berlaku pada populasi dimana sampel yang 25 orang diambil. Kemudian diperoleh $r_{hitung} >$

⁵⁷Azola Minata dan Damai Yani, *op.cit.*, hlm. 33.

r_{tabel} atau $0,848 > 0,396$ yang artinya r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka sebagaimana kaidah pengujian H_a diterima dan H_0 ditolak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*digital game based learning*) menggunakan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran PAI pada era new normal di SMP Negeri 1 Turen dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran berbasis permainan aplikasi kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar siswa kelas VII C di SMP Negeri 1 Turen adalah sangat baik sebesar 56%. Artinya, dalam proses belajar-mengajar Pendidikan Agama Islam siswa antusias dan dapat menerima proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran kahoot.
2. Hasil analisis deskriptif kelas VII C pada nilai rata-rata pretest yaitu sebesar 66,4 dan nilai rata-rata posttest kelas VII C yaitu sebesar 79. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata sesudah diberikan perlakuan (treatment) lebih tinggi dan mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum diberikan perlakuan (treatment) serta aplikasi kahoot dapat dinyatakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji Koefisien Korelasi Product Moment diperoleh nilai sebesar 0,848 dan dikategorikan sebagai hasil yang sangat kuat. Kemudian hasil dari perhitungan signifikansi uji

Koefisien Korelasi Product Moment peneliti memperoleh data bahwa nilai signifikansi (t_{hitung}) sebesar 14,47 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,068. Hal ini diartikan bahwa t_{hitung} jatuh pada daerah penolakan H_0 , maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis nol yang menyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen ditolak, dan hipotesis alternatif diterima. Jadi, kesimpulannya koefisien korelasi efektifitas penggunaan aplikasi kahoot terhadap peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,848 adalah signifikan, artinya koefisien tersebut dapat digeneralisasikan atau dapat berlaku pada populasi dimana sampel yang 25 orang diambil. Kemudian diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,848 > 0,396$ yang artinya r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka sebagaimana kaidah pengujian H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan dalam penelitian ini, selanjutnya peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam implementasi teoritik mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis permainan aplikasi kahoot untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

2. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan memberikan kontribusi praktis kepada berbagai pihak, diantaranya:

a) Bagi Peneliti

Agar menjadi bekal untuk menjadi guru pendidikan agama Islam yang kreatif dan inovatif dan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran Agama Islam.

b) Bagi Sekolah

Sebagai informasi dan saran mengenai salah satu aplikasi game edukasi yang aktif, efektif, kreatif serta menyenangkan dan tidak monoton sehingga mudah diterapkan secara efektif dan efisien dalam pembelajaran di sekolah.

c) Bagi Guru

Menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis game atau multimedia yang berguna untuk membantu para guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

d) Bagi Siswa

Meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga minat belajar siswa semakin bertambah dan menjadikan hasil belajar siswa menjadi meningkat. Serta memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam mengoperasikan aplikasi *Kahoot*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah, Raden Rizky, dkk. 2014. Penerapan Metode Ceramah Dan Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Di SMA Negeri 44 Jakarta. *Jurnal Studi Al-Qur'an*, 10(2), 119-131.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Manusia dan Produktifitas Kerja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Baharun, Hasan. 2015. Penerapan Pembelajaran Active Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 34-46.
- Barkah, Taopik. 2020. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Darmawan, D. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ilmiyah, Nur Hafidhotul, and Meini Sondang Sumbawati. 2019. Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JIEET*

(*Journal of Information Engineering and Educational Technology*), 3(1), 46–50.

Irwan, Irwan, dkk. 2019. Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes]. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.

Jihad, Asep dan Haris. 2013. Abdul. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Kholis, Nur. 2017. Penggunaan Model Pembelajaran Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Islam Unggulan Miftahul Ulum Bandar Sribhawono Lampung Timur TP. 2015/2016). *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 2(1), 69–88.

Mahmudi. 2019. Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi.” *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 2(1), 89–105.

Majid, Abdul dan Andayani, Dian. 2006. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kontemporer; Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Minata, Azola, and Damai Yani. 2018. Efektivitas Penggunaan Kahoot Terhadap Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Padang.” *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*. 1(5), 29–36.

- Muhammad, Yogga Mar, dan Tetep Tetep. 2018. Implementation of Khoot Application to Improving of Interest of Civic Education Learning. *Journal Civics & Social Studies*. 2(1), 75-92.
- Mulyono, Abdurrahman. 2010. *Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Portal Informasi Indonesia. "Mengenal Konsep New Normal." *INDONESIA.GO.ID*. Last modified 2020. (<https://indonesia.go.id/ragam/komoditas/ekonomi/mengenal-konsep-new-normal>). diakses 6 Oktober 2020.
- Putri, Aprilia Riyana, and Muhammad Alie Muzakki. "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus* (2019): 1-7. (http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27__Aprilia_Riyana.pdf). diakses 20 November 2020
- Rachman, Shaleh Abdul. 2006. *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Rahman, Abdul. 2012. Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam-Tinjauan Epistemologi Dan Isi-Materi." *Jurnal Eksis*. 8(1), 2053-2059.
- Rochmat Aldy Purnomo. 2016. *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS*. Ponorogo: Wade Group.
- Sahlan, Asmaun. 2010. *Mewujudkan Budaya Religius di Sekolah; Upaya Mengembangkan PAI dari Teori ke Aksi*. Malang: UIN Maliki Press.

Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiran Insania Press.

Sudarmayanti. 2001. *Sumber Daya Manusia dan Produktifitas Kerja*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d*. Bandung: Alfabeta,cv.


Sukandarmudi. 2006. *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.





LAMPIRAN-LAMPIRAN








Lampiran I Bukti Konsultasi



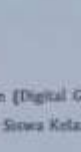
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayama 50, Telpun (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
 http://tarbiyah.uin-malang.ac.id_email: pns_uinmalang@yahoo.com

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nama : Sayyidah Ayu Muziyah
 NIM : 17110184
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Menggunakan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran PAI Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen
 Dosen Pembimbing : Dr. Muhammad Amin Nur.M.A
 NIP : 197501232003121003

| No | Tgl/Bln/Thn | Materi Bimbingan | Tanda Tangan Pembimbing Skripsi |
|----|-------------|--|---|
| 1 | 1/03/2021 | • Konsultasi mengenai uji validitas instrument penelitian |  |
| 2 | 9/04/2021 | • Konsultasi BAB 1-4 |  |
| 3 | 10/04/2021 | • Konsultasi mengenai perbaikan BAB 4 • Permohonan penggantian rumusan masalah |  |
| 4 | 19/04/2021 | • Konsultasi revisi BAB 4 |  |
| 5 | 20/04/2021 | • Instruksi dari dosen pembimbing untuk memperbaiki BAB 5 dengan menambah penelitian terdahulu dan teori aplikasi kahoot |  |
| 6 | 26/04/2021 | • Konsultasi revisian BAB 5 dan BAB 6 |  |
| 7 | 29/04/2021 | • ACC |  |

Mengetujui,
Dosen Pembimbing

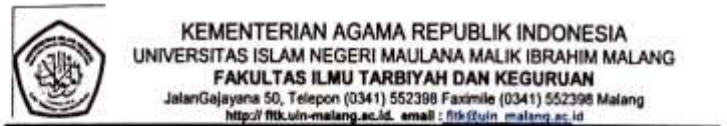


Dr. Muhammad Amin Nur.M.A
NIP. 197501232003121003

Malang, 30 April 2021
Mengetahui,
Ketua Jurusan PAI

NIP.

Lampiran II Surat Izin Survey Penelitian



Nomor : 1818/Un.03.1/TL.00.1/12/2020 11 Desember 2020
Sifat : Penting
Lampiran :-
Hal : Izin Survey

Kepada
Yth. Kepala SMP Negeri 1 Turen
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal skripsi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Sayyidah Ayu Maziyyah
NIM : 17110184
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2020/2021
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi (Kahoot) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran PAI pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

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

Lampiran III Surat Keterangan 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://itk.uin-malang.ac.id> email : itk@uin-malang.ac.id

Nomor : 590/Un.03.1/TL.00.1/01/2021 22 Februari 2021
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Turen
 di
 JL. Panglima Sudirman No. 1A Kec. Turen, Kab. 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 : Sayyidah Ayu Maziyyah
 NIM : 17110184
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam - S1
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2020/2021
 Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Menggunakan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran PAI Pada Era New Normal di SMP Negeri 1
 Lama Penelitian : Februari 2021 sampai dengan Februari 2021

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

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



.....
 Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
 NIP. 19650817 199803 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552198 Faksimile (0341) 552198 Malang
<http://iik.uin-malang.ac.id> email : Diik@uin-malang.ac.id

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam - S1
2. Arsip

Lampiran IV Surat Penelitian Dari Lembaga Sekolah



**PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 TUREN**

Jl. Panglima Sudirman No. 1A Telp (0341) 824031 Turen Kode Pos 65175

SURAT KETERANGAN

Nomor : 005/059/35.07.101.316.01/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Turen Kabupaten Malang, Propinsi Jawa Timur :

| | |
|--------------------------|--|
| N a m a | : Dra. DUROTUL BAHGIYAH, M.Si |
| N I P | : 19620830 198512 2 001 |
| Pangkat/Gol | : Pembina Utama Muda, IV/c |
| Jabatan | : Kepala Sekolah |
| Unit Kerja | : SMP Negeri 1 Turen |
| A l a m a t | : Jl. P. Sudirman 1A Turen |
| Menerangkan bahwa | : |
| N a m a | : Sayyidah Ayu Maziyyah |
| Nomor Induk Mahasiswa | : 17110184 |
| Fakultas | : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) |
| Program Studi | : Pendidikan Agama Islam – S1 |
| Perguruan Tinggi | : Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang |

Telah melaksanakan Penelitian dengan Judul Skripsi “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Menggunakan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran PAI Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen” yang dilaksanakan bulan Februari 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Turen, 24 Februari 2021



Lampiran V Soal *Pretest***PRE TEST**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

