PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN 1 PADANG PARIAMAN

PROPOSAL

Diajukan Untuk Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Sarjana (S1)
Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh :

ADRIA NELISA PUTRI
2120.316

DOSEN PEMBIMBING :

OKTARINA YUSRA, MA
NIP. 198907022015032004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
TAHUN 2024 M/1445 H

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Padang Pariaman"** yang disusun oleh **ADRIA NELISA PUTRI, NIM 2120316** Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), UIN Sjech M. Djaml Djambek Bukittinggi Tahun 2024, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan telah disetujui untuk mengikuti Sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Bukittinggi, 11 Juni 2024
Pembimbing

Oktarina Yusra, MA
NIP. 198907022015032004

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adria Nelisa Putri

NIM : 2120316

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Padang Pariaman.**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (Skripsi) dengan judul di atas adalah benar asli karya saya sendiri dan bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikianlah surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 11 Juni 2024
Yang menyatakan

Adria Nelisa Putri
NIM. 2120316

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Swt yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya yang sangat luar biasa, memberi saya kekuatan dan membekali saya dengan ilmu pengetahuan. Atas karunia serta kemudahana yang Engkau berikan, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu. Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah Saw.

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, *Bismillahirrahmanirrahim*, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ibunda Nelwati, seorang ibu yang luar biasa. *Alhamdulillah*, kini penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan terakhir. Terimakasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang dan atas doa-doa yang telah engkau panjatkan sampai saya bisa sekuat ini untuk tetap bertahan. Maka skripsi ini saya persembahkan beserta gelar ini untuk ibunda tercinta.
2. Ayahanda Adria Novel tercinta, seseorang darahnya mengalir dalam tubuh saya yang telah dengan sabar membesarkan serta melangitkan doa-doa baik, memotivasi, mendidik dan memberikan dukungan hingga saya bisa sampai pada tahap ini. Segala yang saya usahakan dan saya perjuangkan semata untuk ayahanda tercinta. Tidak henti saya bersyukur dan berterimakasih karnanya saya selalu bangkit dan tidak mengenal lelah hingga saya bisa tumbuh dewasa

dan berada di posisi saat ini. Saya persembahkan karya tulis sederhana dan gelar ini ayahanda tercinta.

3. Adria Nelisa Putri, ya diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-sebesarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena telah berusaha semaksimal mungkin dan tidak menyerah. Terimakasih sudah bertahan.
4. Saudara-saudariku tercinta yaitu Sisi Safitri, Miftahul Salma, Irfan Maulana dan Asyifa Humayra, yang selalu memberikan dukungan moril dan material, memotivasi dan mendoakan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Kepada keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungan moril dan material, memotivasi dan mendoakan saya.
6. Kepada teman seperjuangan dari PAI H 2020 terutama Ayu Lestari, Nur Ulfa Rohdi, Silma Natalia, Miftahul Husna Zain yang telah mendukung dan menemani saya di saat suka dan duka. Terimakasih telah membersamai dan memberikan semangat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Kepada Fitriani, yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya, ia mendapatkan pahala (dari kebajkan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya..."

(Q.S Al.Baqarah : 286)

"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu, ada kemudahan..."

(Q.S Al-Insyirah : 5)

"Jangan biarkan kesuksesan membuat kita sombong, dan jangan biarkan kegagalan membuat kita patah semangat"

(Najwa Shihab)

"Orang lain tidak akan paham Struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian success storiesnya saja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun tidak akan ada yang bertepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Jadi tetap berjuang ya"

ABSTRAK

Adria Nelisa Putri, NIM. 2120316, Judul skripsi**: "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Man 1 Padang Pariaman".** Skripsi jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi tahun 2024.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas X pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Padang Pariaman. Hal ini dikarenakan pembelajaran Akidah Akhlak masih terlihat pasif dan rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah hasil belajar siswa dengan menggunakan media Kahoot lebih baik dari pada pembelajaran konvensional pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 1 Padang Pariaman.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, sedangkan metode penelitian adalah eksperimen semu (*Quasi eksperimen)* dengan rancangan penelitian *Time Series Design.* Variabel penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel bebas (x) dan variabel terikat (y), dengan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 1 Padang Pariaman tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 256 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan *Simple Random Sampling,* sehingga terpilih kelas X.I yang berjumlah 36 siswa sebagai kelas kontrol, dan kelas X.VI sebagai kelas eksperimen dengan jumlah yang sama. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes objektif yang berjumlah dua puluh lima soal.

Hasil penelitian ini digambarkan secara umum, pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan media Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Terlihat pada tes akhir, rata-rata hasil belajar siswa Akidah Akhlak siswa pada kelas eksperimen 75,44% sedangkan pada kelas kontrol rata-ratanya adalah 67,89%. Berdasarkan uji hipotesis dengan bantuan *SPSS 22.0 For Windows* pada $\alpha = 0{,}05$ didapatkan nilai signifikan 0,045 dan nilai tersebut < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara media Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 1 Padang Pariaman.

ABSTRACT

Adria Nelisa Putri, NIM. 2120316, Thesis title: "The Influence of Using Kahoot Media on Student Learning Outcomes in Learning Moral Creeds at Man 1 Padang Pariaman". Thesis majoring in Islamic Religious Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi State Islamic University (UIN) in 2024.

This research was motivated by the low learning outcomes of class X students in Akidah Akhlak learning at MAN 1 Padang Pariaman. This is because learning about Aqidah Akhlak still looks passive and there is low student participation during the learning process. This research aims to see whether student learning outcomes using Kahoot media are better than conventional learning in class X Aqidah Akhlak learning at MAN 1 Padang Pariaman.

The type of research used is quantitative, while the research method is quasi-experimental (Quasi-experimental) with a Time Series Design research design. This research variable consists of two variables, namely the independent variable (x) and the dependent variable (y), with the dependent variable being student learning outcomes. The population in this study were class X students at MAN 1 Padang Pariaman for the 2023/2024 academic year, totaling 256 students. Sampling was carried out using Simple Random Sampling, so that class X.I, with a total of 36 students, was selected as the control class, and class X.VI as the experimental class with the same number. The data collection technique used was an objective test consisting of twenty-five questions.

The results of this research are generally described, learning Aqidah Akhlak using Kahoot media has a positive influence on student learning outcomes. It can be seen from the final test that the average Aqidah Akhlak student learning outcome for students in the experimental class was 75.44%, while in the control class the average was 67.89%. Based on hypothesis testing with the help of SPSS 22.0 For Windows at $\alpha = 0.05$, a significant value of 0.045 was obtained and this value was <0.05. This shows that the research hypothesis is accepted so it can be concluded that there is a significant influence between Kahoot media on student learning outcomes in class X Aqidah Akhlak learning at MAN 1 Padang Pariaman.

خلاصة

استخدام تأثير" :الرسالة عنوان ،2120316 .نيم بوتري، نيليسا أدريانا الأخلاقية العقائد تعلم في طلاب ال تعلم مخرجات على كاهوت وسائط الدينية التربية تخصص أطروحة ."باريامان باداندج 1 الإنسان عند جميل .مسيج جامعة المعلمين، وتدريب التربية كلية الإسلامية، 2024. عام في (UIN) الحكومية الإسلامية بوكيتينجي جامبيك.

الصف لطلاب التعلم نتائج انخفاض هو البحث هذا وراء الدافع كان باداندج وان نيجيري علياء مدرسة في الأخلاقي الالاهوت تعلم في العاشر أن كما سلبيًا، يبدو يزال لا أخلاق عقيدة عن التعلم لأن وذلك .باريامان إلى البحث هذا يهدف .التعلم عملية أثناء منخفضة الطلاب مشاركة أفضل Kahoot وسائط باستخدام الطلاب تعلم نتائج كانت إذا ما معرفة في أخلاق العقيدة تعلم العاشر الفصل في التقليدي التعلم من باريامان باداندج وان نيجيري علياء مدرسة.

شبه) تجريبي شبه فهو البحث منهج أما كمي، هو المستخدم البحث ونوع ويكون .الزمنية السلاسل بتصميم البحث تصميم مع (تجريبي التابع والمتغير (x) المستقل المتغير هما متغيرين من البحث متغير هذه في المجتمع كان .الطلاب تعلم نتائج هو التابع والمتغير ،(y) باداندج وان نيجيري علياء مدرسة في العاشر لصفا طلاب الدراسة أخذ إجراء تم .طالبًا 256 بإجمالي ،2023/2024 الدراسي لعام باريامان تم بحيث البسيطة، العشوائية العينات أخذ باستخدام العينات والفصل ضابط، كفصل طالبًا، 36 يضم الذي العاشر، الفصل اختيار جمع تقنية وكانت .العدد سبنفتجريبي كفصل السادس العاشر، خمسة من يتكون موضوعي اختبار عن عبارة المستخدمة البيانات سؤالاً وعشرين.

الأخلاق عقيدة تعلم أن حيث عام، بشكل البحث هذا نتائج وصف تم .الطلاب تعلم نتائج على إيجابي تأثير له الكاهوت وسائط باستخدام العقيدة طلاب تعلم نتائج متوسط أن النهائي الاختبار من ويتبين في بينما ،75.44% كان التجريبي الفصل في للطلاب الأخلاقية اختبار إلى استنادا .67.89% المتوسط كان الضابط الفصل α = عند شباب يك التشغيل لنظام SPSS 22.0 بمساعدة الفرضيات .0.05> القيمة هذه وكانت 0.045 قدرها كبيرة قيمة على الحصول تم ،0.05 هناك أن استنتاج يمكن بحيث مقبولة البحث فرضية أن على يدل وهذا الصف في الطلاب تعلم نتائج على كاهوت وسائل بين كبير تأثير باريامان باداندج 1 مان مدرسة في أخلاق عقيدة تعلم العاشر.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt. Atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisa dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di Man 1 Padang Pariaman." Selanjutnya sholawat beserta salam penulis mohonkan kepada Allah Swt. Semoga selalu tercurah pada junjungan umat, pelita di kala malam dan pelipur lara di kala duka yaitu Nabi Muhammad Saw. *Allahumma shalli ala Muhammad, wa'ala ali Muhammad.*

Penulisa skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak keluarga ayahanda Adria Novel dan ibunda Nelwati yang senantiasa berdoa, memberikan cinta kasih, mangasuh, mendidik dan memberikan motivasi kepada penulis, semua ini penulis hadiahkan untuk mereka berdua mudah-mudahan diridhai oleh Allah Swt di dunia dan di akhirat kelak. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ridha Ahida, M.Hum, selaku Rektor UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
2. Bapak Dr. Asyari, S.Ag, M.Si, selaku wakil Rektor I UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
3. Ibu Prof. Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd, selaku wakil Rektor II UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

4. Bapak Dr. Arman Husni, Lc., MA, selaku wakil Rektor III UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
5. Bapak Dr. Iswantir M, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
6. Bapak Dr. Rusdi, S.Pd, M.Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
7. Ibu Dr. Fadhilla Yusri, M.Pd, Kons selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
8. Bapak Drs. Albaihaqi Anas, MA selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
9. Ibu Nurhasnah, MA selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam, yang memberikan bimbingan arahan dan persetujuan penulisan skripsi ini.
10. Ibu Oktarina Yusra, MA selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dengan sabar kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Ibu Yulia Rahman, MA.Pd selaku PA yang selalu memberikan dorongan, motivasi, semangat dan telah mendidik penulis selama di kampus.
12. Bapak Amrizon, S.Pd, M.PdI selaku kepala sekolah MAN 1 Padang Pariaman yang telah memberikan izin penelitian beserta informasi yang penulis butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Bapak Muhammad Isnaini, S.PdI selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Padang Pariaman yang telah mengizinkan dan

mengarahkan penulis untuk melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini..

14. Ibu Nelhasrati, S.Ag selaku waka kurikulum di MAN 1 Padang Pariaman yang telah mengizinkan dan mengarahkan penulis untuk melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
15. Serta semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu per satu, yang telah banyak membantu dan memberikan do'a demi kelancaran penulis dalam menyusun skripsi.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Seperti kata pepatah, "Tak ada gading yang tak retak." Untuk itu kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Terakhir penulis berharap mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Bukittinggi, 11 Juni 2024
Penulis

Adria Nelisa Putri
NIM: 2120316

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **i**
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS ..... **ii**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **iii**
MOTTO ..... **v**
ABSTRAK ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 8
C. Batasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 9
F. Manfaat Penelitian 9
G. Penjelasan Judul 10
H. Sistematika Penulisan 12
BAB II LANDASAN TEORI **13**
A. Media Pembelajaran Kahoot 13
1. Media Pembelajaran 13
a. Pengertian Media Pembelajaran 13
b. Fungsi dan Media Pembelajaran 15
2. Media Pembelajaran Kahoot 18
a. Pengertian Kahoot 18
b. Cara Mengakses Media Kahoot 20
c. Kelebihan dan Kekurangan Kahoot 24
B. Hasil Belajar 25

1. Pengertian Hasil Belajar 25
2. Ciri-ciri Hasil Belajar 27
3. Indikator Hasil Belajar 28
4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar 30
5. Bentuk dan Tipe Hasil Belajar 31

