

**MEDIA BELAJAR BERBASIS DIGITAL “KAHOOT” UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN  
PAI DI SMKN 1 AMPELGADING**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Izza Lutfia Nur Alfiansyah**

**NIM. 210101110080**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2025**

**MEDIA BELAJAR BERBASIS DIGITAL “KAHOOT” UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN  
PAI DI SMKN 1 AMPELGADING**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana

**Oleh**

**Izza Lutfia Nur Alfiansyah**

**NIM. 210101110080**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

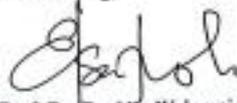
**MALANG**

**2025**

### LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Media Belajar Berbasis Digital "Kahoot" Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI" oleh Izza Lutfia Nur Alfiansyah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 24 April 2025.

Pembimbing,



Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni M.Pd  
NIP. 197203062008012010

Mengetahui  
Ketua Program Studi,

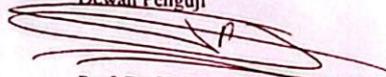


Mujibad, M.Ag  
NIP. 197501052005011003

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul "Media Belajar Berbasis Digital "Kahoot" Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di SMKN 1 Ampelgading" oleh Izza Lutfia Nur Alfiansyah ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 21 Mei 2025.

Dewan Penguji



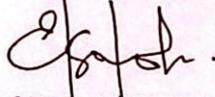
Prof. Dr. H. Triyo Supriyarno, M.Ag  
NIP. 197004272000031001

Penguji Utama



Abdul Fattah, M. Th. I  
NIP. 198609082015031003

Ketua



Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd  
NIP. 197203062008012010

Sekretaris

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,



H. Nur Ali, M.Pd  
196504031998031002

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Izza Lutfia Nur Alfiansyah  
NIM : 210101110080  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Media Berbasis Digital "Kahoot" untuk  
Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada  
Pembelajaran PAI

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 23 April 2025

Hormat saya,



Izza Lutfia Nur Alfiansyah

NIM. 210101110080

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Pembimbing  
Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni M. Pd  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

Malang, 24 April 2025

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Izza Lutfia Nur Alfiansyah  
Lampiran : 4 Eksemplar

Yang Terhormat,  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Di Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan baik dari segi bahasa, isi, teknis penulisan, serta membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Izza Lutfia Nur Alfiansyah  
NIM : 210101110080  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Media Belajar Berbasis Digital "Kahoot" Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwasannya skripsi mahasiswa tersebut sudah layak untuk diajukan dan diujikan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing



Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni M. Pd  
NIP. 197203062008012010

**LEMBAR MOTTO**

“Neo Culture Technology”

-SM Entertainmen-

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Segala yang baik datang dari-Nya, dan skripsi ini pun tak akan pernah rampung tanpa izin dan rahmat dari Allah SWT. Di tengah rasa lelah dan kebingungan yang sempat datang silih berganti, selalu ada jalan kecil yang terbuka sering kali tak terlihat, tapi terasa. Untuk semua itu, tak ada kata lain selain terima kasih yang dalam kepada Sang Pemilik Waktu dan Ilmu. Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Cinta Pertama dan Panutanku Ayahanda Mochammad Nur Choliq dan pintu surgaku Ibunda Mawaddah Warahmah. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang di berikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga ayah dan ibu sehat, panjang umur dan bahagia selalu. Saudara penulis Alif Hamzah, terimakasih atas perhatian dan cintanya.
2. Keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan doa dan perhatiannya kepada penulis. Terimakasih yang tulus penulis ucapkan atas perjalanan yang penuh rasa syukur dan warna atas kehadirannya.
3. Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan penuh perhatian yang telah memberikan waktu, pikiran, dan ilmu untuk membimbing, memotivasi, dan mengarahkan peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Sahabat penulis dibangku perkuliahan yang selalu kebersamai perjalanan dalam empat tahun ini dengan suka cita dan tawa yaitu: Fika, Hilma dan Fina yang banyak membantu penulis dalam mengerjakan skripsi dan tak berhenti menyayangi. Teman penulis di rumah Shofi Juliana dan di pondok Yuni, teman-teman kos, mbak Kiki dan mbak Fildzah. Terimakasih atas doa dan semangat untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya, Terimakasih telah memberikan dukungan, semangat, tenaga serta pendengar yang baik dan menjadi bagian dalam proses perjalanan penyusunan skripsi penulis, sehingga menjadi salah satu alasan penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Seluruh member SMTOWN khususnya Lee Haechan dan Kim Jongin terimakasih telah memberikan energi kepada penulis setelah melalui hari yang panjang dan melelahkan dengan karya musik yang terbaik serta menghibur penulis melalui konten video yang lucu.
7. Izza Lutfia Nur Alfiansyah, untuk diri sendiri terimakasih telah menyelesaikan apa yang telah dimulai. Apresiasi setinggi-tingginya karena tidak menyerah, terimakasih tidak menyerah kepada hal yang dianggap tidak mudah sehingga mendapatkan apa yang pernah dimustahilkan.

Perjalanan ini tak pernah sepenuhnya sendiri. Ada mereka yang tak tercantum sebagai pengarang, namun jejaknya tercetak di tiap halaman. Kepada semesta yang berkonspirasi dalam bentuk doa ibu, diam-diam ayah, tawa sahabat,

dan bimbingan dosen pembimbing terima kasih adalah kata yang terlalu sederhana. Semoga karya ini tak berhenti di lemari perpustakaan atau folder digital, tetapi bisa menjadi percikan kecil dalam kolam ilmu yang luas. Jika pun tidak, setidaknya telah menjadi pelajaran bagi satu orang yakni penulis sendiri.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat, ridho, dan nikmat Allah, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas yang sudah skripsi yang berjudul “Media Belajar Berbasis Digital “Kahoot” Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI”. Shalawat serta salam semoga selalu terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju jalan kebenaran.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Sehingga peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf yang banyak memberikan pencerahan kepada mahasiswa.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Mujtahid, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan serta mendukung penulisan skripsi ini hingga akhir.
5. Ibu Mutia Farida, S.Kom selaku Kepala Sekolah SMKN 1 Ampelgading, Malang yang telah memberikan izin untuk melangsungkan penelitian di SMKN 1 Ampelgading.
6. Bapak Mas'ud Jauhari, S.Pd selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Ampelgading yang telah membantu berlangsungnya penelitian.
7. Bapak Faisal Kusuma Hadi, S.Pd selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Ampelgading yang telah membantu berlangsungnya penelitian.
8. Segenap keluarga besar SMKN 1 Ampelgading yang telah memberikan bantuan selama penelitian di sekolah.
9. Seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2021 yang memberikan motivasi dan bantuan baik secara langsung maupun tak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak utamanya bagi peneliti.

Malang, Desember 2025

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR SAMPUL .....</b>	<b>I</b>
<b>LEMBAR PENGAJUAN.....</b>	<b>II</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>III</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>IV</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....</b>	<b>V</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING .....</b>	<b>VI</b>
<b>LEMBAR MOTTO .....</b>	<b>VII</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>VIII</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>XI</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTER TABEL .....</b>	<b>XVI</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>XVII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XVIII</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>XIX</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>XX</b>
<b>ABSTRAK ARAB .....</b>	<b>XXI</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....</b>	<b>XXII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Orisinalitas Penelitian .....	6
F. Definisi Istilah .....	8
G. Sistematika Penulisan.....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>12</b>
A. Kajian Teori .....	12
1. Minat Belajar .....	12

2. Media Pembelajaran .....	16
3. Aplikasi Kahoot .....	19
4. Pendidikan Agama Islam .....	21
B. Teori Prespektif dalam Islam .....	22
C. Krerangka Berpikir .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	26
B. Lokasi Penelitian .....	27
C. Kehadiran Penelitian .....	27
D. Subjek Penelitian .....	28
E. Data dan Sumber Data .....	29
F. Instrumen Penelitian .....	30
G. Teknik Pengumpulan Data .....	31
H. Pengecekan Keabsahan Data .....	34
I. Analisis Data .....	36
J. Prosedur Penelitian .....	39
<b>BAB IV PAPARAN DATA &amp; HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Temuan Umum Penelitian .....	41
1. Profil SMKN 1 Ampelgading .....	41
2. Identitas SMKN 1 Ampelgading .....	41
3. Visi Dan Misi Sekolah .....	42
B. Hasil Penelitian .....	43
1. Penerapan Media Kahoot Pada Pembelajaran PAI kelas X KPR .....	43
2. Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Penerapan Media Kahoot dalam Pembelajaran PAI .....	50
3. Dampak Penggunaan Media Digital <i>Kahoot</i> terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di Kelas X KPR .....	55
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>59</b>
A. Penerapan Media Kahoot Pada Pembelajaran PAI kelas X KPR .....	59
B. Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Penerapan Media Kahoot dalam Pembelajaran PAI .....	62

C. Dampak Penggunaan Media Digital <i>Kahoot</i> terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di Kelas X KPR.....	64
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>67</b>
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>78</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian .....</b>	<b>8</b>
<b>Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 4.1 Dampak Media .....</b>	<b>58</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1 Kerangka Berpikir.....</b>	<b>24</b>
<b>Gambar 3.1 Analisis Data Model Miles &amp; Huberman .....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 4.1 Tampilan Kahoot .....</b>	<b>45</b>
<b>Gambar 4.2 Tampilan membuat soal di Kahoot .....</b>	<b>45</b>
<b>Gambar 4.3 Tampilan Kahoot membuat soal .....</b>	<b>46</b>
<b>Gambar 4.4 Tampilan Layar Siswa Mengakses Web Kahoot.....</b>	<b>47</b>
<b>Gambar 4.5 Tampilan Layar Guru Siswa Masuk Room Quiz .....</b>	<b>48</b>
<b>Gambar 4.6 Tampilan Layar Siswa Saat Quiz Dimulai .....</b>	<b>48</b>
<b>Gambar 4.7 Tampilan layar guru nama siswa dengan 3 poin tertinggi.....</b>	<b>49</b>
<b>Gambar 4.8 Media Kahoot Tampilan Nama Dengan Poin Tertinggi.....</b>	<b>49</b>
<b>Gambar 4.9 Faktor Pendukung &amp; Penghambat Penerapan Kahoot .....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1 Bukti Bimbingan .....</b>	<b>71</b>
<b>Lampiran 2 Sertifikat Bebas Plagiasi.....</b>	<b>72</b>
<b>Lampiran 3 Surat Izin Penelitian .....</b>	<b>73</b>
<b>Lampiran 4 Surat Keterangan Sekolah .....</b>	<b>74</b>
<b>Lampiran 5 Hasil Observasi Kinerja Media Kahoot .....</b>	<b>75</b>
<b>Lampiran 6 Instrumen Wawancara .....</b>	<b>79</b>
<b>Lampiran 7 Hasil Dokumentasi Penelitian .....</b>	<b>85</b>

## ABSTRAK

Alfiansyah, Izza Lutfia. 2025. *Media Belajar Berbasis Digital “Kahoot” Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni M. Pd

---

**Kata Kunci :** Media Belajar, Kahoot, Pembelajaran PAI

Keberhasilan sebuah proses pembelajaran ditentukan bagaimana penggunaan model, strategi serta media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat serta menarik berpengaruh kepada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi minat belajar para siswa. Salah satu inovasi media pembelajaran yang tersedia berbasis teknologi untuk membantu pengajar dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik yakni dengan adanya platform *Kahoot*, dengan pemanfaatan serta penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran PAI.

Tujuan dari Penelitian ini adalah: 1) Untuk mengkaji bagaimana penerapan media *Kahoot* pada minat belajar pada pembelajaran PAI, 2) Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat dalam pengimplementasian media *Kahoot* dalam pembelajaran PAI, 3) Untuk menganalisis dampak media *Kahoot* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI.

Pada penelitian ini, peneliti memakai jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi dalam penerapan media pembelajaran berbasis digital Kahoot pada pembelajaran PAI di SMKN 1 Ampelgading.

Hasil dari penelitian yang dilakukan di SMKN 1 Ampelgading antara lain: 1) Penerapan media *Kahoot* ini efektif digunakan dalam pembelajaran PAI, pada penerapannya konten yang di tampilkan paada media *Kahoot* sesuai dengan materi, ketepatan dalam menyajikan konten tanpa adanya kesalahan dalam membuat soal selanjutnya penyajian soal materi yang urut dapat memenuhi tujuan pembelajaran serta keestetikan tampilan soal-soal yang bervariasi dalam media *Kahoot* memiliki kesan yang menarik serta media dapat digunakan kembali untuk pembelajaran lainnya, 2) Faktor pendukung penerapan media digital *Kahoot* tersedianya fasilitas-fasilitas yang memadai, terdapat kegiatan rutin seperti workshop untuk peningkatan SDM dan dengan adanya tim IT yang di bentuk oleh sekolah, kemudian faktor Penghambat dari penerapan media digital *Kahoot* yakni sebaran SDM yang belum merata karena beberapa guru masih sulit dalam menggunakan teknologi, kendala jaringan tidak stabil dan terdapat batasan huruf dalam menuliskan soal di *Kahoot*, 3) Dampak dari penerapan media digital *Kahoot* yakni meningkatnya minat belajar siswa yang lebih semangat dan antusias dalam berpartisipasi mengikuti proses pembelajaran, media digital *Kahoot* dapat menarik kembali fokus siswa, dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam menjawab soal karena tidak perlu cepat menjawab soal yang diberikan guru dengan berbicara terbuka di kelas namun hanya dilakukan melalui hp setiap individu.

## ABSTRACT

Alfiansyah, Izza Lutfia. 2025. Digital-based Learning Media “Kahoot” to Increase Student Interest in Islamic Education Learning. Thesis. Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.  
Thesis Supervisor: Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni M. Pd

---

**Keywords:** Learning Media, Kahoot, Islamic Education Learning

The success of a learning process is determined by how the use of models, strategies and learning media. The selection of appropriate and interesting learning media affects the active involvement of students in the learning process so as to affect students' interest in learning. One of the learning media innovations available by utilizing technology to assist teachers in evaluating student learning outcomes is the Kahoot platform, with the utilization and use of Kahoot media in PAI learning can attract and increase student interactivity in the learning process.

The objectives of this study are: 1) To examine how the application of Kahoot media on learning interest in PAI learning, 2) To identify the factors that support and hinder the implementation of Kahoot media in PAI learning, 3) To analyze the impact of Kahoot media on students' interest in learning PAI.

In this study, researchers used a type of qualitative research with a case study approach. This research was conducted to find out how planning, implementation and evaluation in the application of Kahoot digital-based learning media in PAI learning at SMKN 1 Ampelgading.

The results of the research conducted at SMKN 1 Ampelgading include: 1) The application of Kahoot media is effectively used in PAI learning, in its application the content displayed on Kahoot media is in accordance with the material, accuracy in presenting content without any errors in making questions, then the presentation of sequential material questions can fulfill the learning objectives, then the aesthetics of the display of various questions in Kahoot media has an interesting impression and the media can be reused for other learning, 2) Supporting factors for the application of Kahoot digital media are the availability of adequate facilities, Furthermore, there are routine activities such as workshops to improve human resources and the existence of an IT team formed by the school, then the inhibiting factors of the application of Kahoot digital media are the uneven distribution of human resources / teachers because some teachers are still difficult to use technology, unstable network constraints and there are letter restrictions in writing questions in Kahoot, 3) The impact of the application of Kahoot digital media is the increased interest in learning of students who are more enthusiastic and enthusiastic in participating in the learning process, Kahoot digital media can retract students' focus, can increase confidence in answering questions because there is no need to quickly answer questions given by the teacher by talking openly in class but only through each individual's cellphone.

## ملخص

ألفينسيه، عزة لطفية. 2025. وسيلة تعليمية رقمية "كاهوت" لزيادة دافعية الطلاب في تعلم مادة التربية الإسلامية. رسالة جامعية. قسم التربية الإسلامية، كلية العلوم التربوية، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مشرفة الرسالة: الأستاذة الدكتورة عيسى نور وحيوتي، الماجستير.

تُحدّد نجاح عملية التعلم من خلال كيفية استخدام النماذج والاستراتيجيات ووسائل التعليم. إنّ اختيار الوسيلة التعليمية المناسبة والجذابة يؤثر على مدى تفاعل الطلاب في عملية التعلم، مما يؤثر بدوره على دافعتهم للتعلم. ومن بين الابتكارات في الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا والتي تساعد المعلمين في تقييم نتائج تعلم الطلاب هي منصة "كاهوت"، وذلك من خلال استغلالها واستخدامها في تعليم مادة التربية الإسلامية.

هدف هذا البحث هو: (١) دراسة كيفية تطبيق وسيلة "كاهوت" على دافعية التعلم في مادة التربية الإسلامية، (٢) تحديد العوامل التي تدعم وتعيق تنفيذ وسيلة "كاهوت" في تعليم مادة التربية الإسلامية، (٣) تحليل أثر وسيلة "كاهوت" على دافعية الطلاب في تعلم مادة التربية الإسلامية.

في هذا البحث، استخدم الباحث منهج البحث النوعي (الكيفي) مع اقتراب دراسة الحالة. أُجري هذا البحث لمعرفة كيفية التخطيط، والتنفيذ، والتقييم في تطبيق الوسيلة التعليمية الرقمية "كاهوت" في تعليم مادة التربية الإسلامية في المدرسة المهنية الحكومية الأولى (SMKN 1) بمنطقة أمبلغادينغ.

نتائج البحث الذي أُجري في المدرسة المهنية الحكومية الأولى في أمبلغادينغ (SMKN 1) (Ampegading) هي كما يلي (١) إنّ تطبيق وسيلة "كاهوت" كان فعالاً في تعليم مادة التربية الإسلامية؛ حيث إنّ المحتوى المعروض في وسيلة "كاهوت" يتماشى مع المادة الدراسية، والدقة في عرض المحتوى بدون أخطاء في إعداد الأسئلة، بالإضافة إلى تسلسل عرض الأسئلة الذي يحقق أهداف التعلم. كما أن جمالية العرض وتنوع شكل الأسئلة في وسيلة "كاهوت" يعطي انطباعاً جذاباً، ويمكن استخدام هذه الوسيلة مرة أخرى في الدروس الأخرى، (٢) من العوامل المساعدة في تطبيق الوسيلة الرقمية "كاهوت" توفر المرافق الكافية، ووجود أنشطة دورية مثل ورش العمل لتطوير الموارد البشرية، وتشكيل فريق تكنولوجيا المعلومات من قبل المدرسة. أما العوامل المعيقة لتطبيق الوسيلة الرقمية "كاهوت" فهي عدم التوزيع المتساوي للموارد البشرية، حيث لا يزال بعض المعلمين يجدون صعوبة في استخدام التكنولوجيا، بالإضافة إلى مشاكل في استقرار الشبكة، وحدود عدد الحروف في كتابة الأسئلة في "كاهوت"، (٣) أما أثر تطبيق وسيلة "كاهوت" الرقمية، فهو زيادة دافعية الطلاب في التعلم، حيث أصبحوا أكثر حماساً ونشاطاً في المشاركة في عملية التعلم. كما أن وسيلة "كاهوت" الرقمية تستطيع إعادة جذب انتباه الطلاب، وتعزيز ثقتهم بأنفسهم في الإجابة على الأسئلة، حيث لا يضطر الطالب إلى الإجابة بسرعة أو التحدث أمام الفصل.

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	‘
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

### C. Vokal Diftong

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	û
إي	=	î

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Era *society* 5.0 memberikan pengaruh serta perubahan sosial dengan cepat dan dinamis dalam berbagai kehidupan, begitupun dalam dunia pendidikan. Pada masa kini setiap individu dituntut untuk mengenal teknologi, oleh sebab itu para pendidik juga di tuntut agar lebih inovatif dan kreatif dengan mulai memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah.<sup>1</sup>

Keberhasilan sebuah proses pembelajaran ditentukan bagaimana penggunaan model, strategi serta media pembelajaran. Pada dasarnya alat komunikasi atau media menjadi salah satu penyempurna komunikasi di antara pemberi dan penerima informasi apabila ingin terciptanya keefektifan komunikasi.<sup>2</sup> Pemilihan media pembelajaran yang tepat serta menarik berpengaruh kepada keterlibatan siswa yang aktif dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi minat belajar para siswa. Pada proses pembelajaran media bukan hanya dapat mempermudah namun juga membantu para peserta didik untuk memperoleh ide-ide, konsep baru serta keterampilan. Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana dan alat bagi para pendidik untuk menjelaskan materi pembelajaran kepada para peserta didik.