1. Makhluk Allah yang terlihat mata, terbuat dari tanah, dengan wujud dan sifat-sifat tertentu adalah...
 - A. Binatang
 - B. Jin
 - C. Manusia
 - D. Malaikat
2. Berikut ini yang bukan termasuk dari sifat-sifat malaikat adalah...
 - A. Selalu menentang perintah Allah Swt.
 - B. Patuh dan taat kepada Allah Swt.
 - C. Tidak makan dan minum
 - D. Tidak mempunyai hawa nafsu
3. Setiap orang yang meninggal akan ditanyai oleh dua malaikat. Mereka bertugas di alam kubur dan menanyai setiap manusia yang meninggal. Kedua malaikat tersebut adalah...
 - A. Jibril dan mikail
 - B. Ridwan dan malik
 - C. Munkar dan nakir
 - D. Raqib dan atid
4. Berikut ini yang merupakan perbedaan antara malaikat dengan jin adalah...
 - A. Malaikat memiliki hawa nafsu, sedang jin tidak.
 - B. Malaikat diciptakan dari cahaya, sedangkan jin dari api.
 - C. Malaikat pikirannya berubah-ubah, sedangkan jin pikirannya jernih dan lurus.
 - D. Malaikat selalu makan dan minum, sedangkan jin tidak

5. Berikut ini adalah hikmah dari beriman kepada malaikat Allah Swt. Antara lain...
 - A. Memberi semangat kepada orang yang beriman agar menjadi muslim sejati.
 - B. Kurang hati-hati dalam berbicara dan berbuat.
 - C. Kurang bersemangat dan rajin beribadah kepada Allah Swt.
 - D. Tidak hafal nama dan tugas para malaikat.
6. Zaid mengerjakan soal ujian tanpa mencontek, walaupun banyak kesempatan dan tidak ada pengawas di ruangan. Sikap tersebut menunjukkan bahwa ia beriman kepada malaikat...
 - A. Jibril
 - B. Mikail
 - C. Raqib dan Atid
 - D. Israfil
7. Salah satu persamaan antara malaikat dan jin adalah keduanya sama-sama...
 - A. Berjenis kelamin
 - B. Makhluk gaib
 - C. Berkembang biak
 - D. Memiliki nafsu
8. Sifat malaikat yang membedakannya dengan manusia adalah...
 - A. Memiliki nafsu
 - B. Makan dan minum
 - C. kemampuan ilmunya
 - D. Ketundukkan dan kepatuhan
9. Berikut ini yang bukan merupakan ciri-ciri dari makhluk Allah Swt. yaitu jin adalah
 - A. Diciptakan dari api
 - B. Mempunyai nafsu
 - C. Tidak makan dan minum
 - D. Pikirannya berubah-ubah

10. Iman kepada malaikat termasuk rukun iman yang ke-....
 - A. Satu
 - B. Dua
 - C. Tiga
 - D. Empat
11. Malaikat yang bertugas menyampaikan wahyu kepada nabi dan rasul adalah malaikat...
 - A. Jibril
 - B. Malik
 - C. Raqib dan Atid
 - D. Izro'il
12. Malaikat yang bertugas membagi rezeki adalah...
 - A. Malaikat mikail
 - B. Malaikat jibril
 - C. Malaikat izro'il
 - D. Malaikat ridwan
13. Makhluk Allah yang terbuat dari api, ghaib, makan dan minum, dan mempunyai nafsu adalah...
 - A. Binatang
 - B. Jin
 - C. Manusia
 - D. Malaikat
14. Berusaha mempersiapkan diri untuk menghadapi kematian merupakan salah satu sikap dari beriman kepada...
 - A. Malaikat ridwan
 - B. Malaikat isrofil
 - C. Malaikat izro'il
 - D. Malaikat jibril
15. Selalu memohon kepada Allah Swt. agar masuk surga dengan aman merupakan salah satu sikap dari beriman kepada ...
 - A. Malaikat malik

- B. Malaikat munkar
C. Malaikat ridwan
D. Malaikat jibril
16. Selalu memohon kepada Allah SWT agar dilampirkan di alam kubur dan diringankan dari siksa kubur merupakan salah satu sikap dari beriman kepada ...
- A. Jibril
B. Munkar dan Nakir
C. Raqib dan Atid
D. Malik dan Ridwan
17. Berikut ini yang bukan merupakan dari hikmah beriman kepada malaikat Allah SWT adalah....
- A. Memberi motivasi kita untuk selalu taat dan bertakwa kepada Allah SWT
B. Memberi rasa optimis untuk selalu berusaha
C. Memotivasi kita untuk selalu beramal saleh
D. Memberi rasa pesimis untuk berusaha
18. Nama lain dari malaikat malik adalah...
- A. Al-ahzab
B. Zabaniyah
C. Firdaus
D. Zabaziyah
19. Malaikat malik bertugas menjaga dan mengatur.....
- A. Kesejahteraan penghuni dunia
B. Kesejahteraan penghuni surga
C. Siksa (*azab*) bagi penghuni neraka
D. Kesejahteraan penghuni hutan
20. Ayat al-qur'an yang menjelaskan tentang malaikat-malaikat Allah SWT terdapat pada Q.S....
- A. Al-Anbiya' ayat 19
B. Al-Baqoroh ayat 52