C. Akidah Akhlak 32
1. Pengertian Akidah Akhlak 32
2. Tujuan Akidah Akhlak 33

D. Penelitian Relevan 34

E. Kerangka Konseptual 39

F. Hipotesis 41

BAB III METODE PENELITIAN 42

A. Jenis Penelitian 42

B. Lokasi dan Waktu Penelitian 43

C. Variabel Penelitian 44

D. Populasi dan Sampel Penelitian 44

E. Instrumen Penelitian 47

F. Teknik Pengumpulan Data 52

G. Teknik Analisis Data 53

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN 57

A. Deskripsi Data 57

B. Hasil Analisis 65

C. Pembahasan 74

BAB V PENUTUP 77

A. Kesimpulan 77

B. Saran 78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa 7
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian..... 43
Tabel 3.2 Data Jumlah Siswa Kelas X di MAN 1 Padang Pariaman Tahun Pelajaran 2022/2023 45
Tabel 3.3 Daftar Nama Siswa yang Dijadikan Sampel..... 46
Tabel 3.4 Koefisien Korelasi Uji Validasi 49
Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran..... 51
Tabel 3.6 Indeks Daya Pembeda Soal..... 52
Tabel 4.1 Daftar Nilai Pretest Siswa Kelas Kontrol 59
Tabel 4.2 Daftar Nilai Posttest Siswa Kelas Kontrol..... 60
Tabel 4.3 Daftar Nilai Pretest Siswa Kelas Eksperimen..... 62
Tabel 4.4 Daftar Nilai Posttest Siswa Kelas Eksperimen 63
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen 65
Tabel 4.6 Hasil Uji Reabilitas Instrumen..... 67
Tabel 4.7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen 68
Tabel 4.8 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen..... 69
Tabel 4.9 Hasil Uj Normalitas 71
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas..... 71
Tabel 4.11 Hasil Uji-t Independent..... 72
Tabel 4.12 Hasil Rata-rata Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen 73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Pertama Kahoot 18
Gambar 2.2 Langkah Pertama Masuk ke Dalam Situs Kahoot 21
Gambar 2.3 Langkah Siswa Memilih Secara Individu 22
Gambar 2.4 Langkah Siswa Memasukkan Kode Kahoot 22
Gambar 2.5 Mengetahui Nama-nama Siswa 23
Gambar 2.6 Mengetahui Jawaban Siswa 23
Gambar 2.7 Bagan Kerangka Konseptual 40
Gambar 4.1 Kenaikan Hasil Belajar Kelas Kontrol 61
Gambar 4.2 Kenaikan Hasil Belajar Kelas Eksperimen 64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabulasi Data Uji Coba Sebelum Penelitian 86
Lampiran 2. Hasil Uji Validitas Instrument Menggunakan SPSS 22 87
Lampiran 3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Menggunakan SPSS 22 . 97
Lampiran 4. Hasil Uji Daya Pembeda Instrument Menggunakan SPSS 22 98
Lampiran 5. Modul Ajar 99
Lampiran 6. Kisi-kisi Soal dan Rubrik Penilaian Objektif /Pilihan Ganda 182
Lampiran 7. Soal Tes Hasil Belajar Siswa..... 185
Lampiran 8. Daftar Hadir Siswa 186
Lampiran 9. Lembar Validasi 198
Lampiran 10. Lembar Hasil Tes Siswa yang Sudah Dinilai 227
Lampiran 11. Dokumentasi..... 242
Lampiran 12. Surat Permohonan Izin Observasi Awal..... 247
Lampiran 13. Surat Permohonan Izin Penelitian 248
Lampiran 14. SK Pembimbing..... 249
Lampiran 15. Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian..... 250
Lampiran 16. Surat Keterangan Bebas Plagiat 251

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang juga mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Proses pembelajaran ini menciptakan aktivitas timbal balik antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan yang lebih baik. Menurut Rustaman proses pembelajaran adalah suatu proses yang didalamnya berlangsuang kegiatan interaksi dan saling komunikasi antara guru dan siswa dalam lingkungan pendidikan guna mencapai tujuan pembelajaran.[1] Sedangkan Menurut Syaiful Bahri Djamarah, proses pembelajaran suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang dirancang, sedemikian rupa untuk mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.[2]

Dari beberapa pendapat tersebut proses pembelajaran merupakan upaya bersama antara guru dan siswa untuk menganekaragamkan dan mengolah informasi, dengan harapan ilmu yang diberikan bermanfaat bagi siswa dan menjadi dasar pembelajaran berkelajutan, bahwa perubahan yang terjadi untuk mencapai perbaikan positif yang ditandai dengan perubahan perilaku individu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Agar proses pembelajaran dapat efektif dan efisien dibutuhkan media pembelajaran.

[1] Rustam, *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, (Jakarta: Depikbud, 2003), hal. 461.
[2] Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 325.

Media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sebagai perantara, sarana, alat untuk proses komunikasi sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar.[3] Menurut Ahmad Rohani menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses pembelajaran yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien.[4]

Pembelajaran dengan bantuan teknologi dapat membuat proses belajar siswa menjadi lebih aktif dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu, guru harus menerapkan media pembelajaran yang baik dan sesuai. Memilih media yang sesuai dengan kebutuhan siswa akan membantu mereka fokus pada materi pembelajaran.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat ditemukan dalam Al-Qur'an Firman Allah Swt. Dalam surah An-Nahl ayat 44, yaitu :

بِالْبَيِّنَتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُم يَتَفَكَّرُونَ ۝

Artinya: "(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Ad-Dzikr (Al-

[3] Iswantir M, Ida Rosanti dkk, *Pengaruh Media Pembelajaran Quipper School terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kinali*, Journal on Education, 5.3 (2023), hal 59775.

[4] Ahmad Rohani, Media Intruksional Edukatif, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal 4

qur'an), agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan".

Penafsiran ayat tersebut, apabila dihubungkan dalam pendidikan adalah bahwa dalam proses pendidikan haruslah ada seorang ahli (seorang guru) untuk menyampaikan pengetahuan (*transfer of knowledge)* kepada murid. Dalam hal ini, dibuktikan dengan pernyataan di atas, bahwa Nabi Muhammad sebagai penyalur firman Allah kepada umat-umatnya. Sedangkan dalam proses pendidikan tentunya ada materi yang akan diajarkan atau disampaikan kepada murid. Dalam hal ini materinya adalah Al-Qur'an.[5]

Salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran adalah berbasis kahoot. Kahoot merupakan aplikasi pengajaran atau platform pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Dengan bahasa yang sederhana, kahoot adalah permainan berbasis website sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara online. Belajar dan bermain dengan kahoot ini membuat siswa terlibat aktif secara langsung dan menghadirkan suasana kuis yang meriah, heboh, dan tidak bosan baik dalam kelas maupun di rumah.[6] Salah satu syarat untuk dapat membuat kahoot adalah memiliki akun email, atau akun google, ataupun akun Microsoft.[7]

Kahoot memiliki empat fitur yaitu permainan, Kuis, Diskusi dan Polling. Untuk permainan dimungkinkan untuk membuat jenis pertanyaan, mengatur

---

[5] Abu Fadl Syihabuddin Syaid Mahmud al-Alusi al-Baqhdadi, Tafsir Ruh al-Ma'ani, Juz XIII, (Baqhdad: Dar al-Fikr, t.th.), hal. 148-149.

[6] Natalia Christiani,dkk, "*Modul Teknologi Pembelajaran; Kahoot",* (Jawa Barat:CV Jejak: 2019), hal. 5.

[7] Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan combro*, (Sleman :Deepublish, 2019), hal. 9-10.

jawaban terbaik dan waktu yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan. Jawaban ditampilkan satu per satu dengan gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna/gambar mana mewakili jawabannya.[8] Kelebihan dari media kahoot yaitu tampilan menarik dan bervariatif, fitur-fiturnya lengkap eksploratif, berbasis pada teknologi dan dapat dimainkan dari *smartphone*, sehingga lebih praktis, siswa dapat melihat hasil jawaban secara langsung (*feedback*) hasil evaluasi, guru dapat mengontrol dan memantau jawaban siswa dengan cepat, suasana kelas dapat lebih menyenangkan dan tidak membosankan,[9] sedangkan kekurangan dari media kahoot ini yaitu terbatasnya jam pertemuan di kelas, tidak semua guru bisa menggunakan media kahoot, dan fasilitas sekolah yang kurang memadai.[10]

Hasil belajar adalah perubahan perilaku serta kemampuan yang dihasilkan oleh siswa selesainya belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.[11] Hasil belajar juga merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami dan mengetahui materi yang disampaikan guru. Hasil belajar mengukur keberhasilan siswa berdasarkan pengalamannya. Siswa harus mampu menguasai materi pembelajaran yang disampaikan guru. Sebab, nantinya akan dijadikan tolak ukur untuk menilai keberhasilan

---

[8] Gres Dyah Kusuma Ningrum, *'Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*', *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9.1 (2018), hal. 22–27 .

[9] Yulia Rahman, *"Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa kelas VII di SMP Negeri Ampek Angkek Berbantuan Media Kuis Kahoo"t*, 'IRJE : JURNAL ILMU PENDIDIKAN', 3.1 (2023), hal. 717–22.

[10] Aan, Budianto. 2019. " *Media Pembelajaran Kahoot*". (1 Mei 2019)

[11] Supratman, "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Vidio Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas* X Mata Pelajaran and others, 'Jurnal Pendidikan Dan Konseling', 5.5 (2023), hal. 23–27.

pembelajaran.[12] Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai siswa dalam kegiatan pendidikan yang berkaitan dengan pembentukan dan perubahan tingkah laku manusia, yang dinyatakan dalam simbol, huruf atau teks.[13]

Kurang optimalnya hasil belajar disebabkan oleh berbagai faktor yang mempengaruhi. Sebagai pelajar memiliki hasil belajar yang masih rendah, artinya nilai yang didapatkan siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hasil belajar yang masih rendah dipengaruhi oleh beberapa hal sebagia berikut dengan tidak adanya atau kurangnya media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas, terjadinya sikap kebosanan siswa pada saat proses pembelajaran, dan kurangnya semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Tercapainya hasil pembelajaran yang berkualitas dapat dikatakan merupakan hasil dari proses pembelajaran yang berkualitas. Untuk menjamin proses pembelajaran berkualitas tinggi, guru harus memiliki akses terhadap perangkat pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswanya. Ketidaksesuaian media pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran itu sendiri, sehingga penggunaan media pembelajaran yang tepat oleh guru akidah akhlak akan meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

---

[12] Nadya Zahrotul Atika dan Junaidi, "*Hubungan Karakter Siswa dengan Hasil Belajar Sosiologi Siswa kelas X dan IX IPS di SMA Negeri 2 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman*" , *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran 1,* no (2019), hal. 12.

[13] Nur Hafidhotul Ilmiyah and Meini Sondang Sumbawati, '*Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*', *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3.1 (2021), hal. 46–50.

Akidah Akhlak merupakan usaha sadar dalam suatu proses terencana untuk menanamkan keyakinan atau akidah yang kokoh sesuai dengan ajaran Islam dan dapat dibuktikan dengan pengamalan sikap yang baik dalam kehidupan baik kepada Allah Swt maupun kepada makhluk lain yakni manusia dan alam.[14]

Mata Pelajaran Aqidah Akhlak bertujuan untuk menguatkan dan meningkatkan keimanan dan amalan siswa dengan cara memberikan kepada mereka pengetahuan, kesadaran dan pengalaman tentang aqidah dan akhlak islam. Untuk mempermudah memahami pelajaran akidah akhlak ini guru harus menggunakan media yang cocok, salah satu media yang mungkin digunakan adalah media kahoot.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 28 Oktober 2023 di MAN 1 Padang Pariaman menunjukkan bahwa proses pembelajaran guru Akidah Akhlak masih terlihat pasif. Siswa cenderung mengobrol dengan teman saat guru menjelaskan materi di depan kelas. Dalam proses pembelajaran akidah akhlak belum ada menerapkan media pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan media berupa lembar kerja siswa (LKS), papan tulis dan buku paket saja sehingga membuat siswa bosan dan kurang motivasi belajar siswa dalam proses belajar. Banyak siswa yang kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan aktivitas belajar yang terlihat sangat monoton karena media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kurang menarik. Mengacu pada permasalahan, dalam pembelajaran

[14] Kutsiyyah, *Pembelajaran Akidah Akhlak*, (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019), hal. 5.

Akidah Akhlak sebaiknya digunakan media pembelajaran sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar.[15]

Berdasarkan wawancara pada tanggal 28 Oktober 2023 di MAN 1 Padang Pariaman bapak Isnaini selaku guru Akidah Akhlak mengatakan media pembelajaran yang digunakan berupa Lembar Kerja Siswa (LKS), papan tulis dan buku paket saja. [16] Bapak Isnaini juga mengatakan proses pembelajaran Akidah Akhlak kelas X sejauh ini cukup baik, namun masih ada beberapa kelas yang siswanya abai saat guru mengajar sehingga hasil belajarnya kurang baik dan perlu adanya perbaikan. Dilihat dari data hasil belajar yang dibuktikan dengan nilai sumatif siswa kelas X MAN 1 Padang Pariaman.

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa

Kelas	Jumlah siswa	Tuntas	Tidak tuntas
X.I	36 Siswa	19 Siswa	17 Siswa
X.II	37 Siswa	17 Siswa	20 Siswa
X.III	37 Siswa	11 Siswa	26 Siswa
X.IV	36 Siswa	8 Siswa	28 Siswa
X.V	37 Siswa	17 Siswa	20 Siswa
X.VI	36 Siswa	13 Siswa	23 Siswa
X.VII	37 Siswa	11 Siswa	26 Siswa

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas di MAN 1 Padang Pariaman”.

[15] Hasil Observasi Jumat, 28 Oktober 2023 Pukul 12.18 WIB
[16] Hasil Wawancara Jumat, 28 Oktober 2023 Pukul 12.18 WIB

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasikan masalahnya sebagai berikut :

1. Guru masih menerapkan media yang belum bervariasi atau belum menarik minat belajar siswa
2. Munculnya sikap kebosanan siswa pada saat proses pembelajaran
3. Kurangnya semangat siswa dalam proses pembelajaran
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis membatasi masalah pada Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 1 Padang Periaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah di atas, maka didapatkan rumusan masalahnya yaitu :

1. Bagaimana penggunaan media Kahoot saat pembelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 1 Padang Pariaman?
2. Apakah terdapat pengaruh media kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran akidah akhlak kelas X di MAN 1 Padang Pariaman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penggunaan media Kahoot saat pembelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 1 Padang Pariaman.
2. Untuk mengetahui pengaruh media kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X MAN 1 Padang Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

a. Mengembangkan ilmu pengetahuan tentang akidah akhlak dengan menggunakan pendukung media yaitu kahoot kepada siswa.

b. Membawa wawasan dan pengetahuan penelitian mengenai masalah yang di teliti.

c. Sebagai pengalaman dan latihan dalam mempraktekkan teori yang di terima di bangku kuliah.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media kahoot.

b. Bagi Guru

Menjadi bahan acuan oleh guru supaya proses pembelajaran di kelas lebih aktif dengan memanfaatkan penggunaan kahoot sebagai media pendukung inovatif yang mampu mendorong siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi informasi *e-learning* dengan menggunakan media kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Digunakan sebagai untuk menyelesaikan pendidikan S1 serta untuk meraih gelar S.Pd dan sebagai bahan masukan sebagai calon pendidik untuk mengembangkan kreatifitas dan daya pikir, dan mengembangkan media-media pembelajaran yang kreatif dan menarik, serta sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas diri sebagai calon pendidik.

G. Penjelasan Judul

Pengaruh : Suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perilaku akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan.[17] Pada penelitian ini yang dimaksud pengaruh adalah perbedaan yang timbul pada 2 kelompok perlakuan. Dalam hal ini adalah penerapan Kahoot.

Media kahoot : Salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game yang interaktif dan

[17] Fadil Sandewa, *Faktor-faktor yang Mmempengaruhu Kinerja Pegawai di Kabupaten Banggai Kepulauan*, (Jurnal Ilmiah Clean Government . 2017), hal. 95.

menarik.[18] Pada penelitian ini, Kahoot merupakan variabel yang hendak diuji pengaruhnya.