---

<sup>1</sup> Muhammad Bagus(2023)“Society 5.0 Pembelajaran IPS” hlm 6

<sup>2</sup> Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

Pengimplementasian media pembelajaran yang benar dan tepat juga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih aktif antara seorang pendidik dan para peserta didik, dengan demikian suasana kelas belajar lebih interaktif sehingga mampu meningkatkan serta menumbuhkan minat belajar bagi peserta didik dan meminimalisir kejenuhan ketika mengikuti proses pembelajaran berlangsung.<sup>3</sup>

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada masa kini berperan penting untuk membentuk karakter, serta mengasah potensi diri bagi setiap individu untuk membangun kekuatan spiritual keagamaan dan kemampuan mengendalikan diri, serta akhlak yang mulia setiap siswa. Akan tetapi masih terdapat problematika dalam pembelajaran PAI yakni masalah minat belajar, motivasi belajar serta kesulitan belajar. Pada dasarnya dalam proses pembelajaran PAI, metode tradisional seperti ceramah masih sangat efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran.<sup>4</sup> Namun disisi lain masih banyak siswa yang masih kurang tertarik dengan pelajaran PAI hal ini dapat dibuktikan banyaknya peserta didik yang menunjukkan tidak ketertarikan dan minimnya keterlibatan mereka saat proses pembelajaran berlangsung dengan masih asik terhadap kegiatan masing-masing.<sup>5</sup>

Salah satu inovasi media pembelajaran yang tersedia dengan pemanfaatan teknologi untuk membantu pengajar dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik yakni dengan adanya *platform* Kahoot. Aplikasi *kahoot* menyediakan berbagai game yang bervariasi serta dapat dimainkan secara

---

<sup>3</sup> *Ibid*, hlm 2-3

<sup>4</sup> Tasrun Amma, Ari Setiyano, Mahmud Fauzi., "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta didik" *Journal Edification*, Vol. 3, No. 2 (Januari 2021), hlm 139

<sup>5</sup> *Ibid*, hlm 140

individu maupun kelompok, berbagai fitur *kahoot* antara lain kuis, game, diskusi dan survei. Proses pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot* ini berbasis “*Digital game based Learning*” yang mana penggunaan media *kahoot* ini sebagai upaya meningkatkan minat belajar para siswa, dengan pemanfaatan serta penggunaan media pembelajaran ini dapat menarik serta meningkatkan interaktifitas siswa dalam proses pembelajaran. Bukan hanya itu, penggunaan *kahoot* sebagai alat bantu pembelajaran juga diharapkan dapat menjadikan suasana pembelajaran yang menarik fokus siswa dan menciptakan suasana menyenangkan, sehingga para peserta didik dapat membuat pemahaman materi lebih mudah dipelajari atau diajarkan oleh guru.<sup>6</sup>

Penelitian terdahulu banyak yang membahas media pembelajaran *kahoot* yang berfokus pada perbandingan hasil belajar siswa setelah dan sebelum diterapkan media tersebut. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Mukhlis dengan judul “Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar”. Sedangkan penelitian sekarang berfokus pada penerapan media pembelajaran *Kahoot* sebagai upaya meningkatkan semangat dan minat belajar siswa pada pembelajaran PAI.

Pada penelitian ini, peneliti memilih SMKN 1 Ampelgading sebagai lokasi penelitian. SMKN 1 Ampelgading merupakan sekolah menengah kejuruan terletak di Kecamatan Ampelgading, Kabupaten Malang. Berakreditasi B karena memiliki reputasi yang baik dalam menyediakan

---

<sup>6</sup> Irwan Hidayat, Anik Supriani, Agung Setiawan and Adynata Lubis, “Implementasi Aplikasi *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam” *Journal on Education*, Vol. 6 No. 1 (September-Desember 2023), hlm 6934-6935

pendidikan kejuruan yang berkualitas kepada para siswa-siswinya. Memiliki mata pelajaran PAI dengan sudah menerapkan kurikulum merdeka. Pembelajaran berlangsung pada pukul 07.00 sampai 15,00 WIB selama 5 (lima) hari dalam seminggu. Dalam UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) mengungkapkan bahwa Pendidikan Agama Islam ada sebagai bentuk implementasi kebijakan pendidikan, sehingga Pendidikan Agama Islam wajib dimasukkan ke dalam kurikulum di setiap lembaga formal karena salah satu dari tiga mata pelajaran.<sup>7</sup>

Sehingga, peneliti berminat melakukan sebuah penelitian kualitatif mengkaji tentang bagaimana kinerja penggunaan sebuah media pembelajaran berbasis digital *Kahoot* ini untuk menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI dengan judul “Penggunaan Media Berbasis Digital “Kahoot” Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan beberapa permasalahan dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya:

1. Bagaimana penerapan media *kahoot* pada pembelajaran PAI di SMKN 1 Ampelgading ?
2. Faktor-faktor yang dapat mendukung dan menghambat dalam penerapan media *Kahoot* dalam pembelajaran PAI di SMKN 1 Ampelgading?

---

<sup>7</sup> Rohmad, “Pendekatan Integratif Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Pada Abad Informasi” *Inovatif*, Vol. 21, No. 1 (2015), hlm 20

3. Bagaimana dampak media *kahoot* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI?

### **C. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah, penelitian ini bertujuan antara lain:

1. Untuk mengkaji bagaimana penerapan media *Kahoot* pada minat belajar pada pembelajaran PAI
2. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat dalam pengimplementasian media *Kahoot* dalam pembelajaran PAI.
3. Untuk menganalisis dampak media *Kahoot* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Dari hasil penelitian ini diharapkan ada manfaat dalam menambah wawasan dan pengetahuan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* pada proses pembelajaran di sekolah.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan mampu memperluas wawasan bagi peneliti tentang penggunaan media *kahoot* sebagai media pembelajaran serta dapat memberikan manfaat sebagai referensi penelitian selanjutnya.

**b. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi refleksi media pembelajaran serta acuan dalam pengembangan sekolah khususnya sarana prasana yang memadai saat proses pembelajaran.

**c. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan serta menambah wawasan para guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan menarik sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

**E. Orisinalitas Penelitian**

Pada penelitian yang ditulis peneliti mirip dengan penelitian terdahulu. Oleh sebab itu, untuk menghindari pengulangan kajian yang sama peneliti memaparkan beberapa perbedaan serta persamaan dari karya peneliti dengan penelitian terdahulu. Hal ini juga dapat membuktikan keaslian dari penelitian berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mukhlis yang berjudul *“Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar.”* Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengkaji perbandingan hasil belajar siswa setelah dan sebelum menggunakan Media Kahoot. Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *Kahoot* hasil belajar

mengalami peningkatan yang sangat baik, dibuktikan dengan hasil pretest dan nilai posttest.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Irwansyah Suwahyu dalam jurnal penelitiannya yang berjudul *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan media digital Kahoot untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah diajarkan. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa memudahkan dalam mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh dosen.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sahara Adjie Samudera yang berjudul *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta*. Tujuan penelitian ini berfokus pada keefektifan penggunaan media *Kahoot* pada pembelajaran SKI. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berbasis digital Kahoot ini cocok dipraktikkan di kelas.

**Tabel 1.1 Orsinalitas Penelitian :**

No	Judul Penelitian	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orsinalitas Penelitian
1	Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar	Kajian ini berfokus pada hasil belajar siswa setelah penggunaan media <i>Kahoot</i>	Penggunaan Media <i>Kahoot</i> di SMK	Penelitian terdahulu penerapan pada pembelajaran TIK sedangkan peneliti sekarang penerapan media digital Kahoot sebagai upaya menarik minat belajar siswa pada pembelajaran PAI dan lokasi penelitiannya.	Peneliti memfokuskan kepada penggunaan kahoot sebagai upaya meningkatkan belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMKN
2	Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI	Kajian ini berfokus pada mengetahui keefektifan media digital Kahoot untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah diajarkan	Penggunaan Media digital <i>Kahoot</i> pada pembelajaran PAI	Penelitian terdahulu berfokus mengetahui keefektifan media digital Kahoot untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah diajarkan sedangkan peneliti sekarang berfokus pada bagaimana penerapan media Kahoot sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa dan lokasi penelitiannya yang berbeda.	Peneliti memfokuskan kepada penggunaan kahoot sebagai upaya meningkatkan belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMKN
3	Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta	Kajian ini berfokus pada penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> pada pembelajaran SKI	Penggunaan media <i>Kahoot</i>	Penelitian terdahulu memfokuskan kepada penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> pada pembelajaran SKI. Sedangkan pada penelitian sekarang berfokus kepada bagaimana penggunaan kahoot sebagai upaya menarik minat belajar siswa pada pembelajaran PAI	Peneliti memfokuskan kepada bagaimana penggunaan kahoot sebagai upaya meningkatkan belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMKN

## F. Definisi Istilah

### 1. Minat Belajar

Minat belajar merupakan sebuah ketertarikan atau rasa suka seseorang kepada suatu hal dan ingin memiliki lebih tanpa meminta atau

diperintah.<sup>8</sup> Dalam melakukan aktivitas, minat ini berperan penting bagi setiap individu dalam mencapai tujuannya, karena aspek psikis dari manusia itu sendiri salah satunya adalah minat belajar yang dapat mendorong untuk berusaha mencapai tujuannya. Maka yang disebut dengan minat belajar merupakan dorongan kuat dari setiap individu untuk melakukan kegiatan belajar karena rasa ingin tahu terhadap pengetahuan serta mengasah keterampilan berpikir.<sup>9</sup>

## 2. Media Pembelajaran

Media merupakan perantara atau pengantar. *Association of Education and Communication Technology* mengungkapkan bahwa “Media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau berisi materi bahan pendidikan, maka itu disebut media pembelajaran”.<sup>10</sup> Dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk penyampaian informasi atau materi pembelajaran secara sehingga dapat membantu para peserta didik untuk dapat memperoleh sebuah konsep, ide baru, keterampilan dan kompetensi.<sup>11</sup>

## 3. Aplikasi Kahoot

*Kahoot* adalah salah satu media pembelajaran berbasis digital online yang menyediakan berbagai game atau kuis-kuis online berupa latihan soal, pre-test, pengayaan dan lainnya, sehingga aplikasi *Kahoot* ini

---

<sup>8</sup> Syardiansah, “Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi kasus Mahasiswa Tingkat I EKMA Semester II)” *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, Vol. 5, No.1 (Mei 2016), hlm 444

<sup>9</sup> Andi Achru, “Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran” dalam jurnal *Idaarah*, Vol. 3, No. 2 (Desember 2019), hlm. 207-208

<sup>10</sup> A.Khusnul Khatimah dkk, “Pengaruh Media Gmae Interaktif *Kahoot* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai” *dalam jurnal of educational*, hlm 3

<sup>11</sup> Muhammad Hasan, *Op. Cit*, hlm 4

sebagai upaya dalam mempermudah proses pembelajaran dan menarik minat serta antusias siswa karena fitur-fitur yang menarik. Oleh karena itu, *Kahoot* digunakan juga sebagai bahan evaluasi serta penguatan terhadap materi yang telah dijelaskan.<sup>12</sup>

#### 4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan sebagai pedoman bagi individu serta masyarakat, sehingga memungkinkan penerapan ajaran Islam secara logis dan menyeluruh dalam kehidupan pribadi maupun kolektif.<sup>13</sup> Pada dasarnya Pendidikan Agama Islam merupakan suatu pendidikan yang mengajarkan serta menanamkan nilai-nilai agama Islam untuk membentuk karakter siswa yang beriman serta bertaqwa agar menjadi sosok pribadi yang berakhlakul karimah namun tetap berpedoman atau sesuai dengan ajaran Al-qur'an dan Assunnah.<sup>14</sup>

### G. Sistematika Penulisan

Sistematika pada penulisan proposal skripsi ini terdapat 6 (enam) bagian yaitu sebagai berikut :

Bab I merupakan bagian awal atau pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan serta masalah serta manfaat penelitian. Selanjutnya menjelaskan tentang originalitas penelitian, definisi istilah serta sistematika pembahasan yang sesuai dengan judul yang

---

<sup>12</sup> Wasilatul Ibad(2022),”Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Prestasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” *Qudwatuna : jurnal Pendidikan Islam* Vol. 5, No. 1 (Maret 2022) hlm 58

<sup>13</sup> Mahmudi,”Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi” *Ta'dibuna : Jurnal pendidikan Agama Islam*, Vol. 2, No. 1 (Mei 2019) hlm 59

<sup>14</sup> Mokh. Iman Firmansyah.,“Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar & Fungsi” *Ta'lim : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 17, No. 2 (2019), hlm 83

diangkat oleh penulis “Penggunaan Media Berbasis Digital “Kahoot” Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Daalam Pembelajaran PAI”

Bab II mencakup kajian teori yang menjadi landasan dalam penelitian ini. Kajian teori dalam penelitian ini meliputi : Media pembelajaran, Aplikasi Kahoot, Minat Belajar dan Pendidikan Agama Islam.

Bab III mencakup metode-metode penelitian seperti jenis penelitian dan pendekatan, lokasi penelitian subjek penelitian, data dan sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, pengecekan keabsahan data, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV berisi paparan data hasil penelitian dari lapangan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menyajikan temuan umum penelitian seperti profil dari objek penelitian, serta penyajian hasil penelitian.

Bab V memuat pembahasan seputar objek penelitian untuk menjawab rumusan masalah penerapan media digital berbasis yang dilakukan guru dalam pembelajaran PAI, faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media Kahoot dan dampak penggunaan media kahoot terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI.

Bab VI berisi penjabaran kesimpulan dari seluruh topik pembahasan dan saran untuk penelitian selanjutnya

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Minat Belajar

###### a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Djaali menyatakan bahwa sebuah ketertarikan atau rasa suka seseorang kepada suatu hal dan ingin memiliki lebih tanpa meminta atau diperintah. Sedangkan, minat menurut Slameto merupakan sebuah gaya ketertarikan dalam diri seseorang untuk selalu memperhatikan serta mengingat suatu kegiatan.<sup>15</sup> Dalam hal ini, Iskandar menyatakan bahwa minat belajar merupakan dorongan dalam diri atau keinginan setiap individu untuk melakukan kegiatan belajar agar dapat mengembangkan serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, minat belajar siswa dapat dimaknai sebagai dorongan atau keinginan untuk mengetahui serta memahami ilmu pengetahuan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun sehingga dapat mencapai tujuan belajar.<sup>16</sup>

Slameto menyatakan terdapat beberapa ciri-ciri minat belajar sebagai berikut :

---

<sup>15</sup> Syardiansah, *Op. Cit*, hlm 444

<sup>16</sup> Andi Achru, *Op. Cit*, hlm 207-208

1. Selalu tertarik dan memperhatikan serta mengenang terhadap semua yang telah dipelajari.
2. Merasa senang dengan sesuatu yang diminati.
3. Merasa puas dan bangga apabila memperoleh apa yang diminatinya.
4. Lebih tertarik dan suka terhadap sesuatu yang diminati dari pada sesuatu yang lainnya.
5. Mewujudkan sesuatu yang diminati dengan ikut serta dalam aktivitas dan kegiatan.

Dari beberapa ciri-ciri minat belajar berdasarkan ungkapan diatas ciri-ciri minat belajar dapat disimpulkan merupakan kecenderungan seseorang untuk selalu mengingat serta mengenang suatu kejadian yang ia pelajari sehingga merasa puas dan bangga terhadap suatu hal yang diminati, seseorang yang memiliki minat belajar akan selalu berpartisipasi dan aktif dalam mengikuti kegiatan serta aktivitas pembelajaran yang dapat memberikan prestasi baik dalam pencapaian belajarnya.<sup>17</sup>

Menurut Lestari, siswa akan menjadi lebih antusias dan berambisi dalam meningkatkan belajarnya apabila ia merasa bersaing dengan siswa lain dan mendapat tekanan untuk selalu mendapat nilai sebaik mungkin. Selain itu, Supriyono menyatakan minimnya minat belajar peserta didik, cenderung lebih

---

<sup>17</sup> Syardiansah, *Op. Cit*, hlm 444

memperlihatkan bagaimana tidak antusiasnya terhadap pelajaran atau tugas dan lebih suka bermalas-malasan.<sup>18</sup>

## **b. Indikator Minat Belajar**

Indikator adalah alat tolak ukur yang memberikan keterangan informasi atau petunjuk mengenai minat belajar siswa, maka dari itu, apabila seorang guru mampu memberikan suasana yang nyaman saat proses pembelajaran berlangsung, maka siswa dapat memiliki minat serta semangat yang tinggi dalam belajar kapanpun dan dimanapun. Para siswa yang memiliki minat belajar dapat secara alami meningkatkan kemampuannya untuk belajar secara efektif.<sup>19</sup> Beberapa contoh indikator terhadap minat siswa belajar, yakni :

### 1) Rasa Ketertarikan

Rasa ketertarikan ini adalah awal mula siswa dapat menaruh minat karena memiliki perasaan senang dan rasa ingin tahu pada sesuatu yang diinginkan.

### 2) Perasaan Senang

Perasaan senang yang dimiliki siswa adalah suatu persepsi yang telah ditanam dalam dirinya sehingga melakukan hal-hal penting dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, siswa

---

<sup>18</sup> Abdul Rahim dkk, "Sistem Pengembangan Minat Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar" *dalam jurnal Taksonomi Pendidikan Dasar; Vol. 1 No. 1 (2021)*, hlm. 46

<sup>19</sup> Mukhlis Mukhlis, "Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar [Skripsi],"

yang merasa senang tidak memiliki keterpaksaan dalam belajar.

### 3) Perhatian

Perhatian adalah rasa dari dalam diri siswa untuk mengubah fokus terhadap belajar atau pembelajaran yang sedang berlangsung.

### 4) Keinginan dan Kesadaran

Keinginan atau kesadaran adalah keseriusan seorang siswa dalam melakukan belajar tanpa rasa keterpaksaan.

## c. Faktor-Faktor Minat Belajar

Menurut Purwanto dalam Hamalik (2010), terdapat 2 faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar yakni faktor internal dan faktor eksternal :<sup>20</sup>

### a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang terdapat dalam diri seorang siswa, faktor internal ini seperti halnya rasa ingin tahu siswa sehingga memiliki rasa perhatian terhadap belajar. Oleh sebab itu, seorang siswa diharuskan memiliki perhatian lebih terhadap materi pembelajaran sehingga dapat merangsang rasa ingin tahunya.

---

<sup>20</sup> Siswa Kelas et al., "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR" 1, no. 1 (2016): 149–59.

## b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal mencakup faktor sekolah dan faktor keluarga. Dalam sekolah guru berperan dalam mendidik serta mengajar para siswa untuk menjadi manusia yang bertanggungjawab dalam melaksanakan tugas kehidupannya sehingga selaras dengan kodratnya. Kemudian, saran dan prasarana yang memadai meliputi gedung sekolah dan ruang sekolah yang nyaman serta sarana pembelajaran seperti alat tulis dan fasilitas-fasilitas sekolah lainnya. Hal ini, dapat menunjang kegiatan pembelajaran siswa untuk memastikan proses pembelajaran yang terjadi berjalan dengan efektif. Selanjutnya, suasana pembelajaran yang kondusif juga dapat berpengaruh dalam menumbuhkan gairah belajar seorang siswa sehingga proses pembelajaran tidak pasif terjalin komunikasi dua arah. Faktor eksternal yang selanjutnya yakni peran orang tua dalam memberikan motivasi kepada seorang anak agar tercipta minat anak dalam belajar.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam bahasa Arab media merupakan sebuah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan. Secara latin media diambil dari kata *medius* yaitu perantara atau pengantar tengah.