C. Al-Anbiya' ayat 11

D. An-Nisa' ayat 10



Lampiran VI Soal *Posttest***POST TEST**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

1. Makhluk Allah Swt. yang ghaib, terbuat dari nur atau cahaya, dengan wujud dan sifat-sifat tertentu adalah...
 - A. Manusia
 - B. Jin
 - C. Malaikat
 - D. Binatang
2. Sifat-sifat malaikat diantaranya...
 - A. Selalu menentang perintah Allah Swt.
 - B. Patuh dan taat kepada Allah Swt.
 - C. Selalu makan dan minum
 - D. Mempunyai hawa nafsu
3. Fenomena hancurnya alam semesta merupakan gambaran terjadinya hari kiamat. Allah Swt. menugasi malaikat peniup sangkakala yang dapat menghancurkan alam semesta ini. Malaikat tersebut adalah...
 - A. Jibril
 - B. Mikail
 - C. Israfil
 - D. Izrail
4. Makhluk Allah Swt. yang terlihat mata, terbuat dari tanah, dengan wujud dan sifat-sifat tertentu adalah...
 - A. Binatang
 - B. Jin
 - C. Manusia
 - D. Malaikat

5. Setiap perbuatan manusia akan dimintai pertanggungjawabannya kelak di akhirat? Semua itu akan dicatat oleh malaikat...
 - A. Jibril
 - B. Munkar dan Nakir
 - C. Raqib dan Atid
 - D. Malik dan Ridwan
6. Berikut ini adalah hikmah dari beriman kepada malaikat Allah Swt. Antara lain...
 - A. Memberi semangat kepada orang yang beriman agar menjadi muslim sejati.
 - B. Kurang hati-hati dalam berbicara dan berbuat.
 - C. Malas beribadah kepada Allah Swt.
 - D. Tidak hafal nama dan tugas para malaikat.
7. Salah satu persamaan antara malaikat dan jin adalah keduanya sama-sama...
 - A. Berjenis kelamin
 - B. Makhluk gaib
 - C. Berkembang biak
 - D. Memiliki nafsu
8. Berikut ini yang bukan merupakan ciri-ciri dari makhluk Allah Swt. yaitu jin adalah...
 - A. Diciptakan dari api
 - B. Mempunyai nafsu
 - C. Tidak makan dan minum
 - D. Pikirannya berubah-ubah
9. Malaikat yang bertugas menyampaikan wahyu adalah...
 - A. Malaikat jibril
 - B. Malaikat munkar
 - C. Malaikat nakir
 - D. Malaikat mikail

10. Malaikat yang bertugas menanyai orang yang sudah meninggal dan berada di alam kubur adalah...
 - A. Malaikat ridwan
 - B. Malaikat raqib dan atid
 - C. Malaikat malik
 - D. Malaikat munkar dan nakir
11. Malaikat yang bertugas mencabut nyawa adalah...
 - A. Malaikat malik
 - B. Malaikat jibril
 - C. Malaikat izro'il
 - D. Malaikat ridwan
12. Malaikat yang bertugas meniup terompet (sangkakala) adalah...
 - A. Malaikat ridwan
 - B. Malaikat isrofil
 - C. Malaikat nakir
 - D. Malaikat jibril
13. Makhluk Allah yang terbuat dari tanah, terlihat mata, makan dan minum, dan mempunyai nafsu adalah...
 - A. Jin
 - B. Manusia
 - C. Binatang
 - D. Malaikat
14. Selalu memiliki niat baik, dalam segala perbuatan, baik ucapan maupun perbuatan merupakan salah satu sikap dari beriman kepada...
 - A. Malaikat atid
 - B. Malaikat izro'il
 - C. Malaikat roqib
 - D. Malaikat malik
15. Selalu memohon kepada Allah Swt. agar terhindar dari siksaan api neraka merupakan salah satu sikap dari beriman kepada...
 - A. Malaikat ridwan

- B. Malaikat izro'il
C. Malaikat jibril
D. Malaikat malik
16. Berikut ini yang merupakan hikmah dari beriman kepada Allah SWT adalah...
- A. Memberi motivasi kita untuk selalu taat dan bertakwa kepada Allah SWT
B. Memberi rasa putus asa
C. Memotivasi kita untuk selalu bermaksiat
D. Durhaka kepada orang tua
17. Berusaha secara maksimal untuk mencari rezeki yang baik dan halal merupakan salah satu sikap dari beriman kepada ...
- A. Malaikat malik
B. Malaikat munkar
C. Malaikat jibril
D. Malaikat isrofil
18. Malaikat mikail bertugas mengatur kesejahteraan...
- A. Malaikat
B. Makhluk
C. Jin
D. Setan
19. Keseluruhan malaikat berjumlah...
- A. 100.000 malaikat
B. 90.000 malaikat
C. 80.000 malaikat
D. 70.000 malaikat
20. Nama lain dari malaikat jibril adalah...
- A. Ruh al-Quds
B. Al-'Alim
C. An-Na'im
D. Namis

Lampiran VII Angket Penelitian

KUESIONER PENILAIAN APLIKASI KAHOOT

Nama :
Kelas :
No. Absen :