Hasil belajar : Ukuran tingkat keberhasilan yang diperoleh siswa berdasarkan pengalaman yang telah di dapatnya.[19] Dalam penelitian ini adalah setelah menerima perlakuan penelitian dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah hasil belajar kognitif (pengetahuan) merupakan hasil akhir setelah pelaksanaan proses belajar.

Akidah Akhlak : Akidah adalah keyakinan beragama yang harus sesuai dengan kaidah-kaidah Islam sebagaimana yang telah diwahyukan Allah Swt dan diajarkan Rasulullah Saw. Sedangkan Akhlak merupakan sifat yang tertanam dalam diri seseorang yang berakibat timbulnya berbagai perbuatan secara spontan tanpa disertai dengan pertimbangan.[20] Berdasarkan pengertian di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran Akidah Akhlak merupakan pembelajaran yang mengajarkan nilai-nilai Islam

[18] Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combro, (Sleman : Deepublish*, 2019), hal. 9-10.

[19] Nadya Zahrotul Atika dan Junaidi, "*Hubungan Karakter Siswa dengan Hasil Belajar Sosiologi Siswa kelas X dan IX IPS di SMA Negeri 2 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman*" , *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran 1,* no (2019), hal. 12.

[20] Dedi Wahyudi, *Pengantar Aqidah Akhlak dan Pembelajarannya*, (Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara, 2017), hal. 2.

agar siswa mampu berprilaku baik dalam kehidupan sehari-hari.

H. Sistematika Penulisan

Untuk lebih terarahnya pembahasan ini, penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I, Merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul dan sistematika penulisan.

BAB II, Merupakan landasan teoritis dari penjabaran tentang Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X di MAN 1 Padang Pariaman, yaitu media pembelajaran, media pembelajaran kahoot, hasil belajar, akidah akhlak, penelitian relevan, kerangka konseptual dan hipotesis.

BAB III, Merupakan Metode Penelitian yang terdiri dari penjabaran dari Jenis Penelitian, Lokasi dan Waktu penelitian, Variabel Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV, menjelaskan hasil penelitian yang berisi tentang deskripsi data, analisis data, dan pembahasan.

BAB V, penutup memuat tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Kahoot

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" secara harfiah berarti 'perantara', atau 'pengantar' merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Latin "medius". Secara khusus, media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis atau elektronik yang digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan mengatur informasi dalam bentuk visual atau verbal.[21]

Ahmad Rohani menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses pembelajaran yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien.Adapun dilengkapi oleh Husniyatus Salamah Zainiyati bahwa media pembelajaran adalah suatu sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan kemauan siswa dengan cara yang diperlukan untuk proses pembelajaran, Sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.[22] Media pembelajaran yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media

[21] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), hal. 6.

[22] Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 63.

pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.[23]

Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology), terdapat sebuah batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi penting kepada seseorang. Selain sebagai sistem penyalur atau pengantar sesuatu, media juga sering disebut dengan mediator.[24]Mediator pada media berperan atau berfungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara siswa dan isi pelajaran, sebagai dua pihak utama dalam proses belajar. Ringkasnya, media adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan- pesan pengajaran. [25]

Menurut sudirman media pembelajaran disebut dengan Sebuah gabungan antara bahan dan alat atau perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Dapat dikatakan media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan komunikasi, dan media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi antar manusia, media pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai sarana penting untuk mengidentifikasi informasi tertentu.[26]

---

[23] Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 13.

[24] Anviani. Rieska and Pujiriyanto, '*Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*', *Jurnal EPISTEMA*, 2.1 (2021), hal. 83–88.

[25] Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010, hal. 3.

[26] Rieska and Pujiriyanto.

Secara umum media memiliki klasifikasi dan variasinya. Heinich, dkk yang dikutip oleh Benny A. Pribadi dalam bukunya Media dan Teknologi Pembelajaran menjelaskan bahwa ragam dan klasifikasi media yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang terdiri dari: (1) media cetak, (2) media pameran/display, (3) media audio, (4) gambar bergerak/motion pictures, (5) multimedia, dan (6) media berbasis web/internet.[27]

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran menurut Hamalik yang dikutip Azhar Arsyad,[28] penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat merangsang keinginan dan minat yang baru, menimbulkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, serta memberikan psikologis kepada siswa menuju kearah yang lebih baik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memperlancar aktivitas proses pembelajaran seta menyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa memperdalam pemahamannya dan menyajikan data secara menarik dan dapat dipercaya.

Hal ini diperinci dalam pernyataan yang dikemukakan oleh Sundayana[29]. Sundayana menyebutkan beberapa fungsi media pembelajaran bagi guru dan siswa:

1) Fungsi media pembelajaran bagi guru, yaitu:
    a) Memberikan bimbingan dan arahan untuk mencapai tujuan.

[27] Ibid., hal. 18.
[28] Azhar, Arsyat, "*Media Pengajaran*" (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 1997) hal. 16-17.
[29] Sudjana, Nana, "*Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*"(Bandung: Remaja Rosda Karya, 2009) hal. 13-17.

b) Menjelaskan struktur dan perkembangan pengajaran dengan baik.
c) Memberikan kerangka sistematis untuk keunggulan pendidikan.
d) Memudahkan guru dalam mengelola bahan pelajaran.
e) Berkontribusi pada keakuratan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
f) Membperkuat rasa percaya diri guru.
g) Meningkatkan mutu pendidikan.

2) Fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah :

a) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
b) Memberi struktur dan meningkatkan variasi belajar pembelajaran.
c) Memberikan struktur pada materi dan memudahkan belajar untuk siswa.
d) Memberikan informasi inti dan poin-poin secara sistematik untuk memudahkan pembelajaran siswa.
e) Mendorong siswa untuk fokus dan beranalisis.
f) Menciptakan kondisi kerangka kerja dan situasi pembelajaran yang bebas tekanan.
g) Siswa mampu memahami secara sistematis materi yang disampaikan guru melalui media pembelajaran.

Media pembelajaran dibedakan menjadi dua berdasarkan pemanfaatannya, yaitu media primer dan media sekunder. Media primer merupakan media yang perlu atau harus digunakan guru untuk menunjang proses belajar siswa. Tujuan dari media sekunder adalah untuk memberikan

pengayaan materi. Sebagai media opsional, media sekunder ini dapat dibuat oleh guru sendiri atau bersama siswa.[30] Namun, pemilihan media harus sesuai dengan metode pembelajaran yang dipilih guru. Selanjutnya dalam pembahasan ini, penulis memfokuskan pada media pembelajaran yang mendukung model pembelajaran berbasis permainan digital (digital game-based learning).

Secara lebih khusus, tentang manfaat media, Hamdani mengemukakan bahwa:[31]

a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
c) Membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
f) Memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
g) Media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses pembelajaran;
h) Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mengajar mempunyai beberapa keuntungan manfaat praktis:

---

[30] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*: Sebuah Pendekatan Baru, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), hal. 193.

[31] Hamdani, H., Vitoria, L. and Israwati, I.." *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Jaring-jaring Bangun 84 Ruang di Kelas V SDN Lam Ilie Kabupaten Aceh Besar. Aceh*" (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2018), hal. 2.

a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperjelas, memperlancar, dan meningkatkan hasil belajar.
b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga timbul motivasi belajar dan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya.
c) Media pembelajaran dapat menjadi solusi terhadap keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
d) Media pembelajaran dapat memberikan sebuah pengalaman kepada siswa mengalami peristiwa di lingkungannya dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.[32]

2. Media Pembelajaran Kahoot

a. Pengertian Kahoot



Gambar 2.1. Tampilan Pertama Kahoot
(Sumber dari Johan Brad, Jamie Brooker)

[32] Rieska and Pujiriyanto.

Kahoot merupakan aplikasi pengajaran atau platform pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Dengan bahasa yang sederhana, kahoot adalah permainan berbasis website sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara online. Belajar dan bermain dengan kahoot ini membuat siswa terlibat aktif secara langsung dan menghadirkan suasana kuis yang meriah, heboh, dan tidak bosan baik dalam kelas maupun di rumah.[33] Salah satu syarat untuk dapat membuat kahoot adalah memiliki akun email, atau akun google, ataupun akun Microsoft.[34]

Untuk membuat game kahoot dibutuhkan pengguna untuk masuk ke web kahoot (http://getkahoot.com) . Setelah memiliki akun kahoot, pengguna bisa menciptakan pertanyaan menggunakan fitur yang tersedia. Secara otomatis akan menerima kode untuk menjalankan kahoot. Siswa dapat mengakses permainan tersebut menggunakan laptop ataupun smartphone melalui aplikasi kahoot atau dengan browsing website www.kahoot.it . Siswa harus memasukkan kode yang ditampilkan di layar dan mendaftarkan namanya. Setelah memulai game kahoot, siswa dapat memperoleh poin jika menjawab pertanyaan yang benar dan tercepat.[35]

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Kahoot adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna

---

[33] Natalia Christiani,dkk, "*Modul Teknologi Pembelajaran; Kahoot",* (Jawa Barat:CV Jejak: 2019), hal. 5.

[34] Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan combro*, (Sleman :Deepublish, 2019), hal. 9-10.

[35] Ismail MA-A, dan Mohammad JA-M, Kahoot : *A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education*, Education in Medicine Journal, Vol 9 No.2, 2017, hal. 20.

dapat membuat kuis menggunakan kahoot untuk suatu pembalajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik, tidak membosankan dan dapat meningkat motivasi belajar siswa.

b. Cara Mengakses Media Kahoot

Nahla dan Hanady mengungkapkan Kahoot beroperasi secara sederhana yakni :

1) Siswa mengunduh aplikasi di ponsel pintar mereka
2) Mengakses nomor pin yang ditampilkan guru di layar
3) Siswa membuat file nama panggilan atau nama asli
4) Guru juga bisa menambahkan sampul gambar dan video sebagai dukungan tambahan
5) Selama permainan banyak pilihan benar dan salah
6) Pertanyaan ditampilkan di layar dengan menggunakan berbagai warna dan simbol grafis yang meniru acara game
7) Siswa perlu menjawab dengan benar dengan batas waktu yang ditentukan guru
8) Setelah semua siswa memberikan jawaban mereka, papan skor segera memberikan umpan balik kepada guru dan siswa tentang kinerja siswa dan menampilkan 3 teratas pemain
9) Para siswa juga mendapatkan umpan balik individual pada perangkat mereka dalam hal kebenaran, peringkat, jumlah poin yang diperoleh dan jawaban yang benar kapan saja perlu

10) Setelah setiap pertanyaan, papan peringkat terus berubah hingga pemenang akhir dengan acara skor tertinggi di akhir pertandingan.[36]

Menurut Sumarso, untuk memainkan aplikasi Kahoot, maka peserta kuis atau siswa melakukan beberapa tahap, yaitu:

1) Langkah pertama silahkan masuk ke dalam situs https://Kahoot.it//, lalu kita di arahkan pada laman sign in.



Gambar 2.2. Langkah Pertama Masuk ke Dalam Situs Kahoot
Sumber : http://kahoot.it/

2) Selanjutnya pada tampilan Kahoot yang dibuat oleh guru, klik play pada kuis yang akan dimainkan.
3) Setelah itu diklik classic, karena kita menginginkan siswa mengikuti secara individu.

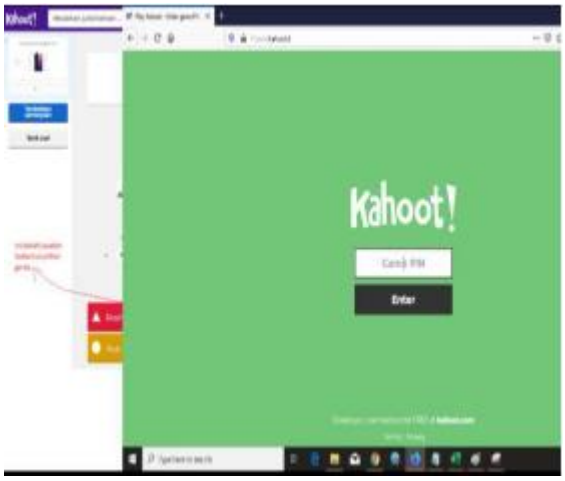
[36] Nahla Helmy Nadeem dan Hanady Abdulaziz al Falig "*Kahoot! Quizzes: A Formative Assesment Tool to Promote Students Self Regulated Learning Skills*" Journal of Applied Linguistics and Language Research, (Vol. 7, No. 4 tahun 2020), hal. 1-20.



Gambar 2.3. Langkah Siswa Memilih Secara Individu

Sumber : https://www-androidponsel-com./

4) Siswa diminta memasukkan nomor PIN dan nama baru bisa masuk untuk mengikuti kuis online.



Gambar 2.4. Langkah Siswa Memasukkan Kode Kahoot

Sumber : https://www-androidponsel-com./

5) Pada tampilan Kahoot guru maka akan diketahui nama-nama siswa yang mengikuti kuis online.



Gambar 2.5. Mengatahui Nama-nama Siswa
Sumber : http://popupedublog-wordpress-com/

6) Bila nama-nama siswa sudah semuanya masuk, maka selanjutnya guru mengklik start.

7) Pada smartphone siswa akan muncul gambar jawaban. Untuk menjawab siswa tinggal memilih jawaban dengan mengklik gambar warna warni yang diinginkan. Bila jawaban benar maka akan ada tanda ceklis dan correct di smartphone siswa.



Gambar 2.6. Mengetahui Jawaban Siswa
Sumber : http://popupedublog-wordpress-com/

8) Pada aplikasi Kahoot guru akan muncul halaman yang menampilkan jumlah peserta yang menjawab benar maupun salah. Untuk

melanjutkan nomor berikutnya guru tinggal mengklik next di Kahootnya.[37]

c. Kelebihan dan Kekurangan Kahoot

1) Kelebihan Aplikasi Kahoot

Dalam aplikasi kahoot ini tentu ada kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi, adapun kelebihan aplikasi kahoot dalam pembelajaran sebagai berikut :

a) Tampilan menarik dan bervariatif.
b) Fitur-fiturnya lengkap eksploratif.
c) Suasana kelas dapat lebih menyeangkan dan tidak bosan
d) Berbasis pada tegnologi dan dapat dimainkan dari smartphone maupun laptop sehingga dapat dijangkau dimanapun.
e) Guru dapat memilih konten soal jenis apapun yang ingin disajikan, sehingga dapat memudahkan guru dalam mengajar.
f) Siswa dapat memilih jawaban dengan mudah dan melihat hasil yang telah dijawab benar atau tidaknya.
g) Guru dapat mengontrol dan memantau jawaban siswa dengan cepat.
h) Berbasis interaktif sehingga dapat meningkatkan movasi belajar dan berpengaruh dalam hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran siswa.[38]

---

[37] Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot!Dengan Combro*, (2018), hal. 23-28.