Dengan kata lain, media pembelajaran adalah alat sebagai perantara untuk menyampaikan sebuah informasi yang diterangkan oleh guru dengan menggunakan berbagai hal yang mendorong terjadinya proses pembelajaran dengan merangsang pikiran, perhatian, perasaan serta keterampilan atau kemampuan peserta didik.<sup>21</sup> Gerlach dan Ely mengemukakan media pembelajaran ini merupakan manusia, materi serta kejadian sehingga dapat menambah pengetahuan kepada para siswa sehingga dapat memiliki pengetahuan lebih luas, keterampilan dan sikap.<sup>22</sup> Latuheru berpendapat bahwa media merupakan alat, bahan, metode dan teknik perantara yang diterapkan guru untuk menciptakan suasana proses pembelajaran yang interaktif dalam menyampaikan informasi terkait materi kepada siswa.<sup>23</sup> Media Belajar berdasarkan berbagai pengertian media yang telah disebutkan sebelumnya yakni merupakan sebuah alat atau metode berupa buku, gambar, video, smart TV, film, dan lain-lain yang digunakan sebagai bahan penyampaian materi kepada pembelajar atau peserta didik agar tercipta proses pembelajaran yang kondusif dan interaktif.<sup>24</sup>

Menurut Agus keefektifan sebuah media pembelajaran dapat dilihat dengan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran,

---

<sup>21</sup>Syaiful Anam et al., *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*, 2023, [www.globaleksekitifteknologi.co.id](http://www.globaleksekitifteknologi.co.id).

<sup>22</sup> Septy “*Media Pembelajaran*” (Sukabumi: CV Jejak, 2021) hlm 8

<sup>23</sup> Muhammad Hasan, *Op. Cit*, hlm 28

<sup>24</sup> Randy Irawan, “Konsep Media Dan Teknologi Pembelajaran” (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022) hlm. 1

kesesuaian terhadap isi bahan pelajaran, serta keterampilan guru dalam menggunakannya.<sup>25</sup>

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Beberapa manfaat media pembelajaran yang dapat dimiliki untuk keberlangsungan proses pembelajaran dan yang utama yakni mempermudah dalam proses penyampaian materi. Berikut beberapa manfaat media pembelajaran :

1. Memudahkan dalam memahami sebuah materi. Media pembelajaran menjadi perantara bagi siswa yang sulit untuk memahami sebuah konsep teori yang dijelaskan oleh guru karena dapat melihat dan mengkaji langsung melalui sebuah alat media berupa gambar video dan lain-lain. Sedangkan manfaat media bagi guru yakni memberikan kemudahan dalam penyampaian materi yang sukar untuk hanya disampaikan atau diterangkan melalui komunikasi verbal, media ini juga dapat menarik fokus siswa.
2. Menjadi alat dalam penyampaian materi yang abstrak sehingga dapat dipahami dengan jelas dan mudah contohnya dalam penyampaian materi tentang organ tubuh manusia, terjadinya gerhana bulan dan lain lain.

---

<sup>25</sup> Agus Abdillah, "EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI DENGAN MOTIVASI BELAJAR SEBAGAI VARIABEL INTERVENING PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI DAN SWASTA DI JAKARTA TIMUR An Efectifities Learning Media and Learning Inter," *Jurnal Online STKIP PGRI Tulungagung*, 2015, 11–26.

3. Media pembelajaran menjadikan suasana proses pembelajaran lebih menyenangkan serta tidak membosankan. Sehingga siswa lebih mudah memahami apabila suasana pembelajaran tidak membosankan dan menarik, salah satu sebab kebosanan siswa terkadang berasal dari bagaimana strategi guru dalam menyampaikan materi belum lagi materi yang disampaikan sulit dan kurang diminati, apabila guru hanya menjelaskan dengan ceramah para siswa juga akan cepat bosan dan sulit untuk dapat menerima materi. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran ini menjadi variasi dalam proses pembelajaran agar dapat menarik fokus siswa.<sup>26</sup>

### 3. Aplikasi Kahoot

*Kahoot* merupakan sebuah salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dimanfaatkan dalam meningkatkan atau menumbuhkan minat belajar peserta didik serta memudahkan proses pembelajaran.<sup>27</sup> Media *kahoot* merupakan sebuah laman online dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis digital yang menyediakan fitur-fitur menarik. *Kahoot* merupakan sebuah *joint project* yang dibuat pada Maret 2013 oleh beberapa orang yakni Johan Brand, Jamie Brooker, Morten Versvik dengan Norwegian University

---

<sup>26</sup> Rohani, "Media Pembelajaran," *Repository.Uinsu*, 2020, 234.

<sup>27</sup> Ayunda Widanty Zulham. "Kajian Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Minat Dan Semangat Belajar Siswa" dalam *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan, Vol. 1, No. 4 (2021)*, hlm. 3

of Technology and Science.<sup>28</sup> Media *Kahoot* menjadi salah satu media yang interaktif dengan melibatkan peserta didik sebagai pemain dan guru sebagai fasilitator, pengimplementasiannya terbilang mudah dengan hanya memasukkan PIN kemudian pertanyaan akan ditampilkan pada layar yang ditampilkan oleh guru.<sup>29</sup>

Penggunaan *Kahoot* di Indonesia semakin berkembang dan sudah banyak digunakan di semua mata pelajaran, oleh sebab itu *kahoot* menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif karena fitur yang bervariasi yang dapat mempermudah pengajar dalam mengevaluasi materi pembelajaran, guru juga dapat membuat kuis dan permainan yang dapat memotivasi para siswa dengan suasana proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.<sup>30</sup> Yang menarik dari media *kahoot* ini merupakan jenis media visual berupa game yang disertai materi pembelajaran sehingga dapat menarik fokus siswa dan lebih berkonsentrasi karena terdapat waktu pengerjaan di setiap soalnya, penggunaan media *Kahoot* ini juga dapat memenuhi tuntutan serta kebutuhan generasi digital.<sup>31</sup>

---

<sup>28</sup> Wasilatul Ibad(2022),”Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Prestasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” *Qudwatuna : jurnal Pendidikan Islam* Vol. 5, No. 1 (Maret 2022) hlm 58

<sup>29</sup> Desi Winda Fitriasih, “Implementasi Penggunaan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Interaktivitas Digital Siswa Pada Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta” hlm. 3

<sup>30</sup> Sukarismanti, dkk “Tren dan Dampak Penggunaan Kahoot! Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: A System Literature Review” *dalam Jurnal Genre* Vol. 6, No. 1 (Maret 2024) hlm. 209

<sup>31</sup> Fenny Eka Mustikawati, “Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia” *dalam Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba 2019)* <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba> hlm. 102

#### 4. Pendidikan Agama Islam

##### 1) Pengertian Pendidikan Islam

Pendidikan menurut Al-Ghazali merupakan sebuah usaha seorang pendidik/guru untuk menanamkan kepada siswa akhlak yang baik serta menghilangkan akhlak yang buruk kepada siswa sehingga dapat mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Selanjutnya, Darajat mengungkapkan bahwa agama merupakan elemen yang penting dalam kehidupan setiap manusia, karena agama sebagai pedoman serta pengendalian diri, salah satunya agama Islam yang telah diakui oleh negara sehingga ikut mewarnai dalam proses pendidikan di Indonesia.<sup>32</sup> Zakiah Darajat mengungkapkan bahwa PAI merupakan suatu usaha dalam membentuk karakter atau kepribadian setiap tingkah laku muslim sesuai dengan pedoman ajaran-ajaran Islam. Menurut Chabib Thoha dan Abdul Mu'thi Pendidikan Agama Islam adalah sebuah upaya membimbing atau mengajar para peserta didik secara sadar untuk meyakinkan, serta memahami nilai-nilai agama islam dan kemudian dapat mengamalkannya.<sup>33</sup>

Dari berbagai pengertian Pendidikan Agama Islam yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa suatu proses bimbingan yang dilaksanakan secara sadar untuk memberikan materi ajaran-ajaran

---

<sup>32</sup> Mokh Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi," *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): 79-90.'

<sup>33</sup> Samrin, "Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia" *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol. 8, No. 1 (Januari 2015), hlm. 104-106

islam berupa aqidah, akhlak, syariah dan lain-lain, sehingga tercapainya sebuah kebahagiaan kehidupan dunia dan akhirat.<sup>34</sup>

## 2) Tujuan Pendidikan Agama Islam

Terdapat beberapa tujuan pendidikan menurut para ahli, yakni :

- a. Terdapat lima tujuan dari pendidikan Islam menurut Muhammad Athiyah Al-Abrasyi yakni untuk membentuk manusia yang memiliki akhlak mulia, memberikan persiapan dalam menghadapi dunia dan akhirat, memberikan persiapan dalam mencari rezeki, untuk menanamkan serta mengembangkan semangat ilmiah serta membentuk karakter peserta didik yang profesionalisme.
- b. Menurut Abd. Ar-Rohman An-Nahlawi tujuan Pendidikan Agama Islam sebagai usaha dalam mengembangkan pikiran manusia dan mengendalikan perilaku serta emosi sesuai dengan prinsip-prinsip Islam, sehingga akhirnya dapat mengarah pada wujud ketaatan serta penghambaan seorang hamba kepada tuhannya Allah SWT dalam kehidupan manusia, baik secara perorangan maupun berkelompok/masyarakat.<sup>35</sup>

## B. Prespektif Teori Dalam Islam

Media merupakan perantara atau pengantar, merupakan berasal dari bahasa latin medium. *Association of Education and Communication Technology* menyatakan bahwa “Media membawa pesan-pesan atau

---

<sup>34</sup> . Mappasiara, “PENDIDIKAN ISLAM (Pengertian, Ruang Lingkup Dan Epistemologinya),” *Inspiratif Pendidikan* 7, no. 1 (2018): 147, <https://doi.org/10.24252/ip.v7i1.4940>.

<sup>35</sup> Aris. “*Ilmu Pendidikan Islam*” (Cirebon : Wiyata Bestari Samasta, 2022) hlm. 3-5

informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka itu disebut media pembelajaran”.<sup>36</sup> Sedangkan, dalam bahasa Arab media adalah (وسائل) yang merupakan jamak dari kata (وسيلة) yang memiliki arti pengantar atau perantara.<sup>37</sup>

Dalam Surah An-Nahl ayat 44, Allah SWT berfirman yang artinya: *“Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.”*

Ayat diatas menjadi dasar bagi para pendidik dalam menerapkan media pembelajaran. Faktor yang dijadikan sasaran media pembelajaran oleh pendidik yakni dengan harus benar-benar memperhatikan bagaimana perkembangan keagamaan yang ada di jiwa para peserta didik, karena tanpa memahami bagaimana perkembangan jiwa atau daya berpikir peserta didik akan sulit menggapai keberhasilan.<sup>38</sup>

Sementara itu, Pada masa kini setiap individu dituntut untuk mengenal teknologi begitupun dalam dunia pendidikan seorang pendidik juga senantiasa dituntut untuk dapat memanfaatkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran salah satunya dalam menerapkan teknologi digital sebagai media belajar, dalam penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran ini sebuah bentuk komunikasi

---

<sup>36</sup> A.Khusnul Khatimah dkk, ”Pengaruh Media Gmae Interaktif *Kahoot* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai” dalam *journal of educational*, hlm 3

<sup>37</sup> Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran,” no. 2 (n.d.).

<sup>38</sup> Siti Nur Azizah, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Al-Hadits,” *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021): 130–54, <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>.

pembelajaran yang mana sudah ada sejak zaman Nabi Sulaiman. Hal ini telah termaktub dalam firman Allah SWT surah An-Naml ayat 28-30 :

إِذْ هَبَّ بِكُتُبِي هَذَا فَالْقَهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ ﴿٢٨﴾ قَالَتْ

يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوا إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ ﴿٢٩﴾ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ

الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿٣٠﴾

Artinya : “Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka. Kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan! (28) Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting.” (29) Sesungguhnya (surat) itu berasal dari Sulaiman yang isinya (berbunyi,) “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. (30)”

Dengan demikian Nabi Sulaiman telah memperlihatkan bagaimana memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan menggunakan media burung hud hud pada zaman itu dalam berkomunikasi, hal ini dilakukan untuk memudahkan dalam proses komunikasi serta dapat lebih efektif dan efisien. Sedangkan penggunaan teknologi digital pada masa kini tentu berbeda dengan pada zaman dulu, media pembelajaran berbasis teknologi pada masa kini dapat kita lihat dengan berupa Smart TV, Film, Komputer / Internet dan lain-lain.<sup>39</sup>

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi digital dengan memanfaatkan Internet yakni Aplikasi *Kahoot*. Yang mana aplikasi ini mudah diakses serta dapat memudahkan bagi para siswa untuk memahami sebuah materi pembelajaran serta dapat menarik minat karena

---

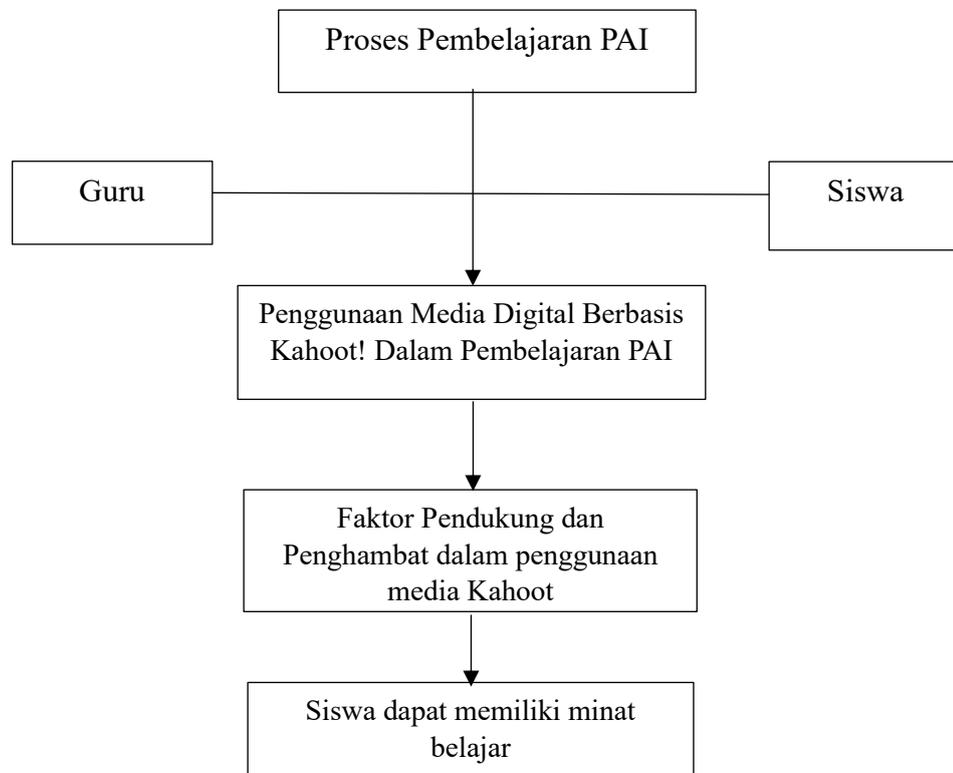
<sup>39</sup> Muhammad & Fadriati Latif, “Media Pembelajaran Dalam Perspektik Al-Quran Dan Al-Hadist,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6 No 4 (2023): 3340–48.

dapat melampirkan sebuah gambar dan audio sehingga tidak monoton, bukan hanya bermanfaat bagi peserta didik namun aplikasi ini juga dapat membantu guru dalam mengevaluasi hasil belajar para peserta didik sebab dapat memberikan latihan diskusi atau latihan soal karena aplikasi *Kahoot* memiliki fitur-fitur yang bervariasi.<sup>40</sup>

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir sebagai upaya atau acuan dalam membentuk alur sebuah penelitian agar jelas serta dapat dipahami dengan mudah. Berdasarkan kajian teori diatas guru PAI dan siswa melaksanakan proses pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran digital berbasis *Kahoot*, diantaranya dijabarkan sebagai berikut :

**Gambar 1.1 Kerangka Berpikir**



<sup>40</sup> Ayunda Widanty Zulham, “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU]* 1 (2021): 1–8.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti memakai jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi dalam penerapan media pembelajaran berbasis digital *Kahoot* pada pembelajaran PAI di SMKN 1 Ampelgading.

Penelitian kualitatif merupakan jenis metode penelitian yang kerap dipakai dalam mengetahui serta menjelaskan peristiwa sosial, perilaku atau pengalaman dengan secara mendalam dan detail. Penelitian dengan pendekatan kualitatif ini berhubungan dengan bagaimana penilaian subyektif dari sikap, pendapat serta perilaku.<sup>41</sup>

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan pendekatan kualitatif studi kasus sehingga memperoleh data-data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun pendekatan studi kasus ini merupakan pendekatan yang dilakukan secara terinci serta mendalam mengenai suatu peristiwa.<sup>42</sup> Karena peneliti merasa ciri pendekatan studi kasus ini tepat dengan penelitian ini sehingga melakukan studi kasus dengan terjun langsung ke lapangan sehingga memperoleh informasi tentang penggunaan media interaktif *Kahoot* yang dilakukan di SMKN 1 Ampelgading pada pembelajaran PAI.

---

<sup>41</sup> Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil "Metode Penelitian Kualitatif"(*Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, Semarang*) hlm. 3

<sup>42</sup> Muhammad Wahyu dkk, "Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif" dalam *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan (Mei 2024)*, hlm. 463

## **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi yang dipilih oleh peneliti pada penelitian ini di SMKN 1 Ampelgading yang merupakan sekolah menengah kejuruan terletak di Kecamatan Ampelgading, Kabupaten Malang.

Peneliti memilih lokasi tersebut karena pada sekolah tersebut menunjukkan potensi yang signifikan dalam penggunaan perangkat ajar digital, khususnya pada mata pelajaran PAI sehingga dalam penggunaan media berbasis digital kahoot dapat menjawab kebutuhan untuk meningkatkan minat belajar siswa, serta terdapat fasilitas yang menunjang dalam penggunaan media kahoot dan dukungan guru serta manajemen sekolah menunjukkan keterbukaan terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

## **C. Kehadiran Peneliti**

Dalam penelitian kualitatif mutlak kehadirannya bagi seorang peneliti, karena peneliti salah satu dari ciri penelitian kualitatif yang berperan sebagai instrumen serta pengumpul data.<sup>43</sup>

Moleong menyebutkan dalam bukunya bahwa kehadiran seorang peneliti dan bantuan dari orang lain dalam penelitian adalah alat pengumpul sebuah data yang paling utama.<sup>44</sup> Oleh karena itu, peneliti sebagai instrumen kunci yang memiliki tujuan untuk mengumpulkan data akurat serta mendeskripsikan peristiwa ataupun objek penelitian. Maka, pada penelitian ini, peneliti turun secara langsung di lapangan

---

<sup>43</sup> Thalha Alhamid dan Budur Anufia, "Instrumen Pengumpulan Data," *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14,

<sup>44</sup> Mustamil, "Metode Penelitian Kualitatif."

yang diamati yakni di SMKN 1 Ampelgading, sehingga mengetahui peristiwa langsung dan harus dapat mengumpulkan data yang valid.

#### **D. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan objek yang menjadi sebuah fokus dalam suatu penelitian. Subjek penelitian akan menentukan data yang dikumpulkan valid dikarenakan langsung dari sumbernya. Adapun subjek dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Wakil Kepala Sarana Prasarana

Faisal Kusuma Hadi, S.Pd sebagai Wakil Kepala Sarana Prasarana dengan tugasnya dalam membantu bidang pengelolaan fasilitas sekolah.

2. Guru Pengampu Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Masud Jauhari, S.Pd sebagai guru pengampu mata pelajaran PAI yang memanfaatkan media *kahoot* dalam proses pembelajaran, kemudian terdapat guru lain mata pelajaran PAI namun menggunakan media pembelajaran lain.

3. Siswa-Siswi SMKN 1 Ampelgading

Siswa-siswi SMKN 1 Ampelgading sebagai subjek dalam penerapan media digital kahoot pada pembelajaran PAI.

Dengan ini peneliti dapat memperoleh informasi dan data terkait penerapan media pembelajaran yang dilakukan yang kemudian dimanfaatkan sebagai data penelitian.

## E. Data dan Sumber Data

### 1. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data penelitian kualitatif. Data yang tertuang dalam bentuk sebuah kata, kalimat, narasi serta gambar. Sehingga, penelitian ini tersaji dalam bentuk narasi deskriptif yang diperinci untuk memperjelas gambaran objek yang diteliti.