Petunjuk pengisian kuesioner

1. Isilah angket dibawah ini sesuai dengan keadaan yang adik-adik rasakan.
2. Berilah tanda (√) pada salah satu jawaban yang tersedia.
 SS = Sangat Setuju
 ST = Setuju
 RG = Ragu-Ragu
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
3. Semua jawaban dari pernyataan adalah jawaban yang sejujur-jujurnya yang terjadi/dialami oleh adik-adik.
4. Apabila adik-adik salah dalam mengisi jawaban dari pertanyaan, lingkari tanda (√) tersebut kemudian beri tanda(√) yang baru pada jawaban yang sesuai/benar.
5. Usahakan semua pernyataan di jawab dan tidak ada nomor yang terlewat.

| No. | Pernyataan | Jawaban | | | | |
|-----|---|---------|----|----|----|-----|
| | | SS | ST | RG | TS | STS |
| 1 | Sangat mudah untuk masuk pada web aplikasi kahoot | | | | | |
| 2 | Sangat mudah untuk mengerjakan kuis di kahoot | | | | | |
| 3 | Sangat mudah mengisi PIN di kahoot | | | | | |
| 4 | Sangat mudah menggunakan tombol pilihan ganda di kahoot | | | | | |

| | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|
| 5 | Saya setuju kahoot menjadi media pembelajaran kuis interaktif di sekolah | | | | | |
| 6 | Menggunakan kahoot membuat saya lebih bersemangat dalam menjawab kuis | | | | | |
| 7 | Dengan menggunakan kahoot membuat pembelajaran di sekolah tidak membosankan | | | | | |
| 8 | Mengikuti kuis menggunakan aplikasi kahoot bermanfaat bagi saya | | | | | |
| 9 | Dengan menggunakan aplikasi kahoot ini sangat memudahkan saya untuk melihat nilai secara langsung | | | | | |
| 10 | Tampilan gambar sangat menarik | | | | | |

-SELAMAT MENGERJAKAN-

25:08

☆ PENILAIAN TENTANG KAHOOT

PENILAIAN TENTANG KAHOOT

1. Isilah angket dibawah ini sesuai dengan keadaan yang adik-adik rasakan setelah menggunakan aplikasi kahoot
2. Semuan jawaban dari pernyataan adalah jawaban yang sejujur-jujurnya yang terjadi/dialami oleh adik-adik

* Wajib

nama *

Jawaban Anda

Sangat mudah untuk masuk pada web aplikasi kahoot *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Sangat mudah untuk mengerjakan kuis di kahoot *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Sangat mudah mengisi PIN di kahoot *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Sangat mudah menggunakan tombol pilihan ganda di kahoot *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya setuju kahoot menjadi media pembelajaran kuis interaktif di sekolah *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Menggunakan kahoot membuat saya lebih bersemangat dalam menjawab kuis *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Dengan menggunakan kahoot membuat pembelajaran di sekolah tidak membosankan *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Mengikuti kuis menggunakan aplikasi kahoot bermanfaat bagi saya *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Dengan menggunakan aplikasi kahoot ini sangat memudahkan saya untuk melihat nilai secara langsung *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Tampilan gambar sangat menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Kirim

Jangan pernah menggunakan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. Lencana Penyalahgunaan - Privasi dan Layanan - Kebijakan Dasar