[38] Gres Dyah Kusuma Ningrum" *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar*" Vox Edukasi, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, vol.9, No.1 (2018), hal. 23.

2) Kekurangan Aplikasi Kahoot

Game dipahami sebagai aktifitas yang terukur atau semi terstruktur. Disamping dari kelebihan aplikasi kahoot maka kekurangan dalam aplikasi kahoot yaitu :

a) Pola aplikasi berbasis game
b) Lebih mudah digunakan di smartphone
c) Terbatasnya jam pertemuan di kelas
d) Tidak semua guru bisa menggunakan media kahoot
e) Fasilitas sekolah yang kurang memadai
f) Anak-anak mudah tekecoh untuk membuka hal lain
g) Terdapat batasan kata saat membuat soal.[39]

B. Hasil belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang di peroleh siswa setalah melalui kegiatan belajar. Disamping itu hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi tertentu.[40] Hasil belajar juga merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penialaian atau pengukuran hasil belajar.[41] Para ahli psikologi dan pendidikan mengemukakan

[39] Aan, Budianto. 2019. " *Media Pembelajaran Kahoot*". (1 Mei 2019)

[40] Supriadi, 'Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Terhadap Hasil Belajar Fikih Kelas X Mam Tamiang Ujung Gading', *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2.1 (2023), hal. 01–15.

[41] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 200.

rumusan yang berlainan sesuai dengan bidang keahlian mereka masing-masing, antara lain:

a. Muhamad Fatkhurrohman dan Sulistyorini, "Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan yang berupa perubahan tingkah laku yang dialami oleh subyek belajar didalam suatu interaksi dengan lingkungannya".[42]
b. Sudijarto, hasil belajar merupakan tingkat pernyataan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Karenanya, hasil belajar siswa mencakup tiga aspek, yaitu: aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik".[43]
c. Pengertian hasil belajar dipertegas oleh Nawawim dalam karya Ahmad Susanto, yang menyatakan bahwa tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.[44]

Dari beberapa pendapat ahli dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang telah dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang dijalani oleh siswa baik belajar di sekolah, rumah maupun kegiatan belajar diluar dengan lingkungannya dan keteramplan yang

[42] Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar & Pembelajaran*. (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 119.
[43] Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016) , hal. 189.
[44] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 5.

diperoleh siswa setelah menerima proses pembelajaran yang menjadi tujuan pendidikan yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang telah dicapai siswa dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dalam kelas harus dapat dilaksanakan ke dalam situasi-situasi di luar sekolah. Dengan kata lain, siswa dapat mentransferkan hasil belajar itu ke dalam situai-situasi yang sesungguhnya di dalam masyarakat.

2. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Terdapat perubahan perilaku seperti:

a. Perubahan yang disadari dan disengaja (intensional), usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan. Begitu juga dengan hasil-hasilnya, individu yang bersangkutan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan.
b. Perubahan yang berkesinambungan (kontiyu), bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya. Begitu juga, pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh itu, akan menjadi dasar bagi pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan berikutnya.
c. Perubahan yang fungsional, perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang.
d. Perubahan yang bersifat positif, perubahan perilaku yang bersifat normatif dan menunjukkan ke arah kemajuan.

e. Perubahan yang bersifat aktif, untuk memperoleh perilaku baru, individu yang berasangkutan aktif berupaya melakukan perubahan.
f. Perubahan yang bersifat permanen, perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.
g. Perubahan yang bertujuan dan terarah, individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah maupun jangka panjang.
h. Perubahan perilaku secara keseluruhan, perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya.[45]

3. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar digunakan sebagai acuan atau patokan guru untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap bahan ajar atau materi dengan melakukan evaluasi pada setiap akhir proses pembelajaran. Menurut Benyamin Bloom sebagaimana dikutip oleh Nana Sudjana dalam buku Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, ia mengklarifikasikan hasil belajar secara garis besar pada tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

[45] Juitaning Mustika, *Psikologi Pendidikan*, (Metro: STKIP Kumala Lampung, 2016), hal. 53-54.

a. Ranah Koginitif

Ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Tujuan ranah kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana.[46] Pada intinya ranah ini mengajarkan anak untuk berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Menurut bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir yaitu: knowledge (pengetahuan), compherehension (pemahaman), application (penerapan), analysis (analisis), syntetis (sintesis), evaluation (penilaian).

b. Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Sikap sesorang dapat dilihat perubahannya jika seseorang tersebut memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif nampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial. [47]

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotorik sendiri diurai dalam berbagai taraf, yaitu: presepsi, kesiapan, respon terbimbing (guilded

[46] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 22.

[47] Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, (Malang:UIN-Maliki Press, 2010), hal. 3-5.

response), gerakan terbiasa (respon mekanistis), respon kompleks, adaptasi, dan originasi. [48]

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang terakhir yang harus dilalui siswa untuk menyempurnakan hasil belajarnya. Karena setelah mendapatkan pengetahuan, pemahaman, penentuan sikap, pada ranah ini siswa dituntut untuk mampu menerapkan pada lingkungannya. Sehingga pengetahuan dan ilmu yang didapatkan dapat dimanfaatkan di lingkungan masyarakar dan tentu saja sesuai dengan kemampuan siswa.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di bedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor ini meliputi :
    1) Faktor fsikologis, yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik siswa
    2) Faktor psikologis, yaitu faktor yang berkaitan dengan keadaan psikologis atau jiwa seseorang. Seperti intelegensi, motivasi, perhatian, minat, bakat dan kesiapan belajar.
b. Faktor Eksternal, yaitu faktor-faktor yang mempengauhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ini meliputi :
    1) Lingkungan sosial keluarga, yaitu dorongan orang tua. Orang tua sangat berperan penting terhadap keberhasilan belajar siswa.

[48] H.M. Suprapta dan Herry Noer Aly, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Amissco, 2008), hal. 57-58.

2) Lingkungan sekolah, yaitu guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas siswa.
3) Lingkungan masyarakat.[49]

5. Bentuk dan Tipe Hasil Beljar

Tipe hasil belajar yang dharapkan dapat dicapai siswa penting diketahui guru, agar guru dapat merancang pengajaran secara tepat dan penuh arti. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, dari segi prosesnya. Artinya seberapa jauh tipe hasil belajar yang dimiliki peserta didik. Tipe hasil belajar harus tampak dalam tujuan pengajaran (tujuan itruksional), sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses belajar mengajar.

Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar :

a. Keterampilan dan kebiasaan
b. Pengetahuan dan pengertian
c. Sikap dan cita-cita

Masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum di sekolah.

Menurut Nana Sudjana tipe belajar di bagi menjadi tiga bidang yaitu:

a. Bidang kognitif (penguasaan internal)
b. Bidang afektif (sikap dan nilai)
c. Bidang psikomotor (keterampilan dan perilaku).

[49] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 129.

Demikian dari hasil belajar diatas dapat disampaikan bahwa bentuk dan tipe hasil belajar adalah aspek-aspek yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Adapun aspek-aspek tersebut adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga aspek ini saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Kata lain, rumusan tujuan pengajaran berisikan hasil belajar yang diharapkan dikuasai peserta didik yang mencakup tiga aspek tersebut.

C. Akidah Akhlak

1. Pengertian Akidah Akhlak

Menurut bahasa, kata akidah berasal dari bahasa Arab yaitu [عَقَدَ - يَعْقِدُ - عَقْدً] artinya adalah mengikat atau mengadakan perjanjian.[50] Sedangkan menurut istilah adalah urusan-urusan yang harus dibenarkan oleh hati dan diterima dengan rasa puas serta terhujam kuat dalam lubuk jiwa yang tidak dapat digoncangkan oleh badai subhat (keragu-raguan). Akidah dalam agama islam adalah percaya sepenuhnya kepada keesaan Allah, dimana Allah lah pemegang kekuasaan tertinggi dan pengatur atas segala apa yang terjadi di jagad raya.[51]

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa akidah adalah dasar-dasar pokok kepercayaan atau keyakinan hari seorang muslim yang bersumber dari ajaran Islam yang wajib dipegang oleh setiap muslim sebagai sumber keyakinan.

---

[50] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Buku Siswa Akidah Akhlak Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas VII*, (Jakarta: Kementrian Agama, 2014).

[51] Dedi wahyudi, *Pengantar Akidah Akhlak Dan Pembelajarannya,* (Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books, 2017), Hal. 2.

Sementara kata “akhlak” juga berasal dari bahasa Arab, yaitu [**خلق**] jamaknya [**أخالق**] yang artinya tingkah laku, perangai tabi’at,watak, moral atau budi pekerti.[52]

Mata pelajaran Akidah Akhlak merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang digunakan sebagai wahana pemberian pengetahuanm bimbingan dan pengembangan watak siswa agar dapat memahami, meyakini dan menghayati kebenaran ajaran Islam, serta bersedia mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.[53]

2. Tujuan Akidah Akhlak

Tujuan Mata Pelajaran Akidah Akhlak adalah memberikan kemampuan dasar kepada siswa tentang akidah Islam untuk mengembangkan kehidupan beragama Islan untuk mengembangkan kehidupan beragama sehingga menjadi muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. serta berakhlak mulia.

Menurut beberapa ahli tujuan pendidikan akidah akhlak adalah:

a. Menurut Barmawie Umary, tujuannya agar terbiasa melakukan hal yang baik, indah, mulia, terpuji, serta menghindari yang buruk, jelek, hina, tercela. Dan agar hubungan kita dengan Allah SWT dan dengan sesama makhluk terpelihara dengan baik dan harmonis.[54]
b. Menurut Syahidin, tujuannya adalah untuk membentuk orang-orang yang bermoral baik, keras kemauan, sopan dalam bicara dan perbuatan, mulia

[52] Rosihan Anwar, *Akidah Akhlak*, (Bandung: Pustaka Setia Bandung, 2008), hal. 16.
[53] Tim Guru Inti, P*enyesuaian Materi Kurikulum 1994 Berdasarkan Sistem Semester Kelas 5*, (Semarang : Kantor Wilayah Departemen Agama Propinsi Jawa Tengah, 2002), hal. 8.
[54] Barmawie Umary, *Materi Akhlak*, (Solo: CV. Ramadhani, 2001), hal. 2-4.

dalam tingkah laku dan perangai, bersifat bijaksana, sempurna, sopan dan beradab, ikhlas, jujur, dan suci.[55]

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat penulis ambil suatu kesimpulan bahwa tujuan pendidikan akidah akahlak tersebut sangat menunjang peningkatan keimana dan ketaqwaan siswa kepada Allah SWT serta dapat memberikan pengetahuan mengenai pendidikan agama Islam kearah yang lebih baik.

D. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang memiliki relevansi terhadap penelitian yang terdahulu, sehingga penelitian yang terdahulu dapat dijadikan perbandingan maupun acuan bagi penelitian yang akan dilakukan.

Hasil penelitian yang relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah :

1. Skripsi yang disusun oleh Intan Wahyu Pinanti Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang Tahun 2020 dengan judul ”Pengaruh Aplikasi Games Kuis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Atmosfer Kelas X Di Sma Negeri 4 Magelang Tahun 2020”.

   Hasil dari penelitian ini adalah Hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan selisih mencapai 12,77%. Kelas eksperimen memiliki hasil belajar dengan deskriptif persentase memiliki kriteria “sangat tinggi” dengan rata-rata nilai 88,4.

[55] Syahidin, dkk, *Moral dan Kognisi Islam*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2009), hal. 8.

Sedangkan kelas kontrol untuk aspek kognitif dan aspek afektif termasuk kriteria “tinggi”dengan rata-rata nilai 75,31 Sehingga penggunaan aplikasi games kuis Kahoot memiliki tingkat pengaruh lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian ini dengan skripsi sebelumnya sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dan penelitian ini juga sama membahas Pengaruh Aplikasi Games Kuis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa. Kemudian perbedaan pada penelitian ini dengan skripsi sebelumnya adalah penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Akidah Akhlak sementara penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran Geografi dan perbedaan pada penelitian ini dilakukan di Kabupaten Padang Pariaman sementara penelitian terdahulu dilakukan di Kota Magelang.

2. Skripsi yang disusun oleh Ardhy Yuwono Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta Tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 51 Jakarta”.

   Hasil dari penelitian ini adalah hasil belajar kelas eksperimen sebelum mendapatkan perlakuan sangat rendah, di mana hasil belajarnya masih di bawah standar ketuntasan minimal sebesar 78. Sehingga, setelah diberikan perlakuan berupa media evaluasi pembelajaran game edukasi kahoot selama tiga kali pertemuan, maka nilai rata-rata hasil belajar kelas

eksperimen mengalami peningkatan. Sementara bagi kelas kontrol, rata-rata hasil belajarnya masih di bawah standar ketuntasan minimal yang hanya diberikan perlakuan berupa kuis tertulis. Sehingga, didapatkan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol, di mana nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan berupa media evaluasi pembelajaran game edukasi kahoot, yaitu sebesar 89,53, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol yang hanya diberi perlakuan berupa kuis tertulis, yaitu sebesar 76,7.

Persamaan penelitian ini dengan skripsi sebelumnya sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dan penelitian ini juga sama membahas Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar siswa. Kemudian perbedaan pada penelitian ini dengan skripsi sebelumnya adalah penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Akidah Akhlak sementara penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran Sejarah dan perbedaan pada penelitian ini dilakukan di Kabupaten Padang Pariaman sementara penelitian terdahulu dilakukan di Kota Jakarta Timur.

3. Skripsi yang disusun oleh Futihatur Rohmah Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Tahun 2022 dengan Judul “Pengaruh Media Kuis Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Kota Madiun”.

Hasil dari penelitian ini adalah Adanya perbedaan hasil belajar anatara siswa yang menggunakan media kuis berbasis kahoot dan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media kuis kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Kota Madiun".

Persamaan penelitian ini dengan skripsi sebelumnya sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dan penelitian ini juga sama membahas Pengaruh Media Kuis Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa. Kemudian perbedaan pada penelitian ini dengan skripsi sebelumnya adalah penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Akidah Akhlak sementara penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran PAI dan perbedaan pada penelitian ini dilakukan di Kabupaten Padang Pariaman sementara penelitian terdahulu dilakukan di Kota Madiun.

4. Skripsi yang disusun oleh Fitri Lestari Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Tahun 2022 dengan Judul "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Muhammadiyah 12 Binjai".