### 2. Sumber Data

#### a) Sumber data Primer

Data penelitian primer merupakan informasi yang dikumpulkan atau diperoleh secara langsung dari sumber aslinya tanpa adanya perantara, sehingga data ini berisi informasi yang dikumpulkan oleh para peneliti secara spesifik.<sup>45</sup>

Pada penelitian ini, peneliti mengambil dari narasumber langsung yakni guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Ampelgading. Adapun data yang diteliti oleh peneliti yakni bagaimana penerapan media kahoot dalam proses pembelajaran, serta faktor apa yang menjadi pendukung dan penghambat dalam penerapan media kahoot, kegiatan peserta didik saat berlangsungnya proses pembelajaran, serta dampak media *kahoot* terhadap siswa saat keberlangsungan pembelajaran.

---

<sup>45</sup> Abdul Fattah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif*, n.d.

## b) Sumber Data Sekunder

Data penelitian Sekunder bersifat pelengkap serta penguat dari data primer.<sup>46</sup> Adapun data yang diambil oleh peneliti yakni berupa dokumen serta data yang terdapat di lokasi penelitian.

## F. Instrumen Penelitian

Dalam bukunya Ariokunto menyebutkan bahwa peran instrumen penelitian dalam mengumpulkan data sebagai alat bantu atau fasilitas untuk dapat mempermudah peneliti sehingga mendapat hasil yang lebih baik dan mudah diolah.<sup>47</sup>

Purwanto menegaskan bahwa instrumen penelitian pada dasarnya adalah perangkat yang digunakan dalam pengumpulan data untuk penelitian. Tujuan pengukuran dan teori yang mendasari menjadi pertimbangan ketika membuat instrumen penelitian. Peneliti harus membuat instrumen penelitian sendiri sesuai dengan tujuan penelitian karena dalam setiap teknik penelitian berbeda-beda dan tidak sama dengan penelitian lainnya.<sup>48</sup>

Dengan demikian, peneliti dalam penelitian ini menyusun beberapa instrumen pendukung yaitu panduan observasi, pedoman wawancara serta daftar dokumentasi yang dilampirkan pada penelitian.

---

<sup>46</sup> Nasution.

<sup>47</sup> Thalha Alhamid dan Budur Anufia, "Instrumen Pengumpulan Data."

<sup>48</sup> Metode Slamet Widodo dkk, Penelitian, *Buku Ajar Metode Penelitian* (CV Science Techno Direct All, 2023).

## G. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian kualitatif ini dikumpulkan melalui dokumentasi, wawancara dan observasi. Penggunaan metode ini sangat penting untuk penelitian kualitatif karena memungkinkan interaksi dengan subjek melalui observasi dan wawancara di lokasi kejadian, sehingga dapat dipahami dengan baik.<sup>49</sup> Dalam penelitian ini terdapat 3 teknik yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data, yaitu :

### 1. Observasi

Observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data secara langsung dari lapangan. Teknik observasi merupakan suatu kegiatan manusia yang menggunakan mata panca indera dan dilengkapi dengan panca indera lainnya yang kemudian disimpulkan dari yang telah diamati secara langsung. Oleh sebab itu, pengamat menjadi kunci dari keberhasilan serta ketepatan sebuah hasil penelitian.<sup>50</sup> Dengan demikian, observasi bertujuan untuk mengetahui secara jelas obyek yang diamati serta bertujuan dalam mendapatkan informasi-informasi terkait dengan perilaku nyata disuatu lokasi kejadian tertentu, sehingga peneliti dapat memiliki data yang akurat.<sup>51</sup>

Berdasarkan hal tersebut, peneliti pada penelitian ini terjun langsung ke lapangan dengan melihat proses pelaksanaan

---

<sup>49</sup> Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia) 2019

<sup>50</sup> Slamet Widodo dkk, *Penelitian, Buku Ajar Metode Penelitian*.

<sup>51</sup> Nilna Azizatus Shofiyyah, Asep Nursobah, and Tarsono Tarsono, "Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tunagrahita," *Psychosophia: Journal of Psychology, Religion, and Humanity* 1, no. 2 (2020): 120–35, <https://doi.org/10.32923/psc.v1i2.1157>.

pembelajaran serta mengumpulkan beberapa data terkait penelitian yang dilakukan di SMKN 1 Ampelgading pada mata pembelajaran PAI.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah suatu interaksi percakapan yang dilakukan anantara dua orang atau lebih dengan memberikan pertanyaan ditujukan kepada subjek penelitian yang akan diteliti. Wawancara dilakukan dalam teknik pengumpulan data ketika seorang peneliti sedang melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diteliti dan ketika peneliti ingin memahami data lebih mendalam dengan cara membandingkan jumlah responden dengan jumlah tertentu. Wawancara biasanya dilakukan dengan bertatap muka atau bahkan menggunakan sebuah telepon.<sup>52</sup>

Adapun dalam penelitian ini, narasumber yang diwawancarai oleh peneliti dalam memperoleh data yaitu :

1. Faisal Kusuma Hadi, S.Pd selaku Wakil Ketua Sarana Prasarana.
2. Mas'ud Jauhari, S.PdI selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Perwakilan kelas yang ikut terlibat dalam proses pembelajaran terdiri dari dua anak.

---

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan informasi secara efektif, baik melalui cara tertulis, lisan maupun visual. Dokumentasi merupakan salah satu proses dari pengumpulan data melalui bahan data tertulis seperti artikel, buku-buku terkait teori, dan lain-lain yang berkaitan dengan permasalahan sebuah penelitian.<sup>53</sup> Data yang dikumpulkan melalui dokumentasi seringkali berupa foto, dokumen dan data statistik. Foto akan memberikan sebuah gambar situasi yang terjadi di lapangan. Sedangkan dokumen berupa informasi seperti laporan, jurnal harian, jadwal, surat resmi dan sebagainya.<sup>54</sup>

Pada dokumentasi, metode yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan membuat pedoman dokumentasi atau garis besar data yang akan dicari dan mendokumentasikan berupa foto-foto profil sekolah dan data-data yang berhubungan dengan penelitian.

---

<sup>53</sup> Feny Rita Fiantika and Anita Maharani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2022.

<sup>54</sup> Shofiyyah, Nursobah, and Tarsono, "Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tunagrahita."

### 3.1 Tabel Teknik Pengumpulan Data

No	Data	Sumber	Teknik Penelitian
1	Penerapan media Kahoot - Menyiapkan panduan wawancara	- Guru PAI - Siswa	- Observasi - Wawancara
2	Faktor-faktor dalam penerapan media Kahoot - Faktor Pendukung - Faktor Penghambat	- Guru PAI - Siswa - Wakil kepala sarana dan prasarana	- Observasi - Wawancara
3	Dampak Media Kahoot terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI - Menyiapkan panduan wawancara sebelum dan sesudah penggunaan Kahoot serta - mengamati bagaimana respons siswa terhadap penggunaan Kahoot	- Siswa - Guru PAI	- Observasi - Wawancara

### H. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data digunakan sebagai penyanggah bagi peneliti apabila terdapat tuduhan bahwa penelitian tidak bersifat ilmiah. Sugiyono menyatakan bahwa pengecekan keabsahan sebagai pertanggungjawaban kebenaran atas data penelitian.<sup>55</sup> Beberapa teknik pengujian data yang akan digunakan oleh peneliti, diantaranya :

#### 1. Uji Kredibilitas

Data yang kredibel dalam penelitian kualitatif dibuktikan dengan evaluasi data, jika ada korelasi antara asumsi peneliti dan apa yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian. Penelitian ini menggunakan pengujian kredibilitas dengan teknik triangulasi sebagai berikut:

---

<sup>55</sup> Arnild Augina Mekarisce and Universitas Jambi, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat Data Validity Check Techniques in Qualitative Research in Public Health" 12, no. 33 (n.d.).

Triangulasi sumber: teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan semua data dari berbagai sumber yang terkumpul untuk diperiksa datanya. Sehingga, dapat mengetahui spesifikasi sumber tersebut untuk menghasilkan sebuah kesimpulan.

Triangulasi teknik: dilakukan menggunakan pengecekan data dari sumber yang sama akan tetapi berasal dari teknik pengambilan yang beda. Seperti dilakukan pengecekan kembali hasil observasi dengan wawancara.

## 2. Uji Transferabilitas

Uji Transferabilitas merujuk kepada sejauh mana hasil dari suatu hasil penelitian kepada populasi di tempat infroman yang ditemukan. Dalam uji transferabilitas tergantung kepada pembaca, dengan mengetahui sejauh mana penelitian dapat diterapkan pada konteks dan situasi sosial lainnya. Penelitian memiliki transferabilitas tinggi apabila pembaca dapat memiliki sebuah gambaran serta pemahaman yang jelas tentang laporan penelitian. Sehingga, pada penelitian ini peneliti melakukan uji transferabilitas dengan menjelaskan secara detail dan rinci serta menguraikan hasil data penelitian secara sistematis.

## 3. Uji Dependabilitas

Uji dependabilitas merupakan pengujian keseluruhan proses penelitian, hal ini dilakukan untuk memastikan penelitian ini reliabel. Pada penelitian ini, dilakukan uji dependabilitas dengan

diaudit secara keseluruhan proses penelitian namun sebelumnya dikonsultasikan kembali kepada pembimbing.

#### 4. Uji Konfirmabilitas

Uji konfirmabilitas suatu bentuk penyebaran informasi oleh peneliti kepada khalayak umum mengenai metode dan menjelaskan lebih akurat proses mengenai penelitiannya yang kemudian pihak-pihak tertentu mendapat kesempatan untuk melakukan evaluasi dari hasil penelitian.

### I. Analisis Data

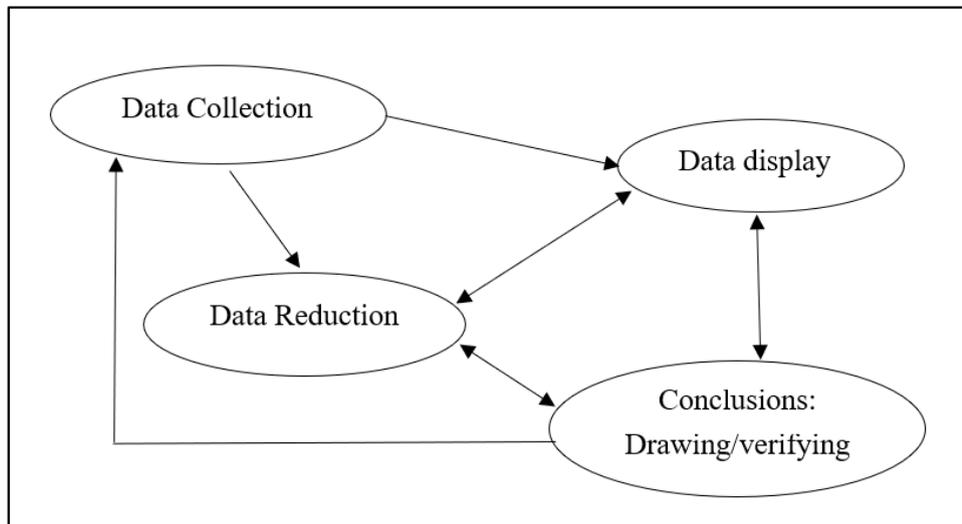
Pada penelitian kualitatif, analisis data merujuk pada proses sistematis pengumpulan sebuah data serta analisis data yang dikumpulkan sebelumnya sehingga peneliti mampu menginterpretasikan hasil penelitian. Analisis data mencakup kegiatan yang terkait dengan pengumpulan, pelacakan, pengorganisasian serta pencarian pola dan penentuan bagian-bagian yang akan dilaporkan sesuai dengan fokus penelitian secara terus menerus dan berulang-ulang.<sup>56</sup> Selaras dengan pendapat Neong Muhadjir yang mengungkapkan bahwa analisis data merupakan usaha dalam mencari serta mengatur sistematika catatan hasil dari pengumpulan data untuk meningkatkan pemahaman suatu kasus bagi peneliti.<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> Firman, "Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif," no. 4 (n.d.).

<sup>57</sup> Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin" 17, no. 33 (2018): 81–95.

Prosedur analisis data yang digunakan penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa tahapan teknik analisis data model Miles dan Huberman, yakni: 1. Konsensasi data, 2. Penyajian data, 3. Verifikasi data. Tahapan tersebut dapat di lihat dalam gambar berikut ini :<sup>58</sup>



**Gambar 3.1 Analisis Data Model Miles & Huberman**

1. Koleksi data

Dalam penelitian kualitatif, koleksi data memiliki terdapat beberapa teknik, namun pada proses pengumpulannya lebih sering menggunakan observasi, wawancara secara mendalam dan dokumentasi.

2. Reduksi data

Hasil data yang telah diperoleh masih bersifat acak. Oleh sebab itu, peneliti perlu melakukan penyederhanaan yang berfokus pada topik permasalahan yang diteliti serta memilih

---

<sup>58</sup> Pendidikan Agama, Islam Di, and M A N Medan, "Implementasi Metode Outdoor Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Islam Di MAN 1 Medan," *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 3, no. 2 (2022):

data yang valid untuk disajikan sehingga dapat menjawab pertanyaan peneliti.

### 3. Penyajian data

Setelah data-data yang ada sudah direduksi selanjutnya akan disajikan dengan bentuk laporan sistematis disebut dengan tahap penyajian data. Laporan tersebut berisi informasi yang tersaji dalam bentuk narasi sehingga dapat menjawab pertanyaan penelitian. Hal ini bertujuan agar peneliti mengetahui apa yang akan direncanakan selanjutnya karena telah memahami apa yang terjadi dalam penelitian tersebut.

### 4. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Setelah memahami langkah sebelumnya, tahapan terakhir yakni penarikan kesimpulan.<sup>59</sup> Kesimpulan yang dikutip atau diambil harus didukung dengan bukti yang valid, sehingga dapat diandalkan. Oleh sebab itu, pada langkah reduksi dan penyajian data wajib diverifikasi sehingga kesimpulan yang ditarik dapat menjawab pertanyaan peneliti serta tidak menyimpang dari fokus penelitian.

Penarikan kesimpulan harus berupa temuan yang terbaru serta belum pernah ditemukan ataupun temuan yang dapat menggambarkan obyek yang dahulu masih belum jelas, kemudian diteliti kembali menjadi lebih jelas.<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup> Fiantika and Maharani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

<sup>60</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.

## **J. Prosedur Penelitian**

### **1. Tahap Pra Lapangan**

Peneliti pada tahap ini melakukan penyusunan latar belakang serta memulai observasi pra lapangan, kemudian mengurus surat perizinan penelitian yang sudah disetujui kepada pihak terkait untuk pengamatan secara langsung.

### **2. Tahap Pekerjaan Lapangan**

Pada tahap ini, peneliti terjun secara langsung ke lokasi penelitian untuk berperan langsung dalam mengambil data serta memahami bagaimana kondisi dan situasi yang terjadi di lapangan terkait fokus yang diteliti yakni pengaruh penggunaan media *kahoot* terhadap minat belajar pada pembelajaran PAI di SMKN 1 Ampelgading.

### **3. Tahap Analisis Data**

Peneliti melakukan analisis data model miles dan huberman. Data-data yang telah didapatkan kemudian dicek kembali sehingga peneliti dapat mengetahui kevalidan data yang didapatkan.

### **4. Tahap Penulisan Laporan**

Setelah tahap analisis data kemudian tahap penulisan laporan yang dilakukan pada saat berakhirnya seluruh kegiatan penelitian secara langsung di lapangan. Sehingga, peneliti melakukan pengecekan kevalidan data yang diperoleh untuk memperbaiki data baik tentang bahasa, sistematika kepenulisan yang kemudian data

yang ada disederhanakan, tahap ini dilakukan oleh peneliti agar penelitian ini bisa dipertanggungjawabkan dan bersifat komunikatif.

## BAB IV

### PAPARAN DATA & HASIL PENELITIAN

#### A. Temuan Umum Penelitian

##### 1. Profil SMKN 1 Ampelgading

SMKN 1 Ampelgading merupakan sekolah menengah kejuruan yang terletak di Desa Tirtomarto, Kecamatan Ampelgading, Kabupaten Malang. Berdiri sejak tahun 2013 dan disahkan pada tahun 2016 dengan NPSN 69772576. Sekolah ini berakreditasi B berdasarkan sertifikat 164/BAN-SM/SK/2022, dengan melaksanakan pembelajaran sehari penuh dari pukul 07.00 hingga pukul 15.00 WIB dan telah menerapkan kurikulum merdeka.<sup>61</sup> SMKN 1 Ampelgading merupakan sekolah yang berkembang, karena masih berusia kurang lebih 10 tahun. Sekolah ini merupakan inisiasi dari 13 desa yang ada di kecamatan Ampelgading karena tidak memiliki sekolah menengah atas yang negeri, sehingga pemerintah dari 13 desa yang di ruang lingkup kecamatan Ampelgading ini bersinergi bersama untuk mewujudkan agar mempunyai sekolah negeri, oleh sebab itu, pada tahun 2013 berdirilah SMK di Ampelgading dan ini satu-satunya sekolah menengah atas tingkatan atas yang negeri di kecamatan Ampelgading.<sup>62</sup>

##### 2. Identitas SMKN 1 Ampelgading

Nama : SMKN 1 Ampelgading

Alamat : JL. Klampis Ireng Rt. 02. Rw. 01

---

<sup>61</sup> <https://smkn1ampelgading.sch.id/>

<sup>62</sup> Wawancara Bersama Wakil Sarana Prasarana pada Jumat, 10 Januari 2025

Desa/Kelurahan : Tirtomarto  
Kecamatan : Ampelgading  
Kabupaten : Malang  
Kode Pos : 65183  
Telephone : (0341) 851307  
NPSN : 69772576  
Tahun Berdiri : 2013

### **3. Visi & Misi Sekolah**

#### 1) VISI

“Mewujudkan sekolah yang berkarakter mulia, sinergi, adaptif, berazaskan kekeluargaan, dan peduli lingkungan”

#### 2) MISI

- Menanamkan nilai-nilai etika kerja, disiplin, tanggung jawab, empati, dan integritas.
- Membentuk Kolaborasi antar individu maupun kelompok yang dapat menghasilkan ide inovatif.
- Membentuk pribadi yang memiliki ilmu pengetahuan teknologi, seni dan budaya.
- Membimbing peserta didik untuk memiliki kemampuan berfikir, bertindak efektif, dan kreatif dalam mengembangkan ilmu yang diperoleh disekolah.
- Mengembangkan nilai-nilai yang berkaitan dengan keluarga, komunitas, serta menekankan pada rasa saling menghargai, dukungan, dan tanggung jawab bersama.

## **B. Hasil Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan triangulasi teknik wawancara dan dokumentasi pada SMKN 1 Ampelgading, peneliti mendapatkan hasil-hasil dari rumusan masalah yang ada dalam rumusan masalah dalam penelitian ini. Berikut ini merupakan penyajian data hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait Pengaruh Media Digital “Kahoot” Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di SMKN 1 Ampelgading.

### **1. Penerapan media kahoot pada pembelajaran PAI kelas X KPR di SMKN 1 Ampelgading.**

Penerapan media *kahoot* pada pembelajaran PAI di SMKN 1 Ampelgading ini dikarenakan tuntutan para setiap individu yang diharuskan mengenal teknologi, tentunya dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana baru yang dapat menarik keaktifan para siswa. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, pada pembelajaran PAI di SMKN 1 Ampelgading telah menerapkan media digital, hal ini disampaikan oleh Bpk. Mas’ud Jauhari, S.Pd selaku guru mata pelajaran PAI :

*“Di sini sudah perlahan mengikuti zaman ya mbak, yaa kayak penerapan teknologi juga dan tentunya saya juga sering yaa menggunakan platfrom digital, seperti menggunakan zoom, google classroom dan googlefrom*

*karena menurut saya lebih mudah menggunakan media digital ini.*"<sup>63</sup> (GM.RM.1.2)

Dalam penerapannya, media *Kahoot* tidak hanya mendukung pemanfaatan perangkat siswa digunakan kearah positif namun penerapan media *Kahoot* ini memiliki daya tarik sendiri, hal ini dinyatakan oleh bapak Mas'ud :

*"Tentu siswa merespons dengan antusias, merasa lebih termotivasi, dan lebih aktif dalam pembelajaran soalnya penggunaan media kahoot ini memiliki menjadi salah satu daya tarik sendiri yang biasanya siswa Cuma mendengarkan penjelasan guru sekarang mereka memanfaatkan hp masing-masingnya jadi lebih bervariasi dan menarik"*<sup>64</sup> (GM.RM.1.4)

Dari kegiatan observasi pertama yang dilakukan peneliti, pada hari Jumat 10 Januari 2025 di kelas X KPR mata pelajaran PAI jam 10.00 – 11.45 WIB Guru menggunakan media *Kahoot* diakhir pembelajaran sebagai upaya evaluasi setelah proses pembelajaran berlangsung, pada penerapannya konten yang ditampilkan pada media *Kahoot* sesuai dengan materi tajwid yang diajarkan diawal pembelajaran, bukan hanya itu ketepatan dalam menyajikan konten tanpa adanya kesalahan dalam membuat soal serta penyajian soal materi yang urut dari mulai soal termudah sampai soal yang tersulit ini dapat memenuhi tujuan pembelajaran. Kemudian, keestetikan tampilan soal-soal yang bervariasi dalam media *Kahoot* dengan desain warna cerah serta musik yang mengiringi saat ditampilkan memiliki kesan yang menarik, bukan hanya itu media dapat digunakan kembali untuk pembelajaran lainnya.