Google Formulir

Lampiran VIII Data Kategorisasi Hasil Belajar Siswa

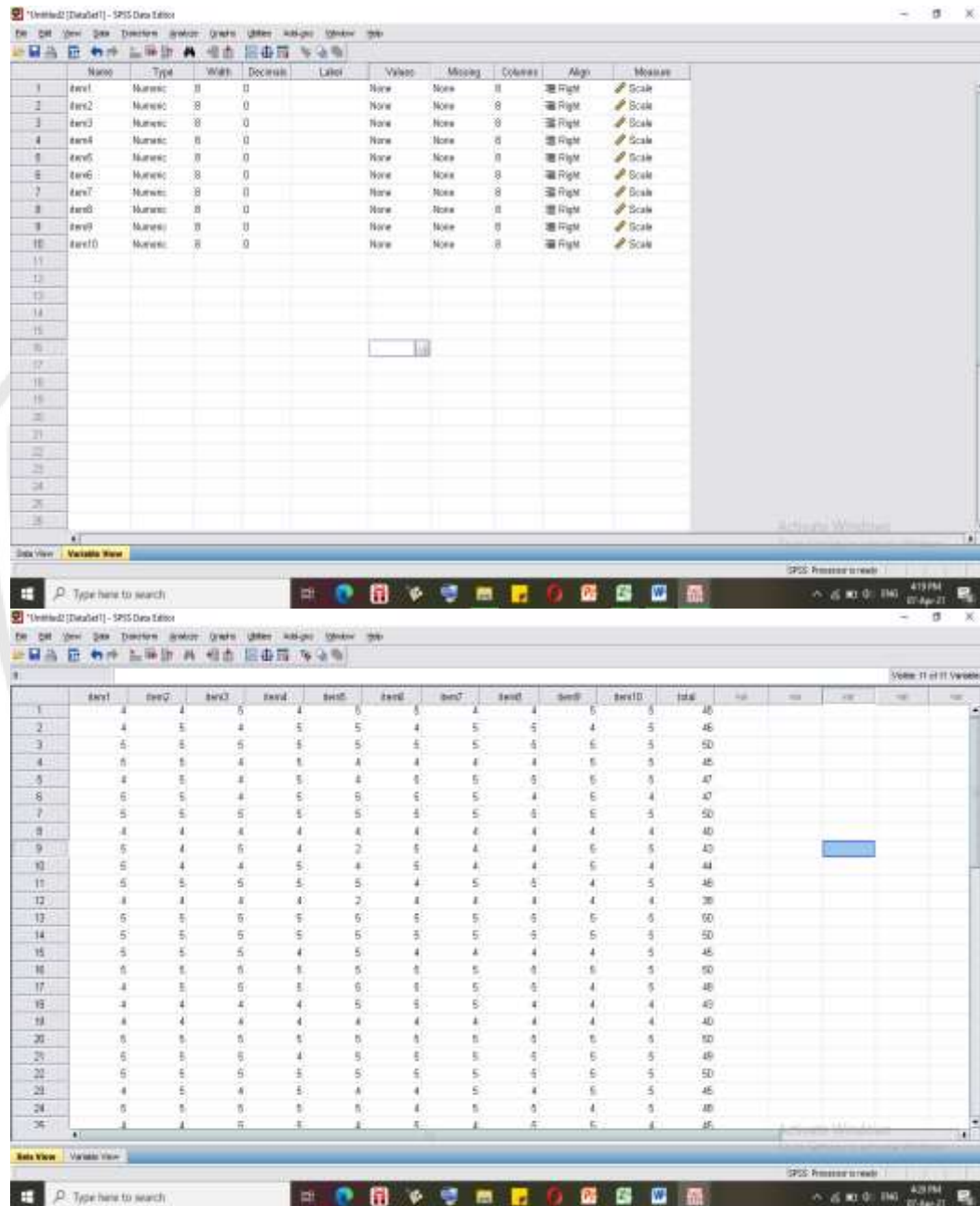
| No | Nama Siswa | Pretest | Kategori |
|----|-----------------------------|---------|-------------|
| 1 | Adi Prasetio | 60 | Cukup |
| 2 | Ayu Putri Kinesih | 60 | Cukup |
| 3 | Chayfiela Dellauchim Elfoiz | 70 | Baik |
| 4 | Clorinda Elvaretta Rosyadi | 55 | Cukup |
| 5 | Davin Fitrah Ramadhon | 85 | Sangat baik |
| 6 | Embun Isabel Antonieta | 70 | Baik |
| 7 | Fardhan Putra Baskara | 75 | Baik |
| 8 | Flowerrenza Divia Azzahra | 55 | Cukup |
| 9 | Hanif Alwy Tiftazani | 80 | Sangat baik |
| 10 | Hanik Artika | 80 | Sangat baik |
| 11 | Ilham Aby Yanwar | 60 | Cukup |
| 12 | Imelda Nur Aviani | 60 | Cukup |
| 13 | Mochamad Abidzar Alghifari | 75 | Baik |
| 14 | Muhamad Fitra Afandi | 50 | Cukup |
| 15 | Muhammad Reffalizar Akbar | 60 | Cukup |
| 16 | Prasetyo Nugroho | 65 | Baik |
| 17 | Rasya Athala Putra | 65 | Baik |
| 18 | Refa Novia Risma | 50 | Cukup |
| 19 | Rossa Dwiyantri | 85 | Sangat baik |
| 20 | Sakdiyahtus Solikhah | 75 | Baik |

| | | | |
|----|----------------------------|----|-------------|
| 21 | Salsabila Ameliana Setyono | 65 | Baik |
| 22 | Septian Alfin Ramadhana | 80 | Sangat baik |
| 23 | Shevia Putri Afandi | 70 | Baik |
| 24 | Tsabita Fawnia Nura Izzah | 65 | Baik |
| 25 | Yuanda Amulidan Nazril | 45 | Cukup |

| No | Nama Siswa | Posttest | Kategori |
|----|-----------------------------|----------|-------------|
| 1 | Adi Prasetio | 70 | Baik |
| 2 | Ayu Putri Kinesih | 70 | Baik |
| 3 | Chayfiela Dellauchim Elfoiz | 75 | Baik |
| 4 | Clorinda Elvaretta Rosyadi | 65 | Baik |
| 5 | Davin Fitrah Ramadhon | 100 | Sangat baik |
| 6 | Embun Isabel Antonieta | 90 | Sangat baik |
| 7 | Fardhan Putra Baskara | 85 | Sangat baik |
| 8 | Flowerrenza Divia Azzahra | 70 | Baik |
| 9 | Hanif Alwy Tiftazani | 85 | Sangat baik |
| 10 | Hanik Artika | 90 | Sangat baik |
| 11 | Ilham Aby Yanwar | 65 | Baik |
| 12 | Imelda Nur Aviani | 75 | Baik |
| 13 | Mochamad Abidzar Alghifari | 85 | Sangat baik |
| 14 | Muhamad Fitra Afandi | 70 | Baik |
| 15 | Muhammad Reffalizar Akbar | 75 | Baik |