   Hasil dari penelitian ini adalah bahwa Ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas sebelum menggunakan media (48,73529) dan kelas sesudah menggunakan media (53,06897), dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada kelas sesudah menggunakan media lebih tinggi dibanding nilai rata-rata pada kelas sebelum menggunakan media (53,06897>48,73529). Kemudian dari hasil uji t di peroleh dari t hitung > t tabel yaitu 21,332 > 2,036933 maka terdapat pengaruh signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ‘’Ada pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 12 Binjai’’.

Persamaan penelitian ini dengan skripsi sebelumnya sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, penelitian ini juga sama membahas Pengaruh Penggunaan Media Kahoot. Kemudian perbedaan pada penelitian ini dengan skripsi sebelumnya adalah penelitian ini dilakukan pada hasil belajar siswa sementara penelitian terdahulu dilakukan pada motivasi belajar siswa, perbedaan selanjutnya penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Akidah Akhlak sementara penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran PAI dan perbedaan pada penelitian ini dilakukan di Kabupaten Padang Pariaman sementara penelitian terdahulu dilakukan di Kota Binjai.

5. Skripsi yang disusun oleh Rahma Diana Sayidah Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Tahun 2022 dengan Judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Keaktifan Belajar PAI kelas VIII SMPN 2 Bambanglipuro Bantul”.

   Hasil dari penelitian ini adalah bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap keaktifan belajar PAI kelas VIII SMPN 2 Bambanglipuro Bantul dan perbedaan nilai keaktifan belajar antara kelas kontrol dan eksperimen hanya sebesar 3,3%. Berdasarkan uji hipotesis menunjukkan nilai *sig* sebesar 0,012 > 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media

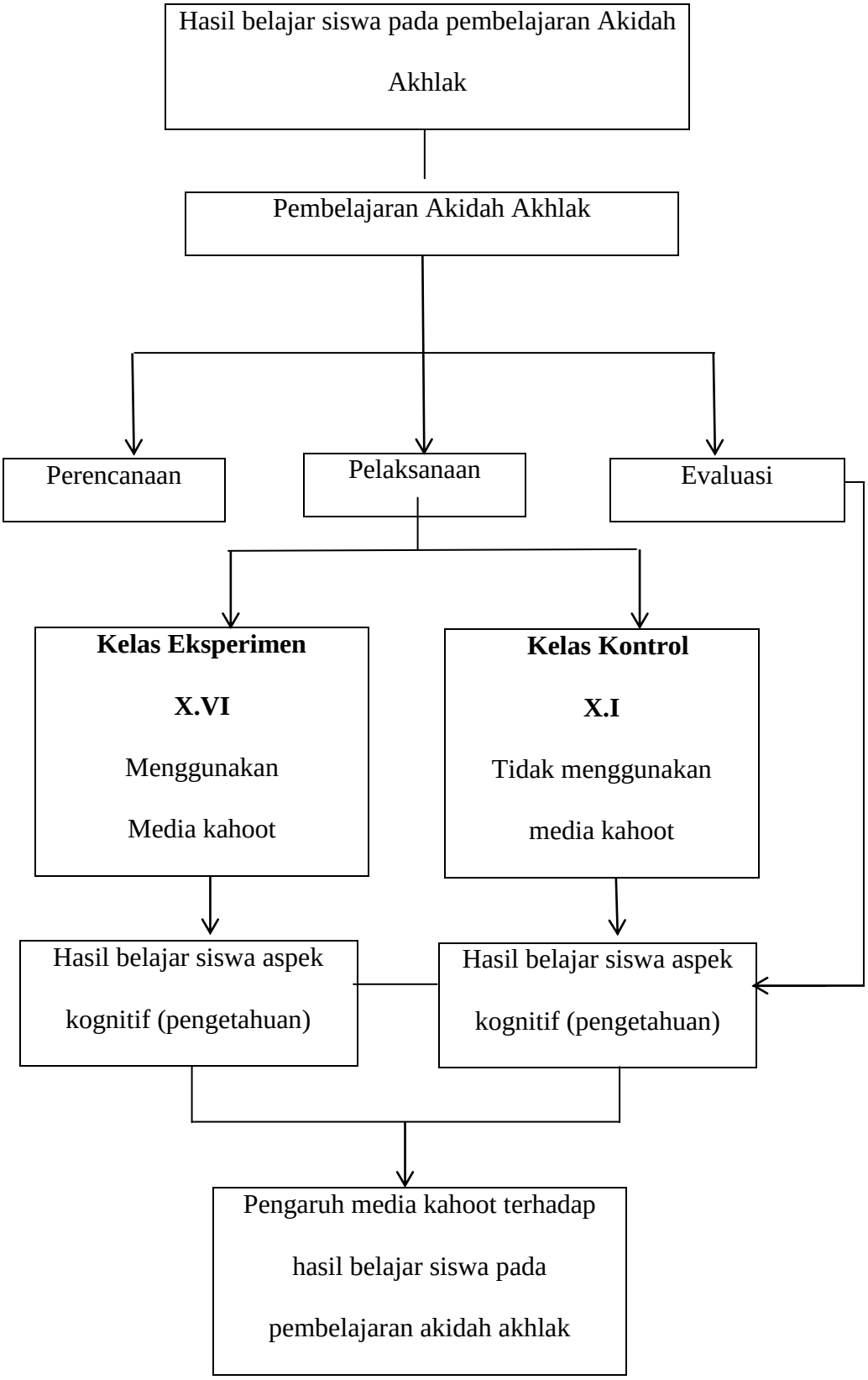
pembelajaran kahoot tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar PAI kelas VIII SMPN 2 Bambanglipuro Bantul .

Persamaan penelitian ini dengan skripsi sebelumnya sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, penelitian ini juga sama membahas Pengaruh Penggunaan Media Kahoot. Kemudian perbedaan pada penelitian ini dengan skripsi sebelumnya adalah penelitian ini dilakukan pada hasil belajar siswa sementara penelitian terdahulu dilakukan pada keaktifan belajar siswa, perbedaan selanjutnya penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Akidah Akhlak sementara penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran PAI dan perbedaan pada penelitian ini dilakukan di Kabupaten Padang Pariaman sementara penelitian terdahulu dilakukan di Bantul.

E. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah abstraksi dari suatu realita agar dapat dikomunikasikan dan membentuk suatu teori yang menjelaskan keterkaitan antar variabel.[56] Kerangka konseptual akan membantu peneliti dan pembaca dalam memahami teori yang digunakan dengan hasil penelitian, dari judul "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Man 1 Padang Pariaman**"** diharapkan ada perubahan hasil belajar dengan adanya Media Kahoot.

[56] Nursalam, *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan,* (Jakarta: Salemba Medika, 2008), hal. 56.



Gambar. 2.7. Bagan Kerangka Konseptual

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban terhadap masalah penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis meruapakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang telah di rumuskan. Hipotesis selalu mengambil bentuk kalimat pernyataan dan menghubungkan variabel satu dengan variabel lain.[57]

Berdasarkan beberapa penjelasan pada deskripsi teoritis dan pemecahan masalah dengan kerangka berpikir yang didukung oleh penelitian terdahulu, maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 1 Padang Pariaman.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan atara penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 1 Padang Pariaman.

[57] Toto Syatori Nasehudin dan Nanang Gozali, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Pustaka Setia, 2012), hal. 88.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field research*) dengan pengolahan data secara kuantitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.[58] Adapun metode penelitian yang akan dilakukan adalah metode eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasy Eksperimental Design* yaitu suatu desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi kelompok kontrol tersebut tidak dapat difungsikan untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan suatu eksperimen. sedangkan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Time Series Design.* Desain tersebut tidak membedakan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, keduanya sama-sama diberikan *pretest* dan *posttest.* Jadi kedua kelompok tersebut sama-sama mendapatkan pelakuan (*treatment*). Namun untuk kelompok kontrol tidak menggunakan media kahoot.

Rancangan *Time Series Design* dapat digambarkan sebagai berikut:

[58] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D), (*Bandung: Alfabeta, 2007), hal. 14.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretess	Perlakuan	Postess
Kelompok Eksperimen	T_1	X	T_2
Kelompok Kontrol	T_3	Y	T_4

Keterangan :

X: Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot*

Y: Pembelajaran konvensional

T_1: Test awal kelompok eksperimen

T_2: Test akhir kelompok eksperimen

T_3 : Test awal kelompok kontrol

T_4 : Test awal kelompok kontrol

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian adalah di MAN 1 Padang Pariaman yang beralamat di Alamat JL Padang–Bukittinggi KM. 37 Batang Tapakis, Nagari Sintuk, Kecamatan Sintuk Toboh Gadang, Kabupaten Padang Pariaman. Waktu pelaksanaan penelitian di MAN 1 Padang Pariaman adalah selama kurang lebih dua bulan yakni Maret sampai April tahun 2024. Alasan tempat ini dipilih sebagai lokasi penelitian, karena pada lokasi ini belum ada yang melakukan penelitian dengan judul dan masalah yang sama, di mana judul penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Padang Pariaman.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah kondisi-kondisi, karakteristik-karakteristik atau atribut yang akan diamati atau apa yang menjadi fokus di dalam suatu penelitian. Variabel independen (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam hal ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah penggunaan media kahoot. Variabel terikat merupakat variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.[59] Adapun yang menjadi variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Padang Pariaman.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan.[60] Populasi pada wilayah penelitian ini adalah seluruh siswa MAN 1 Padang Pariaman tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 256 siswa dengan rincian sebagai berikut:

[59] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,… hal. 60.

[60] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*… hal. 12.

Tabel 3.2 Data Jumlah Siswa Kelas X di MAN 1 Padang Pariaman Tahun Pelajaran 2022/2023 [61]

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X.I	36 Siswa
2.	X.II	37 Siswa
3.	X.III	37 Siswa
4.	X. IV	36 Siswa
5.	X. V	37 Siswa
6.	X.VI	36 Siswa
7.	X. VII	37 Siswa
Jumlah		**256 Siswa**

Sampel adalah sebagai atau wakil populasi yang diteliti.[62] Sesuai dengan masalah yang diteliti, maka teknik yang digunakan adalah *Simple Random Sampling* yaitu cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan acak tanpa memperhatikan strata (tingkatan) dalam anggota populasi tersebut. Hal ini dilakukan setelah memastikan anggota populasi dianggap homogen dengan menguji homogenitas kemampuan awal siswa dari hasil belajar sebelumnya dan diperoleh fakta bahwa populasinya sejenis (homogen). Sampel diambil dengan cara menulis nama kelas di kertas, kemudian menggulungnya, diacak dan kemudian mengambil dua gulungan kertas. Gulungan pertama yang terambil merupakan kelas kontrol yaitu kelas X.I dan gulungan kedua yang terambil merupakan kelas eksperimen yaitu kelas X.VI.

[61] Dokumen (Data siswa kelas X di MAN 1 Padang Pariaman)

[62] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*: Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011) h.174

Tabel 3.3 Daftar Nama Siswa yang Dijadikan Sampel

No	Nama Siswa	
	Kelas Kontrol X.I	**Kelas Eksperimen X.VI**
1	Adek Sintia	Ade Riko Saputra
2	Afdhal Zikra Rowin Z	Ahmed Rafly
3	Afiq Sidiq Habuddin	Al Fauzi Heryadi
4	Ahmad Fauzi	Alfathiah Rahim
5	Ahmad Maulana Habib	Aliya Rahma Azzahra
6	Andrean Cintya Naura Bakri N.	Alwi Ridwan Nurshaleh
7	Asla Naurah Re	Andhika Arya Sapurta
8	Aulid Rizki Syaravi	Arya Dharma Tanjung
9	Chesya Althafunnisa	Aura Maya Mustika
10	Diana Sukma Shandy	Dea Azzahra
11	Farel Prasetyo	Diva Elviana Nurhalimah
12	Farel Sinji Hermadoni	Fashalihatu Hasanah
13	Fazilatul Annisa	Febris Sofiana Zubri
14	Gani Usman	Filbert Lovely Defilo
15	Hasbi Noel Shidiqi	Firsa Surya Maulani
16	Husna Naimah	Fitri Yulia Alifah
17	Irsyadul Hanif Fahli	Hatta Adi Darna
18	Julia Rahma Putri	Ibrahim Alfarez
19	Lara Jamil	Irfansyah
20	Muhammad Giffahri Zaki Wali	Irma Fitrah Hayati
21	Muhammad Rafi Arifin	Jihan Fahira
22	Nafisah	Julia Winata
23	Najmi Khairiyah	Latifatul Mulayanah
24	Nur Aisyah	Meri Maulani Putri
25	Nurkarima Putri Yulia	Mufid Atthariq
26	Nurul Zahwa	Muhammad Al Fakhri
27	Rahma Dinda Ediarma	Muhammad Habibie Ibnu Sani
28	Raka Alfariansyah	Muhammad Ilham Kurniawan
29	Rawdahtul Cahyani	Nur Lathifah Aini
30	Risma Deasy Amrina	Rahadatul 'Aisyi
31	Siti Ayesha Fairani	Raisya Febrina
32	Syahratul Kamaliah Lathifah	Roid Faadhilah Wa'il
33	Syifa Salsabila	Romel Isabel Kartika
34	Wahdani Habib Yusra	Shyva Aulia
35	Wina Yoerico	Syifa Arlina
36	Zidny Ilma Ramadani	Vanisa Trimayovi

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan dalam pengumpulan data.[63] Instrumen yang digunakan dalam penenlitian ini dengan menggunakan tes hasil belajar objektif yang berupa tes pilihan ganda. Soal tersebut terdiri dari 25 soal. Untuk penskoran jika benar diberi skor 1 jika salah diberi skor 0. Untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu aspek kognitif yang meliputi; pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3). Tes hasil belajar ini dikembangkan melalui langkah-langkah sebagai berikut: (1) Menyusun kisi-kisi soal (2) Menyusun tes sesuai dengan kisi-kisi soal yang telah dibuat (3) Membuat kunci jawaban (4) Melakukan validasi.

1. Validasi isi

Sebelum tes dikatakan memiliki validitas isi apabila isi pertanyaan dalam instrumen memiliki keterkaitan dengan tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan meteri.[64] Sebelum instrumen digunakan untuk penelitian, tentunya instrumen perlu diuji validasinya terlebih dahulu. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini telah diuji validasi oleh validator ibu Dr. Elvi Rahmi, M.A, Ibu Puti Andam Dewi, M.Pd dan Ibu Kayla Saparina, M.Pd.

2. Validitas Empiris

Sebuah instrumen dapat dikatakan memiliki validitas empiris apabila sudah diuji dari pengelaman.

---

[63] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D...*, hal. 148.