---

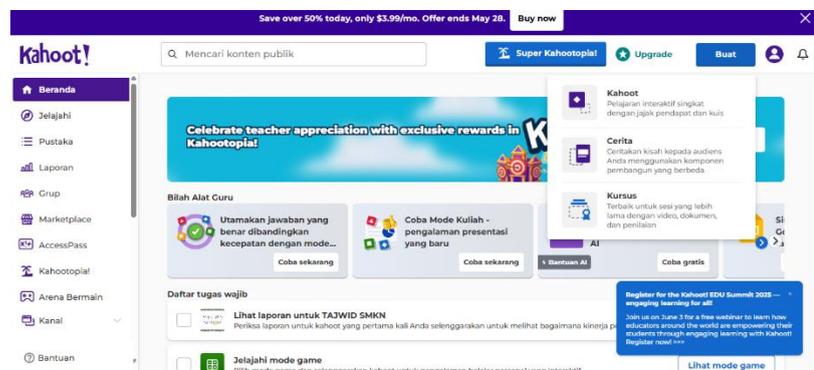
<sup>63</sup> Wawancara Bersama Guru Mata Pelajaran PAI pada Jumat, 10 Januari 2025

<sup>64</sup> Wawancara Bersama Guru Mata Pelajaran PAI pada Jumat, 10 Januari 2025

Berdasarkan hasil observasi di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Kahoot* ini efektif digunakan dalam pembelajaran PAI.

Dalam langkah-langkah penggunaannya, guru pengampu mata pelajaran PAI membuat perencanaan pembelajaran kemudian memilih materi yang cocok dalam penggunaan *Kahoot*. Kemudian menyusun soal-soal yang akan dimasukkan ke dalam platform *Kahoot* tersebut untuk diujikan kepada siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran PAI di kelas dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan awal pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam membuat soal pada aplikasi *Kahoot* :

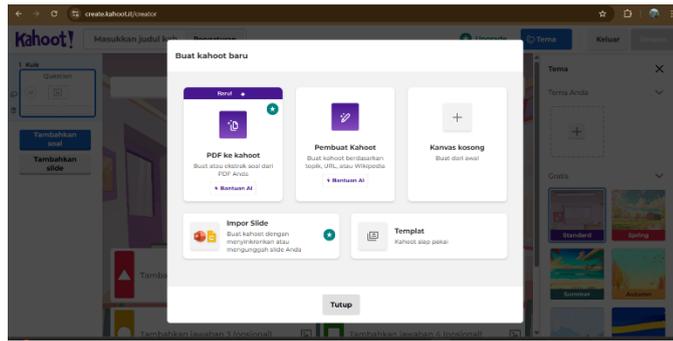
1. Mengunjungi web *Kahoot* <https://create.kahoot.it/>, dan akan muncul tampilan seperti dibawah



#### 4.1 Tampilan Kahoot

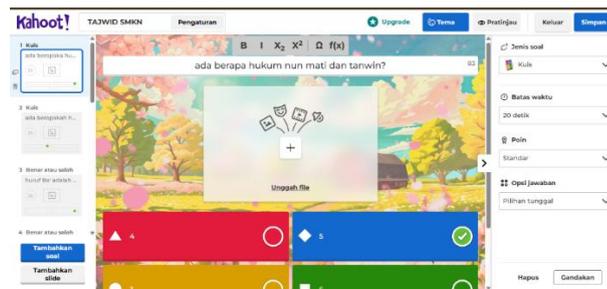
Gambar di atas menunjukkan tampilan kahoot saat pertama kali mengakses link *Kahoot*.

2. Kemudian klik Buat dipojok kanan atas selanjutnya klik Kahoot



#### 4.2 Tampilan membuat soal di Kahoot

Gambar diatas menampilkan setelah klik buat Kahoot, kemudian klik tutup di bagian bawah layar. Kemudian guru mulai membuat soal



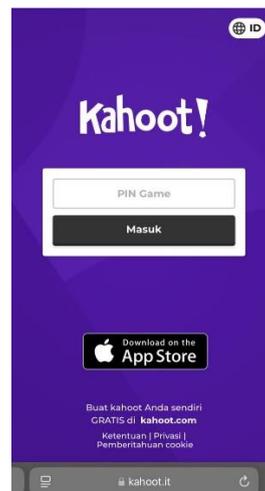
#### 4.3 Tampilan Kahoot membuat soal

Gambar diatas menampilkan saat membuat soal, guru bisa menambahkan gambar dan memberikan soal sesuai dengan materi. Selain itu guru dapat mengatur waktu dalam mengerjakan di setiap soalnya, kemudian guru memberikan kunci jawaban yang benar dengan klik salah satu pilihan sehingga muncul tanda centang seperti contoh gambag di atas.

Selain mengatur waktu, guru juga dapat mengatur tema dengan klik icon tema, selesai membuat soal guru dapat melihat

soal itu kembali dengan meng-klik Pratinjau. Setelah selesai klik simpan untuk menyimpan soal.

Hasil pengamatan peneliti dalam proses pembelajaran di kelas X KPR, guru akan memulai kelas dengan membaca do'a kemudian terdapat sesi tanya jawab terkait materi di pertemuan sebelumnya dan selanjutnya masuk pada materi baru yakni tajwid hukum nun sukun dan mim sukun dengan menggunakan buku LKS atau paket yang dijelaskan oleh guru menggunakan metode ceramah serta memberikan contoh di papan tulis. Guru akan memberikan waktu untuk belajar kembali materi yang telah disampaikan sebelum menggunakan *Kahoot*. Bapak Mas'ud Jauhari, S.Pd menyampaikan "*sebelum memulai kahoot ini saya juga memastikan semua perangkat dan jaringan internet siswa siap digunakan*"<sup>65</sup>(GM.RM.1.3) beliau juga membimbing siswa untuk mengakses *Kahoot* melalui perangkat mereka. Setelah semua perangkat siswa telah memasuki halaman website *Kahoot*,



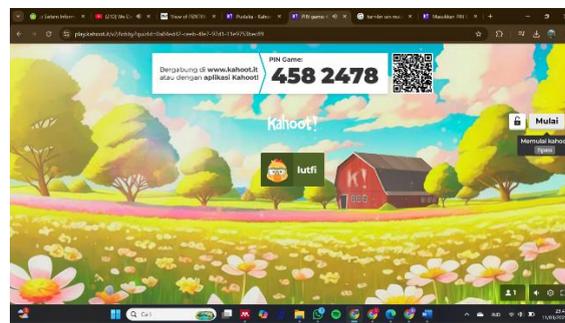
---

<sup>65</sup> Wawancara Bersama Guru Mata Pelajaran PAI pada Jumat, 10 Januari 2025

#### **gambar 4.4 Tampilan Layar Siswa Mengakses Web Kahoot**

Gambar diatas menunjukkan layar tampilan di handphone siswa saat mengakses link *Kahoot* dan login menggunakan PIN yang akan dibagikan di layar oleh guru.

Kemudian guru akan menampilkan pin di layar proyektor agar siswa dapat memasuki laman game kuis yang dibuat oleh guru dan siswa dapat mengedit nama setelah memasukan kode PIN.



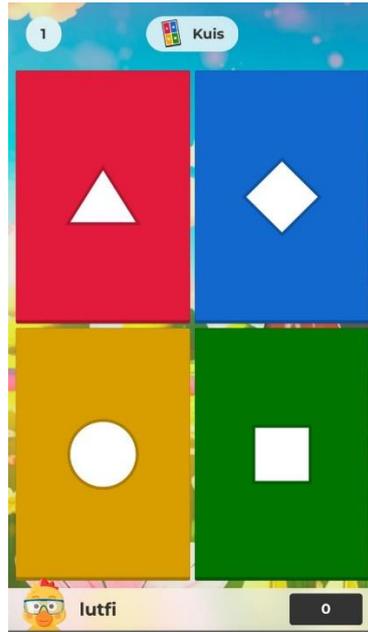
#### **gambar 4.5 Tampilan Layar Guru Siswa Masuk Room Quiz**

Gambar diatas tampilan layar guru saat memulai quiz dan menunggu siswa join kedalam room quiz dengan meng-invite pin yang sudah ditampilkan di proyektor. Setelah memastikan seluruh siswa masuk pada room quiz, guru akan memulai quiz *Kahoot*



#### **gambar 4.6 Tampilan Layar Guru Saat Soal Quiz Dimulai**

Gambar diatas merupakan tampilan gguru yang sudah memulai laman quis dan siswa akan berebut menjawab dengan cepat dan benar agar mendapat poin lebih tinggi karena setiap soalnya terdapat waktu yakni 20 detik, apabila siswa salah menjawab atau belum sempat menjawab karena kehabisan waktu akan mendapat poin nol.



**gambar 4.7 Tampilan Layar Siswa Saat Quiz Dimulai**

Gambar diatas menunjukkan tampilan layar siswa saat quiz dimulai, dalam handphone siswa hanya menampilkan warna serta bentuk jawaban sehingga siswa harus lebih fokus untuk mencocokkan warna pada layar operator.



**gambar 4.8 Tampilan layar guru nama siswa dengan 3 poin tertinggi di akhir quiz**

Gambar diatas merupakan tampilan layar guru anma siswa dengan 3 poin tertinggi di akhir quiz, setelah menjawab soal tersebut akan ditampilkan urutan nama-nama yang memiliki poin tertinggi hingga terendah, setiap soal berakhir urutan nama dan poin dapat berubah sesuai dengan kecepatan dan ketepatan menjawab soal setiap masing-masing siswa, oleh sebab itu, di setiap soalnya siswa berlomba-lomba untuk menaikkan rank poin mereka. Setelah semua soal terjawab, di akhir sesi akan ditampilkan lima nama dengan poin tertinggi yang kemudian guru akan memberikan reward bagi siswa yang mendapat rank pertama dan kedua.

Berdasarkan dari keterangan guru pengampu mata pelajaran PAI serta hasil observasi, peneliti menyimpulkan bahwa media *Kahoot* yang digunakan sebagai bahan evaluasi efektif digunakan dalam pembelajaran PAI karena penyajian konten dan materi yang selaras dapat disesuaikan sehingga memenuhi tujuan pembelajaran, dan

tampilan-tampilan yang menarik membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, serta efisien waktu karena pengaksesan yang mudah.

## **2. Faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media *Kahoot* dalam pembelajaran PAI.**

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dalam penerapan media berbasis digital *Kahoot* terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat yang mana faktor pendukung merupakan faktor-faktor yang dapat membantu, mendorong, menyongkong serta pendukung berjalannya suatu kegiatan dengan lancar sedangkan faktor penghambat yakni faktor-faktor yang dapat menghalangi, menghambat atau faktor yang dapat menahan suatu kegiatan agar tidak terjadi.<sup>66</sup>

### **2.1 Faktor Pendukung penerapan media berbasis *Kahoot***

Berdasarkan dari observasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti melihat kesiapan fasilitas-fasilitas dalam mendukung terjadinya proses pembelajaran digital, seperti adanya LCD proyektor di setiap kelasnya serta tersedianya jaringan internet seperti WIFI. Sama halnya dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, penerapan teknologi ini didukung oleh sekolah melalui fasilitas-fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran digital, pernyataan tersebut disampaikan oleh bapak Faisal Kusuma Hadi, S.Pd selaku sarana prasarana :

*“Secara umum kondisi sudah memenuhi standar karena setiap tahun kami ada anggaran khusus untuk itu untuk teknologi dan informasi, bahkan sekolah ini mempunyai tim*

---

<sup>66</sup> Mutia Balkis Winanda et al., “Analisis Faktor Pendukung Dan Penghambat Pembelajaran Terhadap Siswa/I Min 1 Labuhanbatu Selatan,” *Effect: Jurnal Kajian Konseling* 1, no. 1 (2022): 92–95,

*it yang bertugas untuk perkembangan it di sekolah jadi mulai promosi sekolah kemudian untuk penyediaan media pembelajaran kita selalu berprogres setiap tahun jadiseperti itu.*<sup>67</sup> **(WKSP.RM.1)**

Ungkapan tersebut menjelaskan peran sekolah dalam mendukung perkembangan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran di sekolah dengan menyediakan fasilitas-fasilitas yang mendukung proses pembelajaran digital serta dilakukan pengecekan fasilitas yang kemudian akan dilakukan perbaikan menggunakan dana anggaran khusus untuk teknologi dan informasi yang disediakan sekolah. Bukan hanya itu di SMKN 1 Ampelgading juga memiliki tim IT yang bertugas untuk perkembangan IT serta terdapat progres setiap tahun dalam penyediaan media pembelajaran berbasis digital ini. Hal ini juga didukung oleh pernyataan oleh bapak Mas'ud Jauhari S.Pd *“iyaa mbak, penggunaan media digital Kahoot ini dapat berjalan itu faktor utama harus dapat dukungan dari sekolah kayak fasilitas internet dan perangkat”*<sup>68</sup> **(GM.RM.2.1)** yang mana hal serupa diungkapkan kembali oleh bapak faisal *“yaa, secara dukungan kita masih 80%, di ruang kelas ruang kelas disediakan lcd proyektor untuk mensupprot media pembelajaran tadi jadi memang secara bertahap untuk mendukung apa inovasi inovasi pembelajaran yg uptudett setiap tahunnya jadi belum sepenuhnya 100% tapi setiap tahun berprogres”*<sup>69</sup> **(WKSP.RM.2)** dengan pernyataan tersebut membuktikan bahwa SMKN 1 Ampelgading telah menyediakan fasilitas-fasilitas seperti wifi dan

---

<sup>67</sup> Wawancara Bersama Wakil Sarana Prasarana pada Jumat, 10 Januari 2025

<sup>68</sup> Wawancara Bersama Guru Mata Pelajaran PAI pada Jumat, 10 Januari 2025

<sup>69</sup> Wawancara Bersama Wakil Sarana Prasarana pada Jumat, 10 Januari 2025

perangkat lainnya seperti proyektor lcd yang memadai sehingga dapat mendukung proses pembelajaran berbasis digital *Kahoot*.

Faktor pendukung lainnya merupakan peran sekolah yang juga pro aktif dalam peningkatan sumber daya manusia dengan rutin bekerjasama mengadakan *workshop* sehingga para guru dapat meningkatkan pengetahuan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran setiap harinya, hal ini diungkapkan oleh bapak Faisal Kusuma Hadi dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti :

*“Sekolah juga pro aktif selain mengembangkan teknologi informasi terutama dalam peningkatan sumber daya manusia gurunya jadi sekolah rutin bekerjasama mengadakan workshop kemudia kegiatan magang guru ada beberapa guru yg sudah mengikuti PKG yg berhubungan dengan it” (WKSP.RM.2.2)<sup>70</sup>*

Bapak Masud Jauhari juga mengungkapkan

*“Iya, jadi saya juga ada pelatihan yang pernah diikuti biasanya berupa workshop atau webinar tentang teknologi pendidikan yang di adakan sekolah, termasuk penggunaan media pembelajaran digital ini.”<sup>71</sup> (GM.RM.2)*

Kemudian, Muhammad Tubagus Rizky siswa kelas X menyatakan :

*“Mudah banget kalau mau nerapin Kahoot, karena bisa di akses dari laman google gak harus instal aplikasi lagi”<sup>72</sup> (TU.RM.2)*

Hasil pengamatan peneliti pada observasi pembelajaran 2 Jumat 17 Januari 2025 di ruang kelas X KPR mata pelajaran PAI jam 10.00 - 11.45 WIB media pembelajaran berbasis *Kahoot* sangat mudah diakses

---

<sup>70</sup> Wawancara Bersama Wakil Sarana Prasarana pada Jumat, 10 Januari 2025

<sup>71</sup> Wawancara Bersama Guru Mata Pelajaran PAI pada Jumat, 10 Januari 2025

<sup>72</sup> Wawancara Bersama Siswa Kelas X KPR pada Jumat, 10 Januari 2025

hanya dengan melalui website dan memasukkan pin kelas belajar di perangkat masing-masing siswa.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung dalam penggunaan media digital *Kahoot* yakni tidak terlepas dari peran aktif sekolah dalam menyediakan fasilitas-fasilitas yang memadai sehingga dapat mendukung terjadi proses pembelajaran berbasis digital seperti pengadaan LCD proyektor di setiap kelasnya, penyediaan jaringan internet, selanjutnya terdapat kegiatan rutin yang diadakan oleh sekolah untuk meningkatkan sumber daya manusia/guru berupa *workshop* tentang teknologi pendidikan salah satunya media pembelajaran digital ini dan akses *Kahoot* sendiri juga mudah tanpa harus menginstal perangkat lunak. Faktor pendukung lainnya yakni antusias siswa dalam mengikuti penerapan media berbasis *Kahoot* serta mudahnya dalam mengakses media *Kahoot* di setiap perangkat setiap siswa.