| | | | |
|----|----------------------------|-----|-------------|
| 16 | Prasetyo Nugroho | 75 | Baik |
| 17 | Rasya Athala Putra | 80 | Sangat baik |
| 18 | Refa Novia Risma | 75 | Baik |
| 19 | Rossa Dwiyanti | 100 | Sangat baik |
| 20 | Sakdiyahtus Solikhah | 80 | Sangat baik |
| 21 | Salsabila Ameliana Setyono | 75 | Baik |
| 22 | Septian Alfin Ramadhana | 100 | Sangat baik |
| 23 | Shevia Putri Afandi | 75 | Baik |
| 24 | Tsabita Fawnia Nura Izzah | 75 | Baik |
| 25 | Yuanda Amulidan Nazril | 70 | Baik |

Lampiran IX Data SPSS (STATISTICAL AND SERVICE SOLUTION) 16.0 FOR WINDOWS

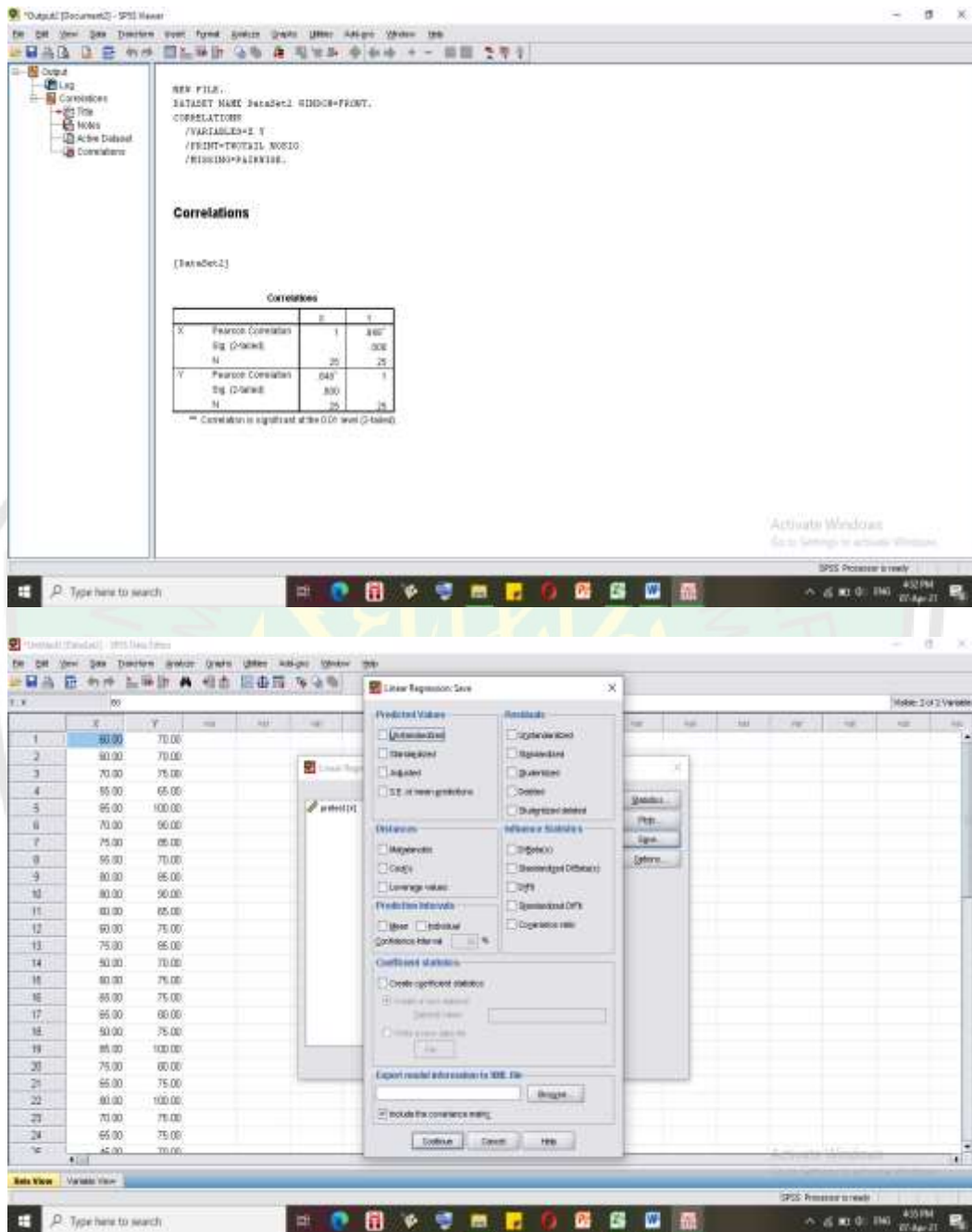


Correlations

(Total: 9)