[64] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3* (Bumi Aksara, 2021).

a. Melakukan uj coba tes awal dan akhir sebelum tes diberikan kepada sampel, maka terlebih dahulu tes diuji cobakan di kelas X.II. Uji coba dilakukan untuk menentukan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal.
b. Analisis soal tes, bertujuan untuk mengadakan identifikasi soal-soal yang baik, kurang baik, dan soal yang jelek. Dengan analisis ini adpat diperoleh informasi tentang kejelekan sebuah soal dan petunjuk mengadakan perbaiakan.[65] Terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan, yaitu:

1) Validitas soal tes

Alat pengukur disebut valid jika pengukur tersebut mengukur apa yang harus diukur dengan alat tersebut. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis dengan bantuan komputer *SPSS 22 for windows.* Suatu tes dinyatakan valid apabila pertanyaan tes tersebut mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh tes tersebut. Uji validitas dilakukan pada setiap butir pertanyaan yang di uji validitasnya. Hasil r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} dimana df=n-2 dengan signifikan 5%. Jika $r_{tabel} < r_{hitung}$ maka valid.[66]

Langkah-langkah uji validitas dengan menggunakan *SPPS 22 for windows:*

a) Masukkan data ke dalam SPSS data editor
b) Simpan data tersebut

[65] Arikunto.
[66] V. Wiratna Sujarweni, *SPSS untuk penelitian* (Pustaka Baru Press, 2015), hal. 192.

c) Klik *analyze correlate bivariate* kemudian muncul jendela *bivariate correlation*

d) Blok seluruh indikator dan klik tanda penuh ke kontok items

e) Klik OK

Kaidah keputusannya adalah:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ Berarti soal valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ Berarti soal tidak valid

Setelah didapat keputusan soal itu valid, selanjutnya dilihat kriteria penafsiran mengenail indeks korelasi *product moment,* sebagai berikut:

Tabel 3.4 Koefisien Korelasi Uji Validitas

Angka Korelasi	Makna
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,80	Tinggi
0,40-0,60	Cukup
0,20-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat rendah

Sumber: Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teori Kinerja dan Pengukurannya,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hal 59

2) Reabilitas Tes

Uji reliabilitas adalah analisis yang digubakan untuk mengetahui konsisten alat ukur yang menggunakan skala, kuisioner, atau angket.[67] Reliabilitas ini bertujuan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran dengan menggunakan metode *Cronbach's alpha* yang diukur berdasarkan skala *Cronbach's alpha* 0 sampai 1. Trithon menyatakan jika

[67] Ali Maulidi, *Teknik Belajar Statistika 2* (Jakarta: Alim Publishing, 2013), hal 198.

skala itu dikelompokkan ke dalam lima kelas dengan *range* yang sama, maka ukuran kemantapan *alpha* dapat diinterpretasikan sebagai berikut:[68]

a) Nilai alpha cronbach 0,00-0,20 berarti kurang reliabel
b) Nilai alpha cronbach 0,21-0,40 berarti agak reliabel
c) Nilai alpha cronbach 0,41-0,60 berarti cukup reliabel
d) Nilai alpha cronbach 0,61-0,80 berarti reliabel
e) Nilai alpha cronbach 0,81-1,00 berarti sangat reliabel

Langkah-langkah uji reliabilitas dengan menggunakan *SPSS 22 for windows*:

a) Masukkan data kedalam SPSS data editor simpan data tersebut
b) Klik *analyze scale reability analysis*
c) Selanjutnya akan muncul jendela *reability analysis*
d) Blok seluruh indikator dan klik tanda panah ke kotak *items*
e) Klik tombol *statistics* → pada kotak *descriptives for* pilih *scale if titem deleted* → pada kotak *ANOVA table* pilih *none* → klik *continue* → klik OK.

3) Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar Langkah-langkah uji tingkat kesukaran menggunakan *SPSS 22 for windows:*

a) Masukkan data ke dalam SPSS data editor simpan data tersebut
b) Klik *Analyze → Descriptive Statistics → Frequencies*

[68] Norfai, *Manajemen Data Menggunakan SPSS* (Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjary, 2020), hal. 50.

c) Selanjutnya akan muncul Kotak *Variables* dan diisi sesuai jumlah soal

d) Klik *Statistics*, klik *Mean*, klik *Continue*

e) Klik OK

Hasil penelitian indeks kesukaran soal diklasifikasikan dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar P	Interprestasi
0,00-0,30	Sukar
0,30-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber: Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Bumi Aksara, 2013, hal 323.

4) Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (menguasai materi) dengan peserta didik yang kurang pandai (kurang menguasai materi).[69] Untuk menentukan daya pembeda, maka nilai perhitungan yang digunakan adalah r_{hitung} dibandingkan dengan kriteria :

0.40 – 1.00 = Soal Baik

0.30 – 0.39 = Soal diterima

0.20 – 0.29 = Soal Diperbaiki

0.00 – 0.19 = Soal ditolak

Adapun r_{hitung}pada SPSS yang dapat dilihat dari nilai pearson Correlation pada uji validitas.

[69] Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, vol. 8 (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009).

Tabel 3.6 Indeks Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
0,0-0,19	Jelek
0,20-0,39	Cukup
0,40-0,69	Baik
0,70-1,00	Sangat Baik

Sumber: Suharsimi Arikunto, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, Bumi Aksara: Jakarta, 2013. hal. 232

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah tes. Tes merupakan suatu alat untuk melihat perubahan kemampuan dan tingkah laku siswa setelah menerima materi pembelajaran.[70] Tes merupakan alat untuk dapat mengetahui tingkat kemampuan seseorang yang secara tidak langsung melalui respon yang diberikan atas soal yang terdapat dalam tes. Dalam penelitian ini penulis melakukan 2 kali tes yaitu tes sebelum diberi perlakuan (*pretest)* tes setelah diberi perlakuan (*posttest)* yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak setelah menerapkan media kahoot. Tes berupa soal objektif dengan jumlah 25 soal dimana soal pretest dan posttest sama.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah melalui uji-t dengan bantuan *SPSS 22 for windows*. Analisis terhadap tes kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk menguji kebenaran hipotesis yang ditunjukkan dalam penelitian. Dalam proses analisis data, digunakan uj berikut ini:

[70] Muhammad Ilyas Ismail, *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar, Prinsip, Teknik dan Prosedur* (Depok: PT Raja Grafindo,2021), hal. 5.

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan terhadap hasil belajar yang dicapai seluruh anggota sampel dengan menggunakan uji *Liliefors* pada taraf signifikan 5%. Metode yang dilakukan adalah metode *Kolomogorof-Smirnov.* Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi yang ditunjukkan pada kolom nilai *Kolomogorof-Smirnov* menunjukkan nilai yang lebih besar dari 0,05.[71]

Langkah-langkah dalam menghitung normalitas data menggunakan *SPSS 22. For windows*:

1) Memasukan data *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol pada *data view*.
2) Memilih menu *analye*, kemudian memilih sub menu *descriptive statistic*, kemudian klik *explore.*
3) Memasukkan variabel data pada kotak *dependent list*, kemudian memilih *plots*.
4) Pada *descriptive* secara otomatis sudah terkeclis, selanjutnya lepaskan kembali ceklis tersebut.
5) Pada *boxlots*, klik *none*, selanjutnya klik *Normality plot with test*, lalu klik *continiue* dan ok.

[71] Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teori Kinerja dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2022), hal. 211.

Kriteria pengujiannya:

Jika nilai *Asymp Sig.* < 0,05 berarti populasi tidak berdistribusi normal.

Jika nilai *Asymp Sig.* > 0,05 berarti populasi berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah skor akhir pada kedua kelas sampel mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 22 *for windows*.

Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

1) Aktifkan program SPSS dan buat data pada *Variable View*
2) Masukkan data dalam SPSS dengan klik *Data View*
3) Klik *Analyze-Compare Means-One way Anova* maka akan tampil kotak dialog *One Way Anova*
4) Masukkan variabel hasil belajar kotak *dependent list*, dan kelas ke kotak faktor
5) Klik *option* untuk menampilkan jendela *One Way Anova*: *option*, maka pilih *homogeneity of variance test*, kemudian klik continue, dan akhiri dengan klik OK untuk menampilkan output
6) Adapun kriteria pengujian uji homogenitas adalah sebagai berikut:
    a) Jika nilai signifikan atau sig < 0.05 maka data dari populasi yang mempunyai varian tidak sama/tidak homogen.
    b) Jika nilai signifikan atau sig > 0.05 maka data dari populasi yang mempunyai varian sama/homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X di Man 1 Padang Pariaman. Setelah semua data terpenuhi, kemudian dilakukan uj t menggunakan *Independent Sample T-Test.* Tujuannya untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok menggunakan bantuan aplikasi *SPSS Statistics 22.* Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1) Buka lembar kerja SPSS versi 22, kemudian klik *Variabel View*, pada kolom *Name* baris pertama tulis "Hasil" dan pada baris kedua tulis "Kelas". Pada bagian *label* untuk hasil dituliskan "Hasil Belajar Siswa", dan kelompok tulis "Kelas".
2) Klik *Data View*, maka muncul variabel yang telah dibentuk.
3) Input data dari Microsoft Excel.
4) Selanjutnya klik menu *Analyze*, kemudian klik *Nonparametric Test* kemudian klik *2-independent Samples*.
5) Muncul kotak dialog, kemudian masukkan variabel "Hasil Belajar" kedalam *Test Variable List*, lalu masukkan variabel kelas/kelompok ke kotak *Grouping Variable*.
6) Muncul kotak dialog *Two-Independent Samples*, pada bagian *group 1* tuliskan angka 1 dan *group 2* tuliskan angka 2, klik *continue*. Beri tanda centang (v) , klik *ok.*

Adapun kriteria pengujian hipotesisnya adalah:

Jika nilai sig < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Jika nilai sig > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima

Untuk mengetahui berapa pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas X maka analisis yang digunakan adalah menggunakan dengan mencari selisih rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen ($\bar{x}_1$) dengan rata-rata tes akhir kelas kontrol ($\bar{x}2$), kemudian dibagi dengan rata-rata nilai tes akhir kelas kontrol dikalikan 100% dengan rumus:

$$\%pengaruh\ perlakuan = \frac{(\bar{x}_1) - (\bar{x}_2)}{(\bar{x}_2)} \times 100\%$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$: Rata-rata skor kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$: Rata-rata skor kelompok kontrol

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi data pada penelitian ini adalah data hasil belajar siswa yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest.* Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Padang Pariaman. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas sampel yaitu kelas X.I sebagai kelas kontrol dan kelas X.VI sebagai kelas eksperimen. Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen. Penelitian dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan materi *Hikmah, Iffah, Syaja'ah, dan 'Adalah*.

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini pertama, meminta surat izin dari kampus, kemudian surat izin penelitian tersebut masuk di MAN 1 Padang Pariaman. Pihak sekolah mengizinkan penelitian. Setelah mendapat izin tersebut peneliti menemui waka kurikulum untuk menjelaskan maksud dari penelitian. Peneliti melakukan koordinasi dengan pendidik mata pelajaran Akidah Akhlak untuk menentukan hari pelaksanaan mengajar pada kelas kontrol dan penggunaan media Kahoot pada kelas eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 Februari s.d 23 April 2024. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data tes hasil belajar berupa objektif. Penggunaan metode tes adalah untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami pelajaran Akidah Akhlak dengan materi pokok *Hikmah, Iffah, Syaja'ah, dan 'Adalah*.

Pada penelitian ini langkah pertama yang dilakukan adalah memberikan pretest di kedua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Pada pertemuan pertama peneliti menjelaskan materi *Hikmah* dan *Iffah* selanjutnya pada

pertemuan kedua peneliti menjelaskan materi *Syaja'ah, dan 'Adalah*, dan pada pada pertemuan ketiga peneliti mengulas kembali materi *Hikmah, Iffah, Syaja'ah, dan 'Adalah*. Di kelas kontrol peneliti mengajar secara konvensional sedangkan di kelas eksperimen mengggunakan media Kahooot. Setelah itu peneliti melakukan posttest di kedua kelas tersebut dimana kelas kontrol tanpa menggunakan media Kahoot sedangkan dikelas eksperimen menggunakan media Kaoot. Soal pretest dan posttest yang diberikan dalam bentuk objektif yang terdiri dari 25 soal. Siswa diberi waktu 45 menit. Tes ini diikuti oleh seluruh siswa kelas sampel yang terdiri dari 72 siswa. kelas eksperimen 36 siswa dan pada kelas kontrol 36 siswa. Setelah dilakukan tes didaptkan data hasil belajar Akidah Akhlak siswa.

1. Data Hasil Belajar Akidah Akhlak tanpa menggunakan Media Kahoot Siswa Kelas X.I

Penelitian di kelas yang tanpa menggunakan media Kahoot yaitu kelas kontrol dilakukan selama tiga kali pertemuan. Pada langkah pertama peneliti melakukan pretest selanjutnya pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2024 menjelaskan materi *Hikmah* dan *Iffah*, kemudian pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 5 Maret 2024 menjelaskan materi *Syaja'ah, dan 'Adalah* dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 23 April 2024 mengulas kembali materi *Hikmah, Iffah, Syaja'ah, dan 'Adalah* dan melaksanakan *post-test*.