## **2.2 Faktor Penghambat Penerapan media berbasis *Kahoot***

Dalam penggunaan media digital *Kahoot* ini juga memiliki kendala secara umum, yang mana terdapat guru PAI yang lain masih belum bisa cara penggunaan teknologi apalagi dalam penerapan media digital *Kahoot* di ruang pembelajaran. Bapak Faisal Kusuma Hadi mengatakan “*Memang semua sebaran sdm itu belum seluruhnya mengerti tentang inovasi pembelajaran kahoot jadi memang ada sebagian besar*

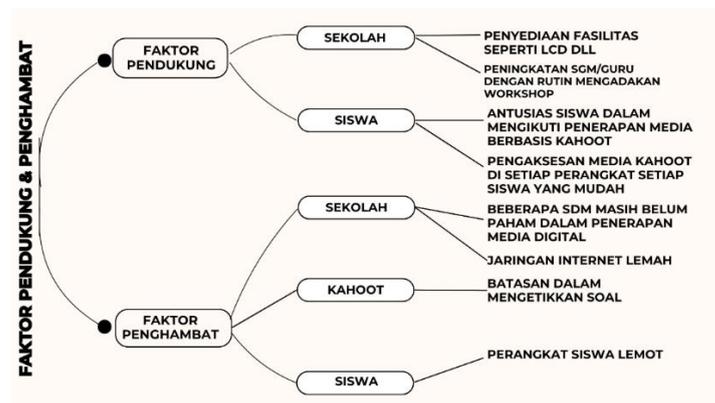
sebagian kecil guru guru belum bisa mengoprasionalkan kahoot”<sup>73</sup>

(WKSP.RM.2.3)

Bukan hanya itu faktor penghambat lainnya juga disampaikan oleh bapak Masud Jauhari :

“kendala teknis yang kadang terjadi ya pasti masalah jaringan internet yang tiba-tiba lambat kadang juga perangkat dari para siswa yang bermasalah kayak tiba-tiba tidak bisa masuk ke ruang quiz kayak tiba-tiba keluar sendiri dari laman”<sup>74</sup>  
(GM.RM.2.2)

Hal serupa juga diungkapkan oleh salah satu siswa “kendalanya ya itu jaringannya biasanya lemot” selain itu terdapat faktor penghambat lainnya mengenai penggunaan digital Kahoot yakni batasan dalam mengetikkan soal seperti variasi soal pertanyaan dengan empat pilihan jawaban, yang mana pertanyaan hanya bisa 120 huruf dan jawabannya hanya 75 huruf. Renata Estiana Novianti mengatakan “pertanyaannya singkat jadi kayak kurang lengkap penjelasannya”



Gambar 4.6 Faktor Pendukung & Penghambat

<sup>73</sup> Wawancara Bersama Wakil Sarana Prasarana pada Jumat, 10 Januari 2025

<sup>74</sup> Wawancara Bersama Guru Mata Pelajaran PAI pada Jumat, 10 Januari 2025

### 3. Dampak penggunaan media digital *Kahoot* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI di kelas X KPR.

Minat belajar merupakan sebuah ketertarikan atau rasa suka seseorang kepada suatu hal dan ingin memiliki lebih tanpa meminta atau diperintah.<sup>75</sup> Dari hasil pengamatan peneliti, penerapan media digital *Kahoot* meningkatkan minat siswa, hal ini ditunjukkan dengan antusias siswa berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena merasa tertarik dengan media yang digunakan karena suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat menarik fokus dan minat belajar siswa, seperti yang telah dikatakan oleh siswa :

*“iya, jadi setiap kita tau kalo ada kahoot di akhir pembelajaran kita jadi lebih semangat buat belajar, soalnya kita juga bersemangat buat ngejar nilai poin tertinggi dengan menjawab quiz dengan cepat dan benar, karena seru kita bisa liat nama kita di ranking berapa”<sup>76</sup> (TU.RM.3)*

Salah satu siswa juga mengungkapkan mengenai dampak media digital *Kahoot* ini :

*“lebih semangat, soalnya kalo pembelajaran PAI kebanyakan hanya mendengarkan penjelasan panjang terus yang pastinya lama-lama bosan dan ngantuk jadi pasti semangat lagi kalo di akhir pembelajaran ada game quiz Kahoot ini, lebih semangat juga soalnya kita saling kejar poin tertinggi”<sup>77</sup> (RE.RM.3)*

Berdasarkan hal di atas, penggunaan media *Kahoot* dapat berdampak kepada meningkatkan minat belajar siswa karena termotivasi untuk fokus dan bersemangat dalam mengikuti proses

---

<sup>75</sup> Syardiansah, "Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II)" Jurnal Manajemen dan Keuangan, Vol. 5, No.1 (Mei 2016), hlm 444

<sup>76</sup> Wawancara Bersama Siswa Kelas X KPR pada Jumat, 10 Januari 2025

<sup>77</sup> Wawancara Bersama Siswa Kelas X KPR pada Jumat, 10 Januari 2025

pembelajaran karena para siswa antusias untuk mengejar poin tertinggi dengan menjawab pertanyaan cepat dan benar, sehingga dapat menarik fokus siswa kembali.

Hasil pengamatan peneliti pada observasi pembelajaran 2, Jumat 17 Januari 2025 di ruang kelas X KPR mata pelajaran PAI jam 10.00 – 11.45 media pembelajaran berbasis Kahoot ini dapat meningkatkan minat belajar siswa hal ini didasari oleh antusias dan semangat siswa saat penerapan *Kahoot* dilaksanakan di ruang kelas. Kemudian, kesesuaian konten media dengan tingkat kemampuan siswa dapat mempermudah siswa dalam menjawab dan memahami soal namun hal ini belum signifikan atau belum merata karena tingkat kemampuan setiap siswa berbeda serta beberapa siswa yang kurang memperhatikan guru saat materi dijelaskan menjadi penyebab tidak maksimalnya dalam menjawab soal dengan tepat.

Dampak dalam penggunaan media digital *Kahoot* dalam pembelajaran PAI lainnya juga dirasakan oleh salah satu siswa yang mengungkapkan :

*“saya merasa lebih paham sama materinya soalnya saya murid yang kurang aktif, tapi dengan ada quiz kahoot ini saya merasa lebih aktif aja, karena setiap orang harus ikut menjawab dan jadi lebih percaya diri karena semua dilakukan lewat hp sendiri.”*<sup>78</sup> (TU.RM.3.1)

---

<sup>78</sup> Wawancara Bersama Siswa Kelas X KPR pada Jumat, 10 Januari 2025

Sesuai dengan pernyataan siswa lainnya yang mengungkapkan dampak penggunaan media digital *Kahoot* dalam pembelajaran PAI, sebagai berikut :

*“selain menyenangkan, adanya media kahoot ini saya merasa kebantu untuk memahami materi PAI dengan mudah, karena mungkin merasa semangat soalnya materi yang biasanya terasa berat bagi saya jadi lebih agak mudah kalo proses pembelajarannya menyenangkan apalagi sambil bermain quiz”*<sup>79</sup>  
**(RE.RM.3.1)**

Dapat disimpulkan dari pernyataan diatas, bahwa penggunaan media digital *Kahoot* pada pembelajaran PAI ini dapat meningkatkan kepercayaan diri setiap individu dalam menjawab soal, karena menjawabnya hanya perlu mengakses jawaban dari perangkat masing-masing tanpa harus menjawab lisan secara terbuka di kelas, bukan hanya itu dampak lainnya yakni dapat membantu siswa dalam memahami materi PAI lebih mudah karena suasana yang menyenangkan.

**Daftar Tabel 4.1 Dampak Media**

Dampak Media Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa		
No	Indikator Minat Belajar	Deskripsi
1	Rasa Ketertarikan	Media memiliki nilai ketertarikan yakni tampilan yang menarik serta game yang seru dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan serta dapat menarik fokus siswa karena bersemangat untuk mendapatkan nilai tertinggi
2	Perasaan Senang	Antusias siswa saat guru akan menggunakan media <i>Kahoot</i> di akhir pembelajaran menunjukkan bahwa siswa merasa senang ikut serta dalam menggunakan media <i>Kahoot</i>
3	Perhatian	Fokus siswa saat mengerjakan quiz game untuk mendapatkan nilai tertinggi menunjukkan perhatian siswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung

<sup>79</sup> Wawancara Bersama Siswa Kelas X KPR pada Jumat, 10 Januari 2025

Dampak Media Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa		
4	Keinginan dan Kesadaran	Keinginan siswa dalam mendapatkan nilai tertinggi agar namanya bisa di tampilkan di rank tertinggi serta perhatian siswa saat guru menjelaskan materi agar dapat memahami materi sehingga dapat menjawab quiz game dengan cepat dan benar menunjukkan kesadaran siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### **A. Penerapan Media Digital *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Pada Pembelajaran PAI di SMKN 1 Ampelgading.**

Media menjadi salah satu faktor dalam mempengaruhi keberhasilan suatu proses pembelajaran, karena pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan keefektifan suatu komunikasi dalam proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran juga mengalami kemajuan dengan mengembangkan media pembelajaran teknologi/digital, sehingga mempengaruhi suatu cara belajar dan cara pengajaran. Pemanfaatan serta penerapan media digital pada masa sekarang dalam dunia pendidikan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik karena menghasilkan sebuah inovasi atau ide-ide baru sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran hal ini sebagaimana menurut Nor Apipah. Pada zaman dulu media banyak menggunakan alat seperti buku, alat tulis, papam tulis serta penggaris kayu, dan pada masa kini media mengalami perkembangan dan lebih bervariasi seperti media gambar, audio, video animasi dan lain-lain dengan menerapkan media digital seperti teknologi komputer, jaringan komputer dan internet.<sup>80</sup>

Pentingnya penggunaan media yang menarik dalam suatu proses pembelajaran, maka guru PAI di SMKN 1 Ampelgading menerapkan salah satu media digital yakni *Kahoot* sebagai upaya menarik fokus dan minat

---

<sup>80</sup> Nor Apipah, "PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN DI ERA TEKNOLOGI," *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14,

siswa khususnya pada pembelajaran PAI dengan akses yang mudah bagi siswa dan guru, seperti yang diungkapkan oleh Supriyono yang menyatakan bahwa media harus dirancang sesederhana mungkin namun mudah di pahami, berstruktur, inovatif, kreatif dan menyenangkan.<sup>81</sup>

Dari hasil penelitian, guru PAI di SMKN 1 Ampelgading telah menggunakan media digital *Kahoot* sebagai bahan evaluasi diakhir pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran *Kahoot* ini dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru. Selanjutnya, banyaknya jadwal yang berada di akhir pelajaran menjadi salah satu faktor hilangnya fokus dan semangat siswa. Bukan hanya itu, para siswa yang belajar di SMK tidak jarang mereka terlalu fokus dengan mata pelajaran kejuruan yang diambil, mereka menganggap lebih relevan dengan karier masa depan, oleh sebab itu, penggunaan metode dan media pengajaran yang menarik menjadi upaya dalam menarik fokus serta minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI ini karena proses pembelajaran akan berjalan lebih interaktif dan mudah dipahami.

Penerapan media *Kahoot* pada pembelajaran PAI menjadi alat dalam memudahkan proses pembelajaran karena dalam penerapannya konten yang ditampilkan pada media *Kahoot* sesuai dengan materi, ketepatan dalam menyajikan konten tanpa adanya kesalahan dalam membuat soal, selanjutnya penyajian soal materi yang urut dapat memenuhi tujuan pembelajaran, kemudian keestetikan tampilan soal-soal yang bervariasi

---

<sup>81</sup> Supriyono, "PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PENDAHULUAN Berbicara Soal Kualitas Pendidikan , Tidak Dapat Dilepaskan Dari Proses Pembelajaran Di Ruang Kelas . Pembelajaran Di Ruang Kelas Mencakup Dua Aspek Penting Yakni Guru Dan Siswa . Guru Mempunyai" II (2018): 43–48.

dalam media *Kahoot* memiliki kesan yang menarik serta media dapat digunakan kembali untuk pembelajaran lainnya, hal ini serupa dengan pernyataan Agus Abdillah yang menyatakan bahwa keefektifan media pembelajaran memiliki indikator yakni kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian terhadap isi bahan pelajaran dan kesan yang menarik.<sup>82</sup>

Dalam penerapan media digital *Kahoot* ini juga merupakan sebagai bentuk upaya sekolah untuk mengembangkan pendidikan dengan terus mengikuti perkembangan zaman, dengan menyediakan fasilitas seperti komputer dan jaringan internet yang memadai. Sehingga penerapan media digital berbasis *Kahoot* ini sangat efektif digunakan pada pembelajaran PAI.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka perbandingan dengan penelitian terdahulu yakni skripsi karya Sahara Adjie Samudera menjelaskan bahwa dalam langkah-langkah penerapannya guru menggunakan media *Kahoot* ini di awal serta di akhir pembelajaran

Berdasarkan pembahasan tersebut, maka perbandingan dengan penelitian terdahulu yakni skripsi karya Mukhlis yang menjelaskan bahwa penerapan media digital *Kahoot* TIK, sehingga media *Kahoot* ini bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada materi yang lainnya.

---

<sup>82</sup>Abdillah, "EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI DENGAN MOTIVASI BELAJAR SEBAGAI VARIABEL INTERVENING PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI DAN SWASTA DI JAKARTA TIMUR An Efectifities Learning Media and Learning Inter."

## **B. Faktor-Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Penerapan Media *Kahoot* Dalam Pembelajaran PAI di SMKN 1 Ampelgading.**

Dalam sebuah penerapan sebuah media pasti terdapat beberapa faktor pendukung maupun penghambat. Dikatakan faktor pendukung apabila hal-hal yang ada akan menjadi suksesnya jalannya proses pembelajaran atau penerapan media *kahoot* dengan baik hal ini serupa oleh pernyataan Nenta Mamonto,<sup>83</sup> namun ada hal yang tidak bisa dihindari yang dapat menghambat jalannya proses pembelajaran dalam penerapan media *Kahoot* tersebut. Berikut merupakan beberapa faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media *Kahoot* berdasarkan wawancara dan observasi :

### **2.1 Faktor Pendukung penerapan media digital *Kahoot***

Faktor pendukung dalam penerapan media digital *Kahoot* yakni peran sekolah dalam menyediakan fasilitas-fasilitas yang mendukung untuk penerapan media seperti adanya LCD proyektor dan WIFI di setiap kelasnya, fasilitas-fasilitas yang memadai juga dapat membantu guru maupun siswa lebih mudah mempersiapkan dalam penerapan media *Kahoot*. Bukan hanya itu, faktor pendukung lainnya yakni adanya peran sekolah juga yang dengan rutin mengadakan *workshop* untuk peningkatan sumber daya manusia serta adanya tim IT yang dibentuk oleh pihak sekolah yang dapat membantu memberikan wawasan tentang teknologi kepada para

---

<sup>83</sup> Nenta Mamonto, Fatmah A R Umar, and Herson Kadir, "Penggunaan Media Kahoot Dalam Penilaian Kebahasaan Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sumawa" 2, no. 1 (2021): 1–14.

guru. Sehingga guru perlahan dapat memanfaatkan teknologi serta dapat meningkatkan pengetahuan tentang teknologi sehingga dapat mengembangkan teknologi sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Kemudahan dalam mengakses media *Kahoot* ini menjadi faktor utama dalam mendukung penerapan media *Kahoot* tanpa harus menginstal aplikasi. Hal ini serupa dengan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar menurut Purwanto, dalam faktor eksternal yang mana sarana prasarana yang memadai dari sekolah seperti gedung sekolah yang nyaman, fasilitas seperti LCD menjadi salah satu faktor pendukung dalam penerapan media digital *Kahoot*.<sup>84</sup>

## **2.2 Faktor Penghambat penerapan media digital *Kahoot***

Adapun faktor penghambatnya ialah, terdapat guru PAI lainnya yang masih belum tau cara penggunaan teknologi apalagi dalam penerapan media digital *Kahoot* di ruang pembelajaran, sehingga masih menggunakan media tradisional, faktor penghambat lainnya yakni terjadi karena kendala jaringan yang tidak stabil sehingga dapat memperlambat proses pembelajaran menjadi lebih lama, selanjutnya batasan pengetikkan soal pertanyaan dengan empat pilihan jawaban, yang mana pertanyaan hanya bisa 120 huruf dan jawabannya hanya 75 huruf, sehingga pertanyaan yang singkat membuat pertanyaan kurang jelas karena tidak lengkap.

---

<sup>84</sup> Kelas et al., "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR."

Dari pembahasan tersebut jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu yakni skripsi oleh Mukhlis yang menjelaskan fasilitas sekolah yang masih kurang lengkap, berbeda dengan penelitian saat ini fasilitas di SMKN 1 Ampelgading memadai sehingga dapat mendorong terjadinya penerapan media digital *Kahoot*.

### **C. Dampak Media *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di SMKN 1 Ampelgading.**

Berdasarkan dari observasi dan wawancara, penggunaan *Kahoot* berdampak kepada peningkatan minat belajar siswa yang mana hal ini bisa dilihat dari beberapa perubahan sikap siswa. Penggunaan media digital *Kahoot* di akhir pembelajaran sebagai evaluasi terhadap hasil belajar ini, berdampak kepada semangat siswa untuk lebih fokus sehingga minat belajar siswa dapat meningkat karena para siswa antusias untuk mengejar poin tertinggi dengan menjawab pertanyaan cepat dan benar, oleh sebab itu, penggunaan media digital *Kahoot* di akhir pembelajaran dapat menarik fokus siswa kembali dan membuat siswa lebih antusias berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti setiap proses pembelajaran karena media *kahoot* memiliki tampilan visual yang menarik, adanya musik latar, serta fitur peringkat dapat memberikan dorongan bagi siswa untuk terus memperhatikan jalannya proses pembelajaran hingga akhir adapun dapat menarik fokus siswa kembali karena pengerjaan waktu yang terbatas pada setiap soal mendorong siswa untuk lebih fokus dan tidak mudah teralihkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga minat belajar siswa dapat meningkat, hal ini sebagaimana menurut Slameto yang menyatakan

bahwa ciri-ciri minat belajar yakni selalu tertarik dan memperhatikan yang dipelajari, merasa senang dan mewujudkan sesuatu yang diminati dengan ikut serta dalam aktivitas dan kegiatan.<sup>85</sup>

Dampak lain juga dirasakan oleh beberapa siswa yang mengungkapkan bahwa dengan adanya media digital *Kahoot* ini dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam menjawab soal karena tidak perlu cepat menjawab soal yang diberikan guru dengan berbicara terbuka di kelas namun hanya dilakukan melalui hp setiap individu, hal ini menunjukkan secara psikologis siswa mengalami peningkatan kepercayaan diri dalam menjawab pertanyaan karena media *Kahoot* memberikan ruang partisipasi yang anonim.

Dampak selanjutnya, memudahkan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran, karena terkadang suasana pembelajaran yang membosankan dapat mengurangi rasa semangat dan fokus siswa dalam menerima materi, oleh sebab itu, adanya penggunaan media digital *Kahoot* ini menjadi inovasi dalam proses pembelajaran yang menarik, sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan membuat siswa lebih semangat dan mudah dalam memahami materi, hal ini menunjukkan secara pedagogis dan sosial bahwa media *Kahoot* ini memfasilitasi variasi dalam penyajian materi, yang sebelumnya bersifat monoton dengan metode ceramah kini penyajian pertanyaan secara visual ditambah fitur penilaian langsung dan kompetisi berbasis poin, secara sosial suasana kelas menjadi lebih interaktif dan kolaboratif. Hal ini serupa dengan penelitian terdahulu bahwa dalam

---

<sup>85</sup> Syardiansah, "Hubungan Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengaturan Manajemen," *Manajemen Dan Keuangan* 5, no. 1 (2019): 243.

indikator minat belajar salah satunya merupakan perhatian yang merupakan rasa dari diri siswa untuk mengubah fokus terhadap minat belajar yang sedang berlangsung.<sup>86</sup>

Berdasarkan pembahasan tersebut, maka perbandingan dengan penelitian terdahulu yakni skripsi karya Mukhlis yang menjelaskan presentase terhadap peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media digital *Kahoot* yakni sangat baik, kemudian dalam penelitian sekarang penerapan media *Kahoot* pada pembelajaran PAI memberi dampak kepada minat belajar siswa, dilihat dari keterlibatan dan partisipasi aktif para siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

---

<sup>86</sup> Mukhlis, "Pengaruh Media Kahoot Terhad Minat Belajar [Skripsi]."

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan oleh peneliti di SMKN 1 Ampelgading kelas X KPR mengenai media belajar berbasis digital *Kahoot* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PAI, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Di SMKN 1 Ampelgading guru PAI bisa menggunakan kahoot untuk menumbuhkan minat rasa Ketertarikan, Perasaan senang, perhatian, keinginan dan kesadaran. Media *Kahoot* ini efektif digunakan dalam pembelajaran PAI karena pada penerapannya konten yang ditampilkan pada media *Kahoot* sesuai dengan materi, ketepatan dalam menyajikan konten tanpa adanya kesalahan dalam membuat soal selanjutnya penyajian soal materi yang urut dapat memenuhi tujuan pembelajaran kemudian keestetikan tampilan soal-soal yang bervariasi dalam media *Kahoot* memiliki kesan yang menarik serta media dapat digunakan kembali untuk pembelajaran lainnya.
2. Faktor pendukung penerapan media digital *Kahoot* tersedianya fasilitas-fasilitas yang memadai/mendukung seperti tersedianya LCD proyektor di setiap kelas dan Wifi. Selanjutnya, terdapat kegiatan rutin seperti workshop untuk peningkatan sumber daya manusia dan dengan adanya tim IT yang dibentuk oleh sekolah

yang dapat membantu memberikan wawasan tentang pemanfaatan teknologi kepada para guru.

Faktor Penghambat dari penerapan media digital *Kahoot* yakni sebaran sumber daya manusia/guru yang belum merata karena beberapa guru masih sulit dalam menggunakan teknologi, selanjutnya kendala jaringan yang memungkinkan tidak stabil waktu penerapan berlangsung sehingga dapat menghambat proses pembelajaran, kemudian terdapat batasan huruf dalam menuliskan soal di *Kahoot* seperti soal hanya 120 huruf dan jawabannya 75 huruf sehingga soal singkat membuat pertanyaan kurang jelas karena tidak lengkap.

3. Dampak dari penerapan media digital *Kahoot* yakni meningkatnya minat belajar siswa yang lebih semangat dan antusias dalam berpartisipasi mengikuti proses pembelajaran, kemudian media digital *Kahoot* dapat menarik kembali fokus siswa karena media yang lebih bervariasi dan menyenangkan, selanjutnya dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam menjawab soal serta penerapan media *kahoot* ini memudahkan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran.