| | | Item1 | Item2 | Item3 | Item4 | Item5 | Item6 | Item7 | Item8 | Item9 | Total | |
|-------|---------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------|
| Item1 | Pearson Correlation | 1 | .497 | .597 | .315 | .258 | .238 | .283 | .493 | .408 | .602 | |
| | Sig. (2-tailed) | | .012 | .011 | .125 | .156 | .252 | .284 | .043 | .048 | .001 | |
| | N | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | |
| Item2 | Pearson Correlation | .497 | 1 | .315 | .532 | .589 | .021 | .796 | .891 | .283 | .714 | .764 |
| | Sig. (2-tailed) | .012 | | .125 | .001 | .002 | .918 | .004 | .001 | .238 | .083 | .000 |
| | N | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 |
| Item3 | Pearson Correlation | .597 | .315 | 1 | .140 | .363 | .408 | .238 | .592 | .238 | .562 | .664 |
| | Sig. (2-tailed) | .011 | .125 | | .804 | .074 | .043 | .252 | .082 | .292 | .082 | .001 |
| | N | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 |
| Item4 | Pearson Correlation | .315 | .532 | .140 | 1 | .368 | .208 | .557 | .891 | .279 | .338 | .678 |
| | Sig. (2-tailed) | .125 | .001 | .804 | | .057 | .138 | .004 | .001 | .082 | .183 | .000 |
| | N | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 |
| Item5 | Pearson Correlation | .258 | .589 | .363 | .368 | 1 | .228 | .817 | .489 | .031 | .350 | .708 |
| | Sig. (2-tailed) | .188 | .002 | .074 | .007 | | .277 | .001 | .011 | .882 | .088 | .000 |
| | N | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 |
| Item6 | Pearson Correlation | .238 | .021 | .408 | .208 | .228 | 1 | .308 | .342 | .653 | .589 | .512 |
| | Sig. (2-tailed) | .282 | .918 | .043 | .138 | .277 | | .137 | .084 | .083 | .072 | .008 |
| | N | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 |
| Item7 | Pearson Correlation | .283 | .796 | .238 | .557 | .817 | .308 | 1 | .870 | .132 | .408 | .704 |
| | Sig. (2-tailed) | .043 | .000 | .252 | .001 | .002 | .137 | | .000 | .030 | .001 | .000 |
| | N | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 |
| Item8 | Pearson Correlation | .493 | .891 | .238 | .891 | .489 | .342 | .870 | 1 | .175 | .524 | .767 |
| | Sig. (2-tailed) | .043 | .001 | .292 | .001 | .004 | .004 | .000 | | .484 | .087 | .000 |
| | N | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 |

| | X | Y |
|----|-------|--------|
| 1 | 60.00 | 70.00 |
| 2 | 60.00 | 70.00 |
| 3 | 70.00 | 75.00 |
| 4 | 65.00 | 65.00 |
| 5 | 85.00 | 100.00 |
| 6 | 70.00 | 90.00 |
| 7 | 75.00 | 65.00 |
| 8 | 65.00 | 70.00 |
| 9 | 80.00 | 85.00 |
| 10 | 80.00 | 90.00 |
| 11 | 60.00 | 85.00 |
| 12 | 60.00 | 75.00 |
| 13 | 75.00 | 85.00 |
| 14 | 50.00 | 70.00 |
| 15 | 80.00 | 75.00 |
| 16 | 65.00 | 75.00 |
| 17 | 65.00 | 80.00 |
| 18 | 50.00 | 75.00 |
| 19 | 85.00 | 100.00 |
| 20 | 75.00 | 80.00 |
| 21 | 65.00 | 75.00 |
| 22 | 80.00 | 100.00 |
| 23 | 70.00 | 75.00 |
| 24 | 65.00 | 75.00 |
| 25 | 60.00 | 70.00 |



Lampiran X Dokumentasi Penelitian



Gedung SMP Negeri 1 Turen



Wawancara bersama guru mata pelajaran PAI



Pelaksanaan *Pretest* Pada Kelompok Pertama



Pelaksanaan *Pretest* Pada Kelompok Kedua



Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Kelompok Pertama



Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Kelompok Kedua



Pembagian Hadiah Bagi Pemenang Juara Dalam Permainan



Pelaksanaan Posttest Pada Kelompok Pertama

Lampiran XI Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama : Sayyidah Ayu Maziyyah
 Tempat Tanggal Lahir : Malang, 26 Juli 1999
 Alamat Rumah : Jln. Hamid Rusdi No.18 Dsn. Jatirenggo
 RT. 04 RW. 10 Desa Talok, Kec. Turen
 Kab. Malang
 Alamat Di Malang : Ma'had Aly UIN Maulana Malik Ibrahim
 Malang
 No. Handphone : 082132358538
 Nama Orang Tua : Drs. H. Abdullah, My/Hj. Imro'ati
 Pendidikan Formal : 1. TK Raudlatul Falah (2003-2005)
 2. SD Negeri Talok 03 (2005-2011)
 3. MTS An-Nur Bululawang (2011-2014)
 4. MA An-Nur Bululawang (2014-2017)
 5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 (2017-2021)

- Pendidikan Non-Formal : 1. PP. An-Nur 1 Bululawang Malang
(2011-2017)
2. Ma'had Sunan Ampel Al-Aly (MSAA)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
(2017-2018)
3. Ma'had Al-Jami'ah Al-'Aly
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
(2018-2021)

Malang, 5 Mei 2021
Penulis

Sayyidah Ayu Maziyyah
NIM. 17110184