Analisis data hasil belajar kelas X.I (kelas kontrol) di MAN 1 Padang Pariaman sebelum dan sesudah tanpa menggunakan media Kahoot adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Daftar Nilai Pretest Siswa Kelas Kontrol

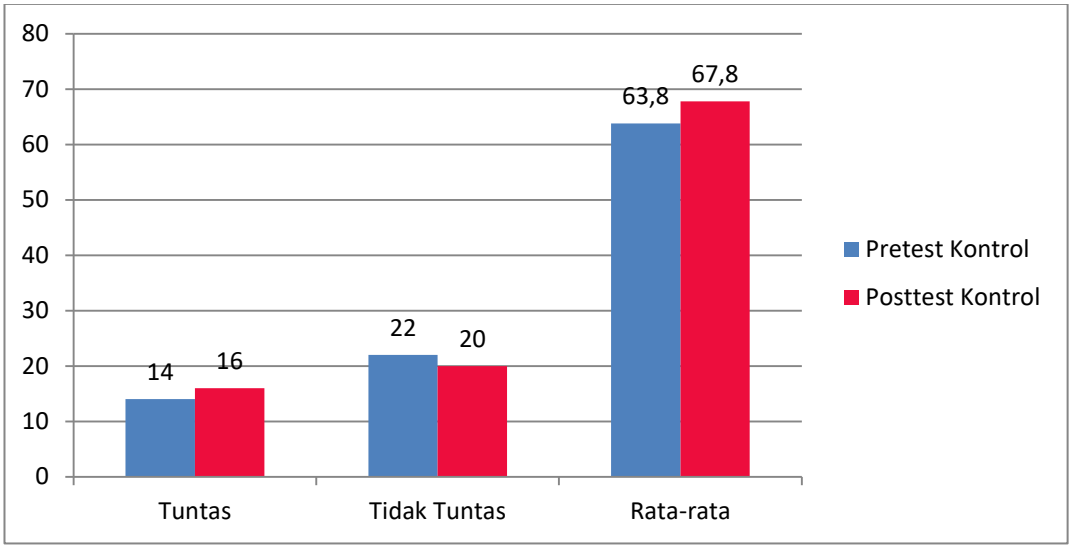
No	Kktp	Kelas Kontrol		
		Nama	Nilai Pretest	Keterangan
1	70	Adek Sintia	56	Tidak Tuntas
2	70	Afdhal Zikra Rowin Z	64	Tidak Tuntas
3	70	Afiq Sidiq Habuddin	68	Tidak Tuntas
4	70	Ahmad Fauzi	52	Tidak Tuntas
5	70	Ahmad Maulana Habib	68	Tidak Tuntas
6	70	Andrean Cintya Naura Bakri N.	56	Tidak Tuntas
7	70	Asla Naurah Re	52	Tidak Tuntas
8	70	Aulid Rizki Syaravi	72	Tuntas
9	70	Chesya Althafunnisa	52	Tidak Tuntas
10	70	Diana Sukma Shandy	64	Tidak Tuntas
11	70	Farel Prasetyo	76	Tuntas
12	70	Farel Sinji Hermadoni	72	Tuntas
13	70	Fazilatul Annisa	60	Tidak Tuntas
14	70	Gani Usman	60	Tidak Tuntas
15	70	Hasbi Noel Shidiqi	64	Tidak Tuntas
16	70	Husna Naimah	80	Tuntas
17	70	Irsyadul Hanif Fahli	76	Tuntas
18	70	Julia Rahma Putri	56	Tidak Tuntas
19	70	Lara Jamil	40	Tidak Tuntas
20	70	Muhammad Giffahri Zaki Wali	80	Tuntas
21	70	Muhammad Rafi Arifin	48	Tidak Tuntas
22	70	Nafisah	48	Tidak Tuntas
23	70	Najmi Khairiyah	64	Tidak Tuntas
24	70	Nur Aisyah	80	Tuntas
25	70	Nurkarima Putri Yulia	56	Tidak Tuntas
26	70	Nurul Zahwa	52	Tidak Tuntas
27	70	Rahma Dinda Ediarma	76	Tuntas
28	70	Raka Alfariansyah	28	Tidak Tuntas
29	70	Rawdahtul Cahyani	72	Tuntas
30	70	Risma Deasy Amrina	80	Tuntas
31	70	Siti Ayesha Fairani	80	Tuntas
32	70	Syahratul Kamaliah Lathifah	84	Tuntas
33	70	Syifa Salsabila	84	Tuntas
34	70	Wahdani Habib Yusra	28	Tidak Tuntas
35	70	Wina Yoerico	100	Tuntas
36	70	Zidny Ilma Ramadani	52	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa yang Tuntas			**14 Orang**	
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas			**22 Orang**	
Rata-Rata Hasil Belajar			**63,8**	

Tabel 4.2 Daftar Nilai Posttest Siswa Kelas Kontrol

No	Kktp	Kelas Kontrol		
		Nama	Nilai Posttest	Keterangan
1	70	Adek Sintia	56	Tidak Tuntas
2	70	Afdhal Zikra Rowin Z	60	Tidak Tuntas
3	70	Afiq Sidiq Habuddin	100	Tuntas
4	70	Ahmad Fauzi	56	Tidak Tuntas
5	70	Ahmad Maulana Habib	72	Tuntas
6	70	Andrean Cintya Naura Bakri N.	36	Tidak Tuntas
7	70	Asla Naurah Re	52	Tidak Tuntas
8	70	Aulid Rizki Syaravi	52	Tidak Tuntas
9	70	Chesya Althafunnisa	96	Tuntas
10	70	Diana Sukma Shandy	64	Tidak Tuntas
11	70	Farel Prasetyo	76	Tuntas
12	70	Farel Sinji Hermadoni	80	Tuntas
13	70	Fazilatul Annisa	76	Tuntas
14	70	Gani Usman	60	Tidak Tuntas
15	70	Hasbi Noel Shidiqi	68	Tidak Tuntas
16	70	Husna Naimah	100	Tuntas
17	70	Irsyadul Hanif Fahli	80	Tuntas
18	70	Julia Rahma Putri	40	Tidak Tuntas
19	70	Lara Jamil	52	Tidak Tuntas
20	70	Muhammad Giffahri Zaki Wali	80	Tuntas
21	70	Muhammad Rafi Arifin	40	Tidak Tuntas
22	70	Nafisah	72	Tuntas
23	70	Najmi Khairiyah	76	Tuntas
24	70	Nur Aisyah	76	Tuntas
25	70	Nurkarima Putri Yulia	64	Tidak Tuntas
26	70	Nurul Zahwa	64	Tidak Tuntas
27	70	Rahma Dinda Ediarma	64	Tidak Tuntas
28	70	Raka Alfariansyah	40	Tidak Tuntas
29	70	Rawdahtul Cahyani	68	Tidak Tuntas
30	70	Risma Deasy Amrina	80	Tuntas
31	70	Siti Ayesha Fairani	64	Tidak Tuntas
32	70	Syahratul Kamaliah Lathifah	80	Tuntas
33	70	Syifa Salsabila	64	Tidak Tuntas
34	70	Wahdani Habib Yusra	64	Tidak Tuntas
35	70	Wina Yoerico	76	Tuntas
36	70	Zidny Ilma Ramadani	96	Tuntas
Jumlah Siswa yang Tuntas			**16 Orang**	
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas			**20 Orang**	
Rata-Rata Hasil Belajar			**67,8**	

Berdasarkan pengumpulan data di atas, maka untuk mengetahui kenaikan hasil belajar santri kelas kontrol dapat dilihat pada diagram berikut:

Gambar 4.1 Kenaikan Hasil Belajar Kelas Kontrol



Berdasarkan diagram batang di atas, dapat kita simpulkan bahwa rata-rata hasil belajar pretest kelas kontrol adalah 63,8, sedangkan rata-rata hasil belajar posttest kelas kontrol adalah 67,8. Artinya ada kenaikan hasil belajar kelas kontrol tanpa menggunakan media Kahoot.

2. Data Hasil Belajar Akidah Akhlak dengan Menggunakan Media Kahoot Siswa Kelas X.VI

Penelitian di kelas yang menggunakan media Kahoot yaitu kelas eksperimen dilakukan selama tiga kali pertemuan. Pada langkah pertama peneliti melakukan pretest selanjutnya pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2024 menjelaskan materi *Hikmah* dan *Iffah*, kemudian pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 5 Maret 2024 menjelaskan materi *Syaja'ah, dan*

'Adalah dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 23 April 2024 mengulas kembali materi *Hikmah, Iffah, Syaja'ah, dan 'Adalah* dan melaksanakan *post-test*.

Analisis data hasil belajar kelas X.VI (kelas Eksperimen) di MAN 1 Padang Pariaman sebelum dan sesudah menggunakan media Kahoot adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Daftar Nilai Pretest Siswa kelas Eksperimen

No	Kktp	Kelas Eksperimen		
		Nama	Nilai Pretest	Keterangan
1	70	Ade Riko Saputra	52	Tidak Tuntas
2	70	Ahmed Rafly	64	Tidak Tuntas
3	70	Al Fauzi Heryadi	64	Tidak Tuntas
4	70	Alfathiah Rahim	72	Tuntas
5	70	Aliya Rahma Azzahra	48	Tidak Tuntas
6	70	Alwi Ridwan Nurshaleh	52	Tidak Tuntas
7	70	Andhika Arya Sapurta	68	Tidak Tuntas
8	70	Arya Dharma Tanjung	64	Tidak Tuntas
9	70	Aura Maya Mustika	72	Tuntas
10	70	Dea Azzahra	56	Tidak Tuntas
11	70	Diva Elviana Nurhalimah	88	Tuntas
12	70	Fashalihatu Hasanah	84	Tuntas
13	70	Febris Sofiana Zubri	60	Tidak Tuntas
14	70	Filbert Lovely Defilo	76	Tuntas
15	70	Firsa Surya Maulani	80	Tuntas
16	70	Fitri Yulia Alifah	68	Tidak Tuntas
17	70	Hatta Adi Darna	68	Tidak Tuntas
18	70	Ibrahim Alfarez	36	Tidak Tuntas
19	70	Irfansyah	60	Tidak Tuntas
20	70	Irma Fitrah Hayati	80	Tuntas
21	70	Jihan Fahira	56	Tidak Tuntas
22	70	Julia Winata	80	Tuntas
23	70	Latifatul Mulayanah	92	Tuntas
24	70	Meri Maulani Putri	68	Tidak Tuntas
25	70	Mufid Atthariq	68	Tidak Tuntas
26	70	Muhammad Al Fakhri	20	Tidak Tuntas
27	70	Muhammad Habibie Ibnu Sani	84	Tuntas
28	70	Muhammad Ilham Kurniawan	68	Tidak Tuntas
29	70	Nur Lathifah Aini	84	Tuntas

30	70	Rahadatul 'Aisyi	84	Tuntas
31	70	Raisya Febrina	68	Tidak Tuntas
32	70	Roid Faadhilah Wa'il	52	Tidak Tuntas
33	70	Romel Isabel Kartika	56	Tidak Tuntas
34	70	Shyva Aulia	60	Tidak Tuntas
35	70	Syifa Arlina	88	Tuntas
36	70	Vanisa Trimayovi	96	Tuntas
Jumlah Siswa yang Tuntas			**14 Orang**	
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas			**22 Orang**	
Rata-Rata Hasil Belajar			**67,6**	

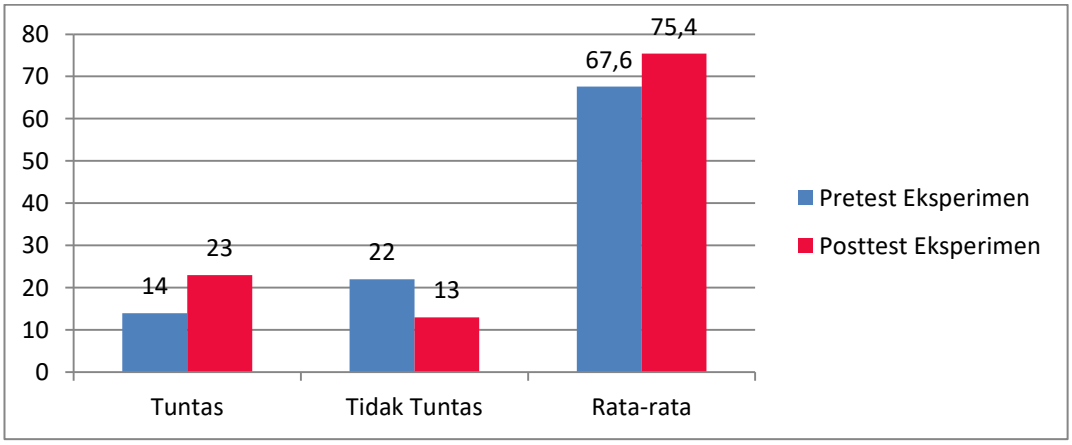
Tabel 4.4 Daftar Nilai Posttest Siswa kelas Eksperimen

No	Kktp	Kelas Eksperimen		
		Nama	Nilai Posttest	Keterangan
1	70	Ade Riko Saputra	88	Tuntas
2	70	Ahmed Rafly	88	Tuntas
3	70	Al Fauzi Heryadi	80	Tuntas
4	70	Alfathiah Rahim	80	Tuntas
5	70	Aliya Rahma Azzahra	52	Tidak Tuntas
6	70	Alwi Ridwan Nurshaleh	60	Tidak Tuntas
7	70	Andhika Arya Sapurta	68	Tidak Tuntas
8	70	Arya Dharma Tanjung	64	Tidak Tuntas
9	70	Aura Maya Mustika	72	Tuntas
10	70	Dea Azzahra	72	Tuntas
11	70	Diva Elviana Nurhalimah	100	Tuntas
12	70	Fashalihatu Hasanah	88	Tuntas
13	70	Febris Sofiana Zubri	68	Tidak Tuntas
14	70	Filbert Lovely Defilo	80	Tuntas
15	70	Firsa Surya Maulani	80	Tuntas
16	70	Fitri Yulia Alifah	56	Tidak Tuntas
17	70	Hatta Adi Darna	72	Tuntas
18	70	Ibrahim Alfarez	48	Tidak Tuntas
19	70	Irfansyah	64	Tidak Tuntas
20	70	Irma Fitrah Hayati	84	Tuntas
21	70	Jihan Fahira	60	Tidak Tuntas
22	70	Julia Winata	100	Tuntas
23	70	Latifatul Mulayanah	96	Tuntas
24	70	Meri Maulani Putri	72	Tuntas
25	70	Mufid Atthariq	72	Tuntas
26	70	Muhammad Al Fakhri	56	Tidak Tuntas
27	70	Muhammad Habibie Ibnu Sani	84	Tuntas
28	70	Muhammad Ilham Kurniawan	88	Tuntas
29	70	Nur Lathifah Aini	100	Tuntas

30	70	Rahadatul 'Aisyi	84	Tuntas
31	70	Raisya Febrina	72	Tuntas
32	70	Roid Faadhilah Wa'il	56	Tidak Tuntas
33	70	Romel Isabel Kartika	56	Tidak Tuntas
34	70	Shyva Aulia	64	Tidak Tuntas
35	70	Syifa Arlina	92	Tuntas
36	70	Vanisa Trimayovi	100	Tuntas
Jumlah Siswa yang Tuntas			**23 Orang**	
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas			**13 Orang**	
Rata-Rata Hasil Belajar			**75,4**	

Berdasarkan pengumpulan data di atas, maka untuk mengetahui kenaikan hasil belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada diagram batang berikut:

Gambar 4.2 Kenaikan Hasil Belajar Kelas Eksperimen



Berdasarkan diagram batang di atas, dapat kita simpulkan bahwa rata-rata hasil belajar pretest kelas Eksperimen adalah 67,6, sedangkan rata-rata hasil belajar posttest kelas eksperimen adalah 75,4 Artinya ada kenaikan hasil belajar kelas eksperimen menggunakakn media Kahoot.