## **B. Saran**

1. Kepada para siswa, sebaiknya memeriksa kembali perangkat sebelum memulai penerapan media digital *Kahoot* seperti jaringan internet dan ketersediaan paket data apabila jika terdapat *trouble* wifi saat pelaksanaan berlangsung.

2. Kepada guru, sebaiknya memastikan terdahulu LCD proyektor, Wifi dan alat bantu lainnya berfungsi dengan baik sebelum penerapan media berlangsung, serta mengembangkan inovasi-inovasi baru dalam penerapan media digital seperti Quizlet dll
3. Kepada sekolah, sebaiknya dilakukan *crosscheck* terhadap fasilitas-fasilitas sekolah setiap minggunya.

## DAFTAR PUSTAKA

- . Mappasiara. "PENDIDIKAN ISLAM (Pengertian, Ruang Lingkup Dan Epistemologinya)." *Inspiratif Pendidikan* 7, no. 1 (2018): 147. <https://doi.org/10.24252/ip.v7i1.4940>.
- A.Khusnul Khatimah dkk,"Pengaruh Media Gmae Interaktif Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai" dalam jurnal of educational,
- Abdillah, Agus. "EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI DENGAN MOTIVASI BELAJAR SEBAGAI VARIABEL INTERVENING PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI DAN SWASTA DI JAKARTA TIMUR An Efectifities Learning Media and Learning Inter." *Jurnal Online STKIP PGRI Tulungagung*, 2015, 11–26.
- Abdul Fattah Nasution, Metode Penelitian Kualitatif
- Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran," no. 2 (n.d.).
- Abdul Rahim dkk, "Sistem Pengembangan Minat Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar" dalam jurnal Taksonomi Pendidikan Dasar, Vol. 1 No. 1 (2021)
- Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil "Metode Penelitian Kualitatif"(Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, Semarang)
- Agama, Pendidikan, Islam Di, and M A N Medan. "Implementasi Metode Outdoor Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Agama

Islam Di MAN 1 Medan.” *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 3, no. 2 (2022): 147–53. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758>.

Ahmad Rijali, “Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin” 17, no. 33 (2018):

Anam, Syaiful, Zaharah Taufik, Abdillah Syukur, Ahmad Saefulloh, Yusriani Najamuddin, Petta Solong, Herwinsyah Nur, et al. *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*, 2023. [www.globaleksekitifteknologi.co.id](http://www.globaleksekitifteknologi.co.id).

Andi Achru, “Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran” dalam jurnal *Idarah*, Vol. 3, No. 2 (Desember 2019)

Aris. “Ilmu Pendidikan Islam” (Cirebon : Wiyata Bestari Samasta, 2022)

Arnild Augina Mekarisce and Universitas Jambi, “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat Data Validity Check Techniques in Qualitative Research in Public Health”

Aris. “Ilmu Pendidikan Islam” (Cirebon : Wiyata Bestari Samasta, 2022)

Arnild Augina Mekarisce and Universitas Jambi, “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat Data Validity Check Techniques in Qualitative Research in Public Health”

Ayunda Widanty Zulham. “Kajian Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Minat Dan Semangat Belajar Siswa” dalam *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, Vol. 1, No. 4 (2021)

Balkis Winanda, Mutia, Annisa Fikria Hasibuan, Muhammad Ilham Maulana Batu Bara, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, and Universitas Islam Negeri

- Sumatera Utara. “Analisis Faktor Pendukung Dan Penghambat Pembelajaran Terhadap Siswa/I Min 1 Labuhanbatu Selatan.” *Effect: Jurnal Kajian Konseling* 1, no. 1 (2022): 92–95.
- Desi Winda Fitriasih, “Implementasi Penggunaan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Interaktivitas Digital Siswa Pada Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta”
- Fenny Eka Mustikawati, “Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia” dalam Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba 2019) <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Feny Rita Fiantika and Anita Maharani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2022.
- Fiantika, Feny Rita, and Anita Maharani. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2022.
- Firman. “Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif,” no. 4 (n.d.).
- Firmansyah, Mokh Iman. “Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi.” *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): 79–90.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Irwan Hidayat, Anik Supriani, Agung Setiawan and Adynata Lubis, “Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam” *Journal on Education*, Vol. 6 No. 1 (September-Desember 2023)
- Kelas, Siswa, Viii Smp, Negeri Bangkinang, and Lusi Marleni. “FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR” 1, no. 1 (2016):

149–59.

Latif, Muhammad & Fadriati. “Media Pembelajaran Dalam Perspektik Al-Quran Dan Al-Hadist.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6 No 4 (2023): 3340–48.

Mahmudi,”Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi” *Ta’dibuna : Jurnal pendidikan Agama Islam*, Vol. 2, No. 1 (Mei 2019)

Mamonto, Nenta, Fatmah A R Umar, and Herson Kadir. “PENGUNAAN MEDIA KAHOOT DALAM PENILAIAN KEBAHASAAN TEKS ANEKDOT PADA SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 SUWAWA” 2, no. 1 (2021): 1–14.

Mekarisce, Arnild Augina, and Universitas Jambi. “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat Data Validity Check Techniques in Qualitative Research in Public Health” 12, no. 33 (n.d.).

Mokh. Iman Firmansyah.,“Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar & Fungsi” *Ta’lim : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 17, No. 2 (2019)

Muhammad Bagus(2023)”Society 5.0 Pembelajaran IPS”

Muhammad & Fadriati Latif, “Media Pembelajaran Dalam Perspektik Al-Quran Dan Al-Hadist,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6 No 4 (2023)

Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, 2021.

Muhammad Wahyu dkk, “Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Penelitian

- Kualitatif” dalam Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan (Mei 2024)
- Mukhlis, Mukhlis. “Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar [Skripsi],” 2020, 1–73.
- Mustamil, Adhi Kusumastuti & Ahmad. “Metode Penelitian Kualitatif.” *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14.
- Mustamil, “Metode Penelitian Kualitatif.”
- Mutia Balkis Winanda et al., “Analisis Faktor Pendukung Dan Penghambat Pembelajaran Terhadap Siswa/I Min 1 Labuhanbatu Selatan,” *Effect: Jurnal Kajian Konseling* 1, no. 1 (2022): 92–95,
- Nasution, Abdul Fattah. *Metode Penelitian Kualitatif*, n.d.
- Nor Apipah. “PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN DI ERA TEKNOLOGI.” *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14.
- Nur Azizah, Siti. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Al-Hadits.” *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021): 130–54.
- Pito, Abdul Haris. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran,” no. 2 (n.d.).
- Randy Irawan, “Konsep Media Dan Teknologi Pembelajaran” (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022)
- Rijali, Ahmad. “Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin” 17, no. 33 (2018): 81–95.
- Rohani. “Media Pembelajaran.” *Repository.Uinsu*, 2020, 234.

- Rohmad, “Pendekatan Integratif Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Pada Abad Informasi” *Inovatif*, Vol. 21, No. 1 (2015)
- Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia) 2019
- Samrin, “Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia” *Jurnal Al-Ta’dib*, Vol. 8, No. 1 (Januari 2015)
- Septy “Media Pembelajaran” (Sukabumi: CV Jejak, 2021)
- Shofiyah, Nilna Azizatus, Asep Nursobah, and Tarsono Tarsono. “Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tunagrahita.” *Psychosophia: Journal of Psychology, Religion, and Humanity* 1, no. 2 (2020):
- Siswa Kelas et al., “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar” 1, no. 1 (2016)
- Siti Nur Azizah, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Al-Hadits,” *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021): 130–54,
- Slamet Widodo dkk, *Penelitian, Metode. Buku Ajar Metode Penelitian*. CV Science Techno Direct All, 2023.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
- Sukarismanti, dkk “Tren dan Dampak Penggunaan Kahoot! Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: A System Literature Review” dalam *Jurnal Genre* Vol. 6, No. 1 (Maret 2024)

Supriyono. “PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PENDAHULUAN Berbicara Soal Kualitas Pendidikan , Tidak Dapat Dilepaskan Dari Proses Pembelajaran Di Ruang Kelas . Pembelajaran Di Ruang Kelas Mencakup Dua Aspek Penting Yakni Guru Dan Siswa . Guru Mempunyai” II (2018): 43–48.

Syaiful Anam et al., Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami, 2023, [www.globaleksekutifteknologi.co.id](http://www.globaleksekutifteknologi.co.id)

Syardiansah. “Hubungan Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengaturan Manajemen.” *Manajemen Dan Keuangan* 5, no. 1 (2019): 243.

Tasurun Amma, Ari Setiyano, Mahmud Fauzi.,”Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta didik” *Journal Edification*, Vol. 3, No. 2 (Januari 2021)

Thalha Alhamid dan Budur Anufia. “Instrumen Pengumpulan Data.” *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14.

Wasilatul Ibad(2022),”Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Prestasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” *Qudwatuna : jurnal Pendidikan Islam* Vol. 5, No. 1 (Maret 2022)

Zulham, Ayunda Widanty. “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU]* 1 (2021): 1–8.

# LAMPIRAN-LAMPIRAN

## Lampiran 1 Bukti Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 251 334, Fax. (0341) 572533  
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: [info@uin-malang.ac.id](mailto:info@uin-malang.ac.id)

### JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

#### IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 210101110080  
Nama : IZZA LUTFIA NUR ALFIYANSYAH  
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Dosen Pembimbing 1 : Prof. Dr. ESA NUR WAHYUNI, M.Pd  
Dosen Pembimbing 2 :  
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Media Belajar Berbasis Digital "Kahoot" Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI

#### IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	08 Oktober 2024	Prof. Dr. ESA NUR WAHYUNI, M.Pd	Bimbingan BAB I	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	01 November 2024	Prof. Dr. ESA NUR WAHYUNI, M.Pd	Revisi BAB I rumusan masalah serta perbaikan judul dan bimbingan BAB II	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	19 November 2024	Prof. Dr. ESA NUR WAHYUNI, M.Pd	Revisi BAB II indikator indikator minat belajar dan bimbingan BAB III	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	03 Desember 2024	Prof. Dr. ESA NUR WAHYUNI, M.Pd	Revisi bab III pembuatan tabel teknik penelitian secara jelas	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	05 Desember 2024	Prof. Dr. ESA NUR WAHYUNI, M.Pd	Revisi bab III pembuatan instrumen penelitian	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	05 Maret 2025	Prof. Dr. ESA NUR WAHYUNI, M.Pd	Bimbingan revisi proposal	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	12 Maret 2025	Prof. Dr. ESA NUR WAHYUNI, M.Pd	Bimbingan bab 4	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	14 Maret 2025	Prof. Dr. ESA NUR WAHYUNI, M.Pd	Revisi Bab 4 efektifitas media pembelajaran kahoot	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	17 Maret 2025	Prof. Dr. ESA NUR WAHYUNI, M.Pd	Revisi bab 4 efektifitas media dan bimbingan bab 5	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	16 April 2025	Prof. Dr. ESA NUR WAHYUNI, M.Pd	Revisi bab 5 buat Peta konsep mengenai faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan Kahoot	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	23 April 2025	Prof. Dr. ESA NUR WAHYUNI, M.Pd	Bimbingan revisi bab 5 Peta konsep faktor pendukung dan penghambat	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	24 April 2025	Prof. Dr. ESA NUR WAHYUNI, M.Pd	Bimbingan bab 6, revisi membuat tabel hasil penelitian dari dampak penerapan kahoot pada minat belajar siswa	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	25 April 2025	Prof. Dr. ESA NUR WAHYUNI, M.Pd	Bimbingan revisi bab 6 tabel dampak penggunaan media kahoot	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui  
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, 24/4/2025  
Dosen Pembimbing 1

Prof. Dr. ESA NUR WAHYUNI, M.Pd

Kajir / Kiprodi.

## Lampiran 2 Sertifikat Bebas Plagiasi

	<b>KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING</b>
<hr/> <i>Sertifikat Bebas Plagiasi</i> Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/07/2024	
diberikan kepada:	
Nama	: Izza Lurfia Nur Alfiansyah
NIM	: 210101110080
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis	: Media Belajar Berbasis Digital "Kahoot" Untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI
Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.	
	Malang, 29 April 2025 Kepala,  Benny Afwadzi
	

## Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



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

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin\_malang.ac.id

Nomor : 4646/Un.03.1/TL.00.1/12/2024  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

19 Desember 2024

Kepada

Yth. Kepala SMKN 1 Ampelgading  
di  
Kabupaten 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 : Izza Lutfia Nur Alfiansyah  
NIM : 210101110080  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2024/2025  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Digital Berbasis "Kahoot" Terhadap Minat belajar Siswa di SMKN 1 Ampeigading pada Pembelajaran PAI

Lama Penelitian : Januari 2025 sampai dengan Maret 2025  
(3 bulan)

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

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

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



An. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA  
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

### Lampiran 3 Surat Keterangan Sekolah



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMK NEGERI 1 AMPELGADING**

Jl. Klampis Ireng RT. 02 RW. 01 Tirtomerto Ampelgading Kabupaten Malang 65183  
Telepon (0341) 851307

Ampelgading, 12 Maret 2025

Nomor : 005/085/101.6.9.14/2025  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Surat Balasan Izin Penelitian  
Yth. Sdr. Izza Lutfia Nur Alfiansyah  
di  
Tempat

Sehubungan dengan surat tanggal 19 Desember 2024 perihal permohonan izin penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITKP) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Kami sampaikan beberapa hal :

1. Pada dasarnya kami tidak keberatan, maka kami dapat mengizinkan penelitian tersebut ditempat kami
2. Izin melakukan penelitian diberikan untuk keperluan akademik
3. Waktu penelitian dilakukan diwaktu jam kerja

Demikian surat balasan izin penelitian, atas perhatiannya di sampaikan terima kasih.

  
Kepala SMKN 1 AMPELGADING  
Mutiara Fauziah S.Kom.  
Pedagogik  
NIP 197907172011012006

### Lampiran 4 Hasil Observasi Kinerja Media Kahoot

Tanggal Observasi : 10 Januari 2025  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
 Kelas : X (Sepuluh) KPR  
 Nama Guru : Mas'ud Jauhari S.Pd  
 Pukul : 10.00-11-45 WIB

No.	Kriteria	Efektif			Deskripsi
		Baik	Kurang Baik	Tdk Baik	
1.	Kesesuaian konten media dengan materi yang diajarkan	✓			Konten yang dicantumkan pada Kahoot sesuai dengan materi pembelajaran
2.	Kesesuaian konten media dengan tujuan pembelajaran	✓			Konten yang dicantumkan pada game Kahoot sesuai dengan tujuan pembelajaran yakni agar peserta didik dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi penjelasan guru.
3.	Kesesuaian konten media dengan tingkat kemampuan siswa		✓		Berdasarkan hasil uji coba, ternyata beberapa siswa belum bisa menjawab dengan benar karena kurang memperhatikan guru serta tingkat kemampuan setiap siswa yang berbeda-beda. Sehingga tidak sesuai dengan kemampuan siswa
4.	Konten yang disajikan tepat	✓			Konten tepat, tidak ada kesalahan baik dalam typing dalam membuat soal
5.	Konten yang dsajikan dengan urutan sesuai materi	✓			Konten urutan mulai dari segi kemudahan soal sampai yang tersulit
6.	Media dapat meningkatkan motivasibelajar siswa	✓			Berdasarkan uji coba yang dilakukan, siswa lebih bersemangat dalam belajar menggunakan media game kahoot

7.	Media memiliki nilai estetika dan ketertarikan	✓			Media dibuat dengan desain warna yang cerah dan menarik
8.	Pengaksesan media mudah bisa melalui <i>website</i>	✓			Media Kahoot sangat mudah di akses hanya dengan melalui website dan memasukkan pin kelas belajar
9.	Media dapat diterapkan kepada seluruh siswa dan materi	✓			Media sudah diujikan kepada beberapa jenjang, dan semua bisa menggunakannya
10.	Media dapat digunakan kembali untuk pembelajaran lainnya	✓			Media game kahoot dapat digunakan kembali hanya perlu mengedit soal-soal

Tanggal Observasi : 17 Januari 2025  
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
Kelas : X (Sepuluh) KPR  
Nama Guru : Mas'ud Jauhari S.Pd  
Pukul : 10.00-11-45 WIB

No.	Kriteria	Efektif			Deskripsi
		Baik	Kurang Baik	Tdk Baik	
1.	Kesesuaian konten media dengan materi yang diajarkan	✓			Konten yang dicantumkan pada Kahoot sesuai dengan materi pembelajaran
2.	Kesesuaian konten media dengan tujuan pembelajaran	✓			Konten yang dicantumkan pada game Kahoot sesuai dengan tujuan pembelajaran yakni agar peserta didik dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi penjelasan guru.
3.	Kesesuaian konten media dengan tingkat kemampuan siswa		✓		Berdasarkan hasil uji coba, ternyata beberapa siswa belum bisa menjawab dengan benar karena kurang memperhatikan guru serta tingkat kemampuan setiap siswa yang berbeda-beda.
4.	Konten yang disajikan tepat		✓		Konten tepat, namun terdapat kesalahan dalam membuat soal yakni lupa mencantumkan gambar lafadz
5.	Konten yang disajikan dengan materi		✓		Konten disajikan secara acak dari segi kemudahan dan kesulitan soal materi
6.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	✓			Berdasarkan uji coba yang dilakukan, siswa lebih bersemangat dalam belajar menggunakan media game kahoot
7.	Media memiliki nilai ketertarikan	✓			Media dibuat dengan desain warna yang cerah dan menarik
8.	Pengaksesan media mudah bisa melalui <i>website</i>	✓			Media Kahoot sangat mudah di akses hanya dengan melalui website dan memasukkan pin kelas belajar

No.	Kriteria	Efektif			Deskripsi
		Baik	Kurang Baik	Tdk Baik	
9.	Media dapat diterapkan kepada seluruh siswa dan materi	✓			Media sudah diujikan kepada beberapa jenjang, dan semua bisa menggunakannya
10.	Media dapat digunakan kembali untuk pembelajaran lainnya	✓			Media game kahoot dapat digunakan kembali hanya perlu mengedit soal-soal

## Lampiran 5 Instrumen Wawancara

Hari/Tanggal : Jumat, 10 Januari 2025

Pukul : 13.00 WIB

Narasumber : Bpk Faisal Kusuma Hadi, S.Pd (Wakil Kepala Sarana Prasarana) I

No	Pertanyaan	Jawaban	Coding
1	Bagaimana kondisi fasilitas teknologi di sekolah, seperti komputer, proyektor dan jaringan internet?	Secara umum kondisi sudah memenuhi standar karena setiap tahun kami ada anggaran khusus untuk itu untuk teknologi dan informasi, bahkan sekolah ini mempunyai tim it yang bertugas untuk perkembangan it di sekolah jadi mulai promosi sekolah kemudian untuk penyediaan media pembelajaran kita selalu berprogres setiap tahun jadiseperti itu.	(WKSP.RM.1)
2	Apakah sekolah telah menyediakan fasilitas yang mendukung penggunaan media digital seperti Kahoot?	Ya, secara dukungan kita masih 80% di ruang kelas ruang kelas disediakan aa lcd proyektor untuk mensupprot media pembelajaran tadi jadi memang secara bertahap untuk mendukung apa inovasi inovasi pembelajaran yg uptudett setiap tahunnya jadi belum sepenuhnya 100% tapi setiap tahun berprogres	(WKSP.RM.2)
3	Apakah terdapat kebijakan khusus terkait pengadaan perangkat teknologi untuk mendukung pembelajaran digital?	Benar sekali jadi sesuai dgn visi misi sekolah disini ada jurusan rekayasa perangkat lunak yang itu untuk mensupprot teknologi informasi selain itu anggaran dana setiap tahunnya itu selalu ada anggaran dana khusus untuk teknologi informasi baik itu dari bantuan oprasional sekolah dari pusat kemudian BPUPP kemudia kami juga pro aktif untuk mendapatkan bantuan dana alokasi khusus prov jawa timur yang itu ya nanti bisa mensupprot kegiatan pembelajaran di sekolah terutama di bidang teknologi dan informasi	(WKSP.RM.2.1)
4	Bagaimana peran sekolah dalam mendukung guru untuk menggunakan media digital seperti Kahoot dalam pembelajaran?	Sekolah juga pro aktif selain mengembangkan teknologi informasi terutama dalam peningkatan sumber daya manusia gurunya jadi sekolah rutin bekerjasama mengadakan workshop kemudia kegiatan magang guru ada beberapa guru yg sudah mengikuti PKG yg berhubungan dengan it ada namanya guru pak elvin sudah mengikuti pelatihan VEDC kemudian ee beliau juga sudah di undang di sulawesi selatan, makassar untuk mempresentasikan prodak yang berhubungan dengan it untuk memudahkan kegiatan pembelajaran	(WKSP.RM.2.2)
5	Apa kendala utama yang dihadapi sekolah dalam menyediakan sarana pendukung pembelajaran digital?	Memang semua sebaran sdm itu belum seluruhnya mengerti tentang inovasi pembelajaran kahoot jadi memang ada sebagian besar sebagian kecil guru guru belum bisa mengoprasionalkan kahoot padahal kalo di pelajari itukan sederhana tetapi memang secara sosialisasi belum tersalurkan	(WKSP.RM.2.3)
6	Bagaimana upaya sekolah dalam mengatasi kendala tersebut?	Sebetulnya dnegan sosialisasi dengan setelah di sosialisasikan di aplikasikan di dlm pembelajaran setelah diaplikasikan nanti akan ada monitoring dan evaluasi setelah itu kita akan merefleksikan dan setiap semester itu ada penilaian kinerja gur.	