B. Analisis Data

1. Analisis Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Sebelum diuji validitas dan reabilitas, data-data ini ditabulasikan untuk memperoleh skor guna menghitung hasil uji coba. Tabulasi data yang dilakukan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* guna memudahkan dalam pengolahan data selanjutnya. Pengujian validitas yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 22 *for windows* dengan rumus korelasi pearson. Uji validitas dilakukan pada setiap pertanyaan. Hasil r_{hitung} dibandingkan dengan $_{rtabel}$ dimana df=n-2 dengan signifikan 5%. Jika nilai pada uji coba instrumen penelitian ini dapat dicari dengan cara melihat $_{rtabel}$ dengan signifikan 0,05 dengan uji 2 sisi dan jumlah data (n) = 35 r_{tabel} yang dicapai ialah 0,334. Selanjutnya dibandingkan dengan nilai korelasi skor item dengan skor total dengan r_{tabel}. Jika nilai korelasi $>r_{tabel}$, maka item soal tersebut dikatakan valid. Jika $< r_{tabel}$ maka item soal tersebut dikatakan tidak valid. Setelah dilakukan uji validitas instrumen penelitian, didapatkan seluruh item valid. Hasil ujinya dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Pearson Correlation	Nilai Signifikan	Kesimpulan
1	0,642	0,000	Valid
2	0,725	0,000	Valid
3	0,646	0,000	Valid
4	0,725	0,000	Valid
5	0,673	0,000	Valid

6	0,705	0,000	Valid
7	0,754	0,000	Valid
8	0,499	0,005	Valid
9	0,642	0,000	Valid
10	0,553	0,002	Valid
11	0,581	0,001	Valid
12	0,642	0,000	Valid
13	0,528	0,003	Valid
14	0,741	0,000	Valid
15	0,537	0,002	Valid
16	0,646	0,000	Valid
17	0,494	0,006	Valid
18	0,565	0,001	Valid
19	0,623	0,000	Valid
20	0,703	0,000	Valid
21	0,541	0,002	Valid
22	0,573	0,001	Valid
23	0,474	0,008	Valid
24	0,703	0,000	Valid
25	0,564	0,001	Valid

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai korelasi pada semua butir soal > $_{\text{rtabel}}$ = 0,334 sehingga butir soal tersebut dinyatakan valid. Hasil perhitungan validasi uji coba instrumen dapat dilihat pada **lampiran**.

b. Uji Reliabilitas

Setelah didapatkan item-item soal yang valid dari instrumen penelitian, dilakukan uji reliabilitas pada item-item soal yang valid tersebut. Uji reliabilitas menggunakan bantuan program SPSS 22 *for windows.* Reliabilitas instrumen

diperlukan untuk mendapatkan data sesuai tujuan pengukuran. Untuk mencapai hal tersebut, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan metode Cronbanch's Alpha 0 sampai 1. Tirhon menyatakan jika skala itu dikelompokkan ke dalam lima kelas dengan range yang sama, maka ukuran kementahan alpha dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

a) Nilai *alpha cronbach* 0,00-0,20 berarti kurang reliabel
b) Nilai *alpha cronbach* 0,21-0,40 berarti agak reliabel
c) Nilai *alpha cronbach* 0,41-0,60 berarti cukup reliabel
d) Nilai *alpha cronbach* 0,61-0,80 berarti reliabel
e) Nilai *alpha cronbach* 0,81-1,00 berarti sangat reliabel

Berdasarkan perhitungan reliabilitas soal uji coba instrumen tes hasil belajar siswa diperoleh hasil:

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,931	26

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh adalah 0,931 maka soal tersebut dinyatakan sangat reliabel.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Berdasarkan perhitungan tingkat kesukaran soal uji coba instrumen tes hasil belajar siswa diperoleh hasil:

Tabel 4.7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen

No	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,87	Mudah
2	0,77	Mudah
3	0,73	Mudah
4	0,77	Mudah
5	0,67	Sedang
6	0,73	Mudah
7	0,80	Mudah
8	0,70	Sedang
9	0,87	Mudah
10	0,77	Mudah
11	0,87	Mudah
12	0,87	Mudah
13	0,63	Sedang
14	0,80	Mudah
15	0,90	Mudah
16	0,73	Mudah
17	0,80	Mudah
18	0,77	Mudah
19	0,73	Mudah
20	0,70	Sedang
21	0,73	Mudah
22	0,53	Sedang
23	0,67	Sedang
24	0,87	Mudah
25	0,73	Mudah

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwasanya dari uji tingkat kesukaran yang telah peneliti lakukan terdapat 19 soal yang tergolong Mudah

yaitu butir soal nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 24, 25, sedangkan item soal yang tergolong Sedang terdapat 6 soal yaitu butir soal nomor 5, 8, 13, 20, 22, 23. Perhitungan uji tingkat kesukaran secara lengkap dapat dilihat pada **lampiran**.

d. Uji Daya Beda

Uji daya beda pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui item soal dalam membedakan antara siswa yang dapat menjawab benar atau tidak. Berdasarkan uji daya beda instrumen yang telah dilakukan oleh peneliti berupa soal tes pilihan ganda sebanyak 25 soal dengan menggunakan program SPSS 22, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Daya Beda Instrumen

No	Daya Beda	Kriteria
1	0,346	Cukup
2	0,430	Baik
3	0,450	Baik
4	0,430	Baik
5	0,479	Baik
6	0,450	Baik
7	0,407	Baik
8	0,466	Baik
9	0,346	Cukup
10	0,430	Baik
11	0,346	Cukup
12	0,346	Cukup
13	0,490	Baik

14	0,407	Baik
15	0,305	Cukup
16	0,450	Baik
17	0,407	Baik
18	0,430	Baik
19	0,450	Baik
20	0,466	Baik
21	0,450	Baik
22	0,507	Baik
23	0,479	Baik
24	0,346	Cukup
25	0,450	Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil perhitungan uji daya yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa item soal yang tergolong baik terdapat 19 butir soal yaitu butir soal nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, sedangkan item soal yang tergolong cukup terdapat 6 butir soal yaitu butir soal nomor 1, 9, 11, 12, 15, 24. Perhitungan uji daya pembeda secara lengkap dapat dilihat pada **lampiran**.

2. Hasil Uji Prasyrat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji data yang dihasilkan apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan SPSS uji Kolomogrov-Smimov, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	Pretest Kontrol	,087	36	,200*	,969	36	,394
	Posttest Kontrol	,118	36	,200*	,961	36	,224
	Pretest Eksperimen	,103	36	,200*	,959	36	,205
	Posttest Eksperimen	,118	36	,200*	,956	36	,158

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikan *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kontrol adalah 0,20 > taraf signifikan α (0,05), maka dalam peelitian ini kedua data berasal dari data yang berdistribusi normal sehingga dapat diteruskan dengan uji homogenitas.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	,000	1	70	,988
	Based on Median	,010	1	70	,921
	Based on Median and with adjusted df	,010	1	68,432	,921
	Based on trimmed mean	,000	1	70	,990

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikan di kelas eksperimen dan kontrol adalah 0,98 > taraf signifikan α (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

3. Analisis Data

a. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan nilai tes untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan secara signifikan antara rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberi perlakuan. Maka digunakan uji t *independent* dengan hasil perhitungan yang diperoleh melalui program SPSS 22 *for Windows* sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji-t *Independent*

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	,000	,988	-2,041	70	,045	-7,556	3,702	-14,939	-,172
	Equal variances not assumed			-2,041	69,509	,045	-7,556	3,702	-14,940	-,171

Berdasarkan perhitungan Uji-t *independent* pada tabel diatas diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,045 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak dan H_I diterima. Jadi hipotesis penelitian diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran akidah akhlak kelas X di MAN 1 Padang Pariaman.

Untuk lebih jelasnya mengetahui rata-rata posttest kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat tabel statistik berikut ini:

Tabel 4.12 Hasil Rata-rata Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Posttest Kontrol	36	67,89	16,353	2,725
	Posttest Eksperimen	36	75,44	15,032	2,505

Pada tabel diatas kelas eksperimen (kelas X.6) siswa melaksanakan pembelajaran menggunakan media kahoot dengan materi *Hikmah, Iffah, Syaja'ah, dan 'Adalah*. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 48. Rata-rata nilai nilainya 75,44. Pada kelas kontrol (kelas X.1) siswa melaksanakan pembelajaran secara konvensional dengan materi *Hikmah, Iffah, Syaja'ah, dan 'Adalah*. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 36. Rata-rata nilainya 67,89.

Untuk mengetahui berapa pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas X maka analisis yang digunakan adalah menggunakan dengan mencari selisih rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen ($\bar{x}_1$) dengan rata-rata nilai tes akhir kelas kontrol ($\bar{x}_2$), kemudian dibagi dengan rata-rata nilai tes akhir kelas kontrol dikalikan 100% dengan rumus:[72]

$$\%pengaruh\ perlakuan = \frac{(\bar{x}_1) - (\bar{x}_2)}{(\bar{x}_2)} \times 100\%$$

Adapun hasil pengaruh perlakuan media kahoot berdasarkan analisis di atas adalah:

[72] Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*, hal. 364.

$$\frac{(75{,}44) - (67{,}89)}{67{,}89} \times 100\% = 11{,}83\%$$

C. Pembahasan

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria-kriteria tertentu. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.[73] Dalam penelitian ini penilaian hasil belajar yang dimaksud yaitu penilaian dalam bidang kognitif saja. Kognitif dalam arti penguasaan materi pelajaran yang telah diberikan pendidik di kelas yang diukur dengan alat atau tes.[74]

Penilaian hasil belajar Akidah Akhlak pada kelas eksperimen menggunakan Kahoot, dimulai dengan peneliti menjelaskan pengertian, bentuk-bentuk, keutamaan *Hikmah, Iffah, Syaja'ah, dan 'Adalah*. Kemudian peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan persoalan yang belum dipahami dari meteri yang diajarkan. Selanjutnya peneliti memberikan soal dengan menampilkan slide soal dan masing-masing siswa mengerjakanya, pada saat yang sama setelah siswa menjawab soal satu persatu, terlihat di layar proyektor hasil benar atau salahnya jawabannya dan lebih berhati-hati lagi dalam menjawab slide soal berikut yang akan ditampilkan. Pada kesempatan ini, siswa bisa menambah kosentrasi dan membingkis rasa bosannya, yang mana dengan hal ini siswa lebih giat belajar dan meningkatkan hasil belajarnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

[73] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, hal. 22.
[74] D Sinar, *Metode Active Learning* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 20.

Selanjutnya penilaian hasil belajar pada kelas kontrol dimulai dengan peneliti memberikan pelajaran mengenai *Hikmah, Iffah, Syaja'ah, dan 'Adalah*. Peneliti menjelaskan pengertian, bentuk-bentuk, keutamaan *Hikmah, Iffah, Syaja'ah, dan 'Adalah*. Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan persoalan yang belum dipahami dari materi yang diajarkan. Kemudian siswa diberikan soal yang akan dijawab siswa pada lembar jawabannya masing-masing, kemudian peneliti mengoreksi lembar siswa satu persatu, hal inilah yang menjadi perbedaan dengan menggunakan Kahoot yang mana hasil jawaban siswa telah otomatis keluar setelah siswa mengerjakan latihan soal.

Penilaian hasil belajar Akidah Akhlak menggunakan Kahoot yang memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara cepat dalam menemukan pemahaman sendiri terhadap pembelajaran Akidah Akhlak dan tidak dimungkinkan berdiskusi bersama teman dan saling berbagi pengetahuan karena masing-masing nomor soal memiliki batasan waktu. Pemberian Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak siswa karena siswa senang dan tertantang serta munculnya jiwa tidak mudah putus asa untuk terus mencoba mengerjakan soal pada aplikasi Kahoot dibandingkan dengan penilaian hasil belajar manual.

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS 22, menunjukkan nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,045 nilai tersebut mencapai taraf nyata < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima sehingga dapat disimpilkan terdapat pengaruh penggunaan mdia kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Akidah

Akhlak kelas X di MAN 1 Padang Pariaman dan memiliki hasil yang lebih baik dari rata-rata hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran media kahoot yang diterapkan ternyata dapat dibuktikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. selain itu siswa diberi kesempatan untuk fokus mengerjakan soal-soal tersebut. Kegiatan-kegiatan siswa tersebut diduga berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan secara teoritis maupun empiris dari data hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap hasil belajar sispa pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 padang Pariaman, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang disimpulkan menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot saat pembelajara Akidah Akhlak pada kelas eksperimen menggunakan Kahoot, dimulai dengan peneliti menjelaskan pengertian, bentuk-bentuk, keutamaan *Hikmah, Iffah, Syaja'ah, dan 'Adalah*. Kemudian peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan persoalan yang belum dipahami dari meteri yang diajarkan. Selanjutnya peneliti memberikan soal dengan menampilkan slide soal dan masing-masing siswa mengerjakanya, pada saat yang sama setelah siswa menjawab soal satu persatu, terlihat di layar proyektor hasil benar atau salahnya jawabannya dan lebih berhati-hati lagi dalam menjawab slide soal berikut yang akan ditampilkan. Pada kesempatan ini, siswa bisa menambah kosentrasi dan membingkis rasa bosannya, yang mana dengan hal ini siswa lebih giat belajar dan meningkatkan hasil belajarnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

2. Berdasarkan hasil perhitungan pada analisis data SPSS, menunjukkan nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,045 nilai tersebut mencapai taraf nyata < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 1 Padang Pariaman.

B. Saran

Dalam rangka kemajuan dan keberhasilan proses belajar mengajar dalam meningkatkan mutu pendidikan, maka penulis memberi saran sebagai berikut.

1. Bagi Kepala Sekolah

Dengan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi kepala sekolah sebagai bahan evaluasi untuk menetapkan kebijakan yang berhubungan dengan pembelajaran di sekolah dan menumbuhkan motivasi pendidik dalam menerapkan media pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dan pertimbangan bagi pendidik dalam menerapkan media Kahoot dalm proses belajar mengajar terhadap materi tertentu dan dapat menerapkan media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didiknya, kemandirian, tanggungjawab, dan sebagainya.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk memudahkan siswa dalam mempelajari pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan media Kahoot yang menjadikan siswa mandiri dalam memompa kemampuan diri, dengan penelitian ini siswa diharapkan lebih aktif dan bersemangat dala mengikuti proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran Akidah Akhlak dengan diberikan media Kahoot.

4. Bagi Peneliti yang Akan Datang

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya, yang memiliki judul serupa dengan penelitian ini mengenai media-media pembelajaran yang kreatif dan inovatif khususnya terkait dengan media Kahoot dan menambah pengalaman dalam menerapkan media-media pembelajaran tersebut, guna menyempurnakan bekal di masa mendatang sehingga dapat diterapkan ketika melakukan pembelajaran.

5. Bagi Perpustakaan UIN Sjech M. D jamil Djambek Bukittinggi

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk menambah wawasan salah satu sumber bahan kajian media Kahoot dan sebagai salah satu sumber rujukan pada studi kasus yang sejenis dan khususnya untuk peneliti pada jurusan Pendidikan Agama Islam. Demikianlah saran-saran dari peneliti yang dapat dikemukakan dalam