No	Pertanyaan	Jawaban	Coding
		Jadi penilaian pada guru selalu rutin dilaksanakan di sekolah ini yujuannya apa untuk memonitoribg dan evaluasi pembelajaran yang sudah di lakukakn bukan hanya pembelajaran saja tetapi pemanfaatan media kemudia inovasi inovasi pembelajaran lalu akan di monitoring	

Hari/Tanggal : Jumat, 10 Januari 2025

Pukul : 08.45 WIB

Narasumber : Bpk Masud Jauhari, S.Pd (Guru Pengampu mapel PAI)

No	Pertanyaan	Jawaban	Coding
1	Apakah anda sudah mendapatkan pelatihan atau arahan sebelumnya terkait penggunaan media pembelajaran berbasis digital?	iya, jadi saya juga ada pelatihan yang pernah diikuti biasanya berupa workshop atau webinar tentang teknologi pendidikan yang di adakan sekolah, termasuk penggunaan media pembelajaran digital ini.	(GM.RM.2)
2	Apa yang menjadi motivasi anda untuk menggunakan Kahoot dalam pembelajaran PAI?	ya, motivasi saya menggunakan media kahoot ini tentunya karena guru sekarang dituntut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas ya mbak dengan memanfaatkan teknologi, karena zaman sekarang sudah apa-apa serba teknologi, kayak siswa bawa hp itu juga harus dimanfaatkan untuk cari suasana proses pembelajaran yang menyenangkan, jadi dapat menarik keterlibatan siswa. Ya salah satunya menggunakan media pembelajaran kahoot ini	(GM.RM.1.1)
3	Apakah disini sudah lama menerapkan media pembelajaran berbasis digital? Dan apakah sebelumnya anda pernah menggunakan media digital lainnya dalam pembelajaran ?	Di sini sudah perlahan mengikuti zaman ya mbak, yaa kayak penerapan teknologi juga dan tentunya saya juga sering yaa menggunakan platfrom digital, seperti menggunakan zoom, google classroom dan googlefrom karena menurut saya lebih mudah menggunakan media digital ini.	(GM.RM.1.2)
4	Bagaimana langkah-langkah anda dalam menerapkan Kahoot di kelas?	Sebelum itu tentunya saya menyiapkan materi dan memastikan cocok untuk menggunakan media kahoot trus ya saya membuat soal di laman kahoot dan sebelum memulai kahoot ini saya juga memastikan semua perangkat dan jaringan internet siswa siap digunakan dan membimbing siswa untuk mengakses kahoot melalui perangkat mereka, setalh itu kalo semua nama siswa sudah memasuki ruang quiz saya mulai soal quiz nya	(GM.RM.1.3)
5	Bagaimana respon siswa saat menggunakan media Kahoot dalam pembelajaran?	Tentu siswa merespons dengan antusias, merasa lebih termotivasi, dan lebih aktif dalam pembelajaran soalnya penggunaan media kahoot ini memiliki menjadi salah satu dya tarik sendiri yang biasanya siswa cuma mendengarkan penjelas guru sekarang mereka memanfaatkan hp masing-masingnya jadi lebih bervariasi dan menarik	(GM.RM.1.4)
6	Apakah terdapat kendala teknis atau non teknis saat penerapan media Kahoot? Jika iya, bagaimana anda mengatasinya?	Tentunya ada salah satunya masalah jaringan internet yang lambat atau perangkat yang tidak kompatibel. Solusinya adalah memastikan koneksi stabil sebelumnya dan menyediakan perangkat cadangan jika memungkinkan.	
7	Bagaimana anda mengevaluasi keberhasilan	Ya saya melihat keberhasilan dievaluasi dengan melihat tingkat partisipasi siswa, hasil kuis, serta	

No	Pertanyaan	Jawaban	Coding
	pembelajaran menggunakan Kahoot?	umpan balik siswa terkait pengalaman mereka selama pembelajaran.	
8	Apakah anda melihat perubahan minat belajar siswa setelah menggunakan Kahoot?	Tentu bisa dilihat dari bagaimana siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, aktif dalam menjawab pertanyaan, dan menunjukkan peningkatan kehadiran serta partisipasi dalam proses pembelajaran yg berlangsung	
9	Menurut anda, bagaimana penggunaan Kahoot memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi PAI?	Kahoot kan berbentuk sebuah quiz ini memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan mempermudah pengingatan melalui pendekatan kuis interaktif.	
10	Apakah ada perbedaan partisipasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan Kahoot?	Seperti yang saya katakan sebleumnya partisipasi siswa meningkat karena suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.	
11	Faktor apa saja yang mendukung keberhasilan anda dalam menggunakan Kahoot?	iyaa mbak, penggunaan media digital Kahoot ini dapat berjalan itu faktor utama harus dapat dukungan dari sekolah kayak fasilitas internet dan perangkat kemudian antusiasme siswa terhadap media pembelajaran baru dan kemudahan menggunakan aplikasi Kahoot ini tanpa harus install perangkat lagi kan	<b>(GM.RM.2.1)</b>
12	Seberapa besar dukungan dari sekolah untuk dapat menerapkan media berbasis digital ini?	iyaa mbak, penggunaan media digital Kahoot ini dapat berjalan itu faktor utama harus dapat dukungan dari sekolah kayak fasilitas internet dan perangkat dan disini fasilitas tersebut sudah memadai karena di setiap kelas ada	
13	Apa saja hambatan teknis yang anda hadapi dalam menggunakan kahoot (misalnya jaringan internet, perangkat atau fitur aplikasi)?	kendala teknis yang kadang terjadi ya pasti masalah jaringan internet yang tiba-tiba lambat kadang juga perangkat dari para siswa yang bermasalah kayak tiba-tiba tidak bisa masuk ke ruang quiz kayak tiba-tiba keluar sendiri dari laman	<b>(GM.RM.2.2)</b>
15	Apakah anda merasa ada keterbatasan dalam memahami atau mengembangkan fitur-fitur kahoot untuk pembelajaran?	Iya, keterbatasan terjadi karena kurangnya pelatihan mendalam tentang fitur-fitur Kahoot yang lebih kompleks. Hal ini dapat diatasi dengan mengikuti pelatihan lanjutan atau eksplorasi mandiri.	

Hari/Tanggal : Jumat, 10 Januari 2025

Pukul : 11.45 WIB

Narasumber : Muhammad Tubagus Rizky

No	Pertanyaan	Jawaban	Coding
1	Apakah pada mata pelajaran PAI media Kahoot sering digunakan?	Iya, kita udah sering menggunakan media Kahoot pada pembelajaran PAI	
2	Apakah kahoot memengaruhi semangatmu untuk belajar PAI?	iya, jadi setiap kita tau kalo ada kahoot di akhir pembelajaran kita jadi lebih semangat buat belajar, soalnya kita juga bersemangat buat ngejar nilai poin tertinggi dengan menjawab quiz dengan cepat dan benar, karena seru kita bisa liat nama kita di ranking berapa	(TU.RM.3)
3	Menurut anda apa penggunaan media Kahoot ini mudah?	Mudah banget kalau mau nerapin Kahoot, karena bisa langsung dari laman google gak harus instal aplikasi lagi	(TU.RM.2)
4	Apakah Media Kahoot memiliki dampak terhadap pemahaman materi kepada anda?	saya merasa lebih paham sama materinya soalnya saya murid yang kurang aktif, tapi dengan ada quiz kahoot ini saya merasa lebih aktif aja, karena setiap orang harus ikut menjawab dan jadi lebih percaya diri karena semua dilakukan lewat hp sendiri-sendiri	(TU.RM.3.1)
5	Apakah terdapat kendala pada saat penerapan media Kahoot ?	kendalanya ya itu jaringannya biasanya lemot	(TU.RM.2.1)

Hari/Tanggal : Jumat, 10 Januari 2025

Pukul : 12.00 WIB

Narasumber : Renata Estiana Novianti

No	Pertanyaan	Jawaban	Coding
1	Apakah pada mata pelajaran PAI media Kahoot sering digunakan?	Bener, kita udah sering menggunakan media Kahoot	
2	Apakah kahoot memengaruhi semangatmu untuk belajar PAI?	lebih semangat, soalnya kalo pembelajaran PAI kebanyakan hanya mendengarkan penjelasan panjang trus yang pastinya lama-lama bosan dan ngantuk jadi pasti semangat lagi kalo di akhir pembelajaran ada game quiz Kahoot ini, lebih semangat juga soalnya kita saling kejar poin tertinggi	(RE.RM.3)
3	Menurut anda apa dalam penggunaan media Kahoot mudah?	Iya mudah banget soalnya kita tinggal masuk kelaman google terus masukin kode pin yang diberikan guru aja	
4	Apakah Media Kahoot memiliki dampak terhadap pemahaman materi kepada anda?	selain menyenangkan, adanya media kahoot ini saya merasa kebantu untuk memahami materi PAI dengan mudah, karena mungkin merasa semangat soalnya materi yang biasanya terasa berat bagi saya jadi lebih agak mudah kalo proses pembelajarannya menyenangkan apalagi sambil bermain quiz	(RE.RM.3.1)
5	Apakah terdapat kendala pada saat penerapan media Kahoot ?	singkat jadi kayak kurang lengkap penjelasannya	(RE.RM.3.2)

## Lampiran 6 Hasil Dokumentasi Penelitian



Gerbang utama SMKN 1 Ampelgading



Musholla SMKN 1 Ampelgading



Lapangan SMKN 1 Ampelgading



Bangunan Kelas SMKN 1 Ampelgading



Perpustakaan SMKN 1 Ampelgading



Proses pembelajaran saat guru menyampaikan materi



Pembelajaran PAI kelas X KPR dengan media *Kahoot* di SMKN 1 Ampelgading



Pembelajaran PAI kelas X KPR dengan media *Kahoot* di SMKN 1 Ampelgading



Wawancara dengan Wakil Sarana Prasarana SMKN 1 Ampelgading



Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran PAI SMKN 1 Ampelgading



Wawancara dengan siswa SMKN 1 Ampelgading

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
**SMK NEGERI 1 AMPELGADING**  
 Jl. Klampis Ireng RT 02 RW 01 Tirtomani Ampelgading Kabupaten Malang 65183  
 Telepon (0341) 851907  
 Laman : www.smkn1ampelgading.sch.id, Pos-el : smkn1ampelgading@tm@gmail.com

PRESENSI SISWA TAHUN PELAJARAN 2023 - 2024

Kelas : X KPR      Hari :      Hari Tanggal :      Hari Tanggal :

NISN/NIPD	NAMA SISWA	U/P	JAM KE																	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								
	Alifvia Maylin Fahliah																			
	Asyia Naylatul Alifah																			
	Aulia Dwi Andini																			
	Devi Lima Eriyana Putri																			
	Farin Fitriani																			
	Feby Ola Cicilia																			
	Fitrianto Dedi Alviandari																			
	Hesty Setyawati																			
	Harotul Aini																			
	Intan Aliviatius Zahro																			
	Keya Erik Vania																			
	Laudya Setya Rosa Andita																			
	Mariana																			
	Mesri Rizki Mestwin																			
	Maysarah Putri Alemyah																			
	Mikala Harunapsuratul Hamidah																			
	Muhamad Tubagus Rizky																			
	Nahila Ramadani Gurawan																			
	Natasya Yudiz Revalina Putri																			
	Nur Anisah																			
	Putri Melani																			
	Renata Estiana Noviani																			
	Revalinda Angelina Effendi																			
	Sakinah Ridha Fauziah																			
	Siti Lana																			
	Vitri Aprilia																			
	Yogi Ika Amilia																			
	Yunita Citra Lestari																			
	Zaskia Miranda Putri Hardiansyah																			

WALI KELAS : D

Absensi kelas X KPR

### MODUL AJAR BAB III: MENJALANI HIDUP PENUH MANFAAT DENGAN MENGHINDARI BERFOYA-FOYA, RIYA', SUM'AH, TAKABUR, DAN HASAD

**INFORMASI UMUM**

**IDENTITAS MODUL**

Nama Penyusun	: Mas'ud Jauhari, S.Pd.I	Alokasi Waktu	: 9 Jam (3JP)
Satuan Pendidikan	: SMKN 1 AMPELGADING	Tahun Penyusunan	: 2024
Kelas / Semester	: X/Ganjil	Fase	: E
Mata Pelajaran	: PAI	Elemen Mapel	: Akhlak

**KOMPETENSI AWAL**

- Menganalisis manfaat menghindari sikap hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur, dan hasad
- Membuat karya berupa quote dan mempublikasikan di media social
- Menghindari sikap hidup sikap hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur, dan hasad
- Terbiasa bersikap rendah hati dalam kehidupan sehari-hari

**SARANA DAN PRASARANA**

1. Gawel	4. Buku Teks	7. Handout materi
2. Laptop/Komputer PC	5. Papan tulis/White Board	8. Infokus/Projektor/Pointer
3. Akses Internet	6. Lembar kerja	9. Referensi lain yang

**MODEL PEMBELAJARAN**

*Project Based Learning (PBL)* terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi

**PROFIL PELAJAR PANCASILA**

- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa
- Bergotong royong, Berkebinekaan global, Mandiri, Berakhlak kritis, Kreatif

**TARGET PESERTA DIDIK**

Peserta didik regulier/typical: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

**KOMPETENSI INTI**

**I. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Peserta didik mampu menganalisis manfaat menghindari sikap hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur, dan hasad
- Peserta didik mampu membuat karya berupa quote dan mempublikasikan di media social
- Peserta didik mampu menghindari sikap hidup sikap hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur, dan hasad
- Peserta didik mampu terbiasa bersikap rendah hati dalam kehidupan sehari-hari

**II. PEMAHAMAN BERMAKNA**

- Pembelahan dalam bab ini menjelaskan Analisis pengertian dan contoh perilaku berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur, dan hasad, Analisis manfaat dan cara menghindari perilaku berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur dan hasad dan Analisis dalil dan cara menghindari perilaku berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur dan hasad.

**III. PERTANYAAN PEMANTIK**

- Pertemuan 1 menggunakan model pembelajaran the learning cell. Apa pengertian, dan dalil perilaku berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur, dan hasad?
- Pertemuan 2 menggunakan model pembelajaran jigsaw learning. Apa manfaat dan cara menghindari perilaku berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur, dan hasad?
- Pertemuan 3 menggunakan model pembelajaran berbasis produk. Berilah contoh perilaku berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur, dan hasad!

Scanned with OKEN Scanner

## Modul Pembelajaran PAI

2. Mengidentifikasi Hukum Bacaan Tajwid Q.S. al-Maidah/5: 48

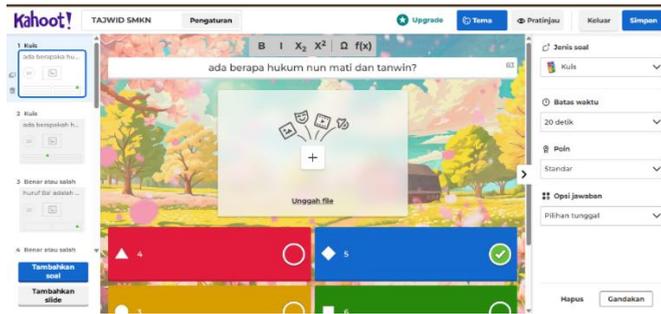
No	Lafaz	Hukum bacaan	Alasan
1	وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ	Mad Jalz munfashil	Mad thabi'i bertemu hamzah pada lafaz berbeda

Scanned with OKEN Scanner

No	Lafaz	Hukum bacaan	Alasan
2	مُؤْتَمِرًا	Idgham bila ghunnah	Fathah tanwin bertemu huruf lam
3	وَقَوْمًا	Idzhar	Fathah tanwin bertemu 'ain
4	عَلِيمًا	Mad wajib muttashil	Mad thabi'i bertemu hamzah pada lafaz yang sama
5	حَقِيمًا	Mad thabi'i	Ada fathah diikuti alif

## Materi Tajwid

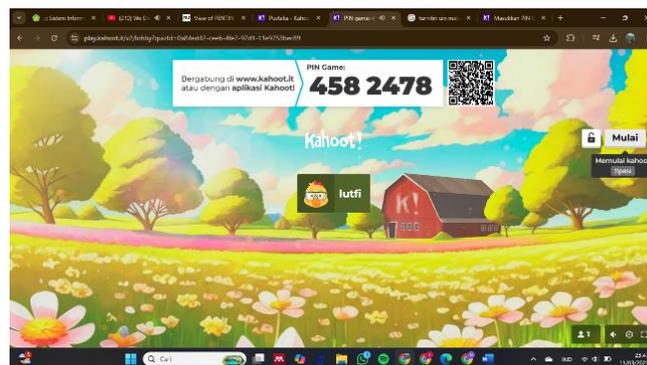
Tampilan layar guru saat mengakses web Kahoot (<https://create.kahoot.it/>)



Tampilan layar saat membuat soal



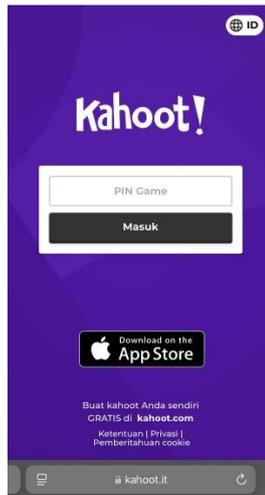
Tampilan layar guru saat akan memulai Quiz



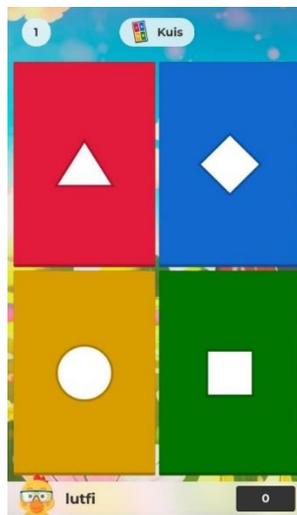
Tampilan Layar guru siswa masuk room quiz



Tampilan Layar guru saat soal quiz dimulai



Tampilan layar siswa mengakses web Kahoot (<https://kahoot.it/>)



Tampilan layar siswa saat quiz dimulai



Tampilan nama siswa dengan 3 poin terbanyak layar guru di akhir quiz

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### 1. Identitas Diri

Nama : Izza Lutfia Nur Alfiansyah  
Nim : 210101110080  
Tempat tanggal lahir : Malang, 04 Februari 2003  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Tirtomarto, Ampelgading, Kab. Malang,  
Jawa Timur  
Email : [Izzalfiansyah02@gmail.com](mailto:Izzalfiansyah02@gmail.com)  
Kontak : 082131195545

### 2. Riwayat Pendidikan

- a. Sekolah Dasar Negeri 1 Tirtomarto Malang
- b. Madrasah Tsanawiyah Al-Futuhiyah Lumajang
- c. Sekolah Menengah Sabilurrosyad Malang
- d. S-1 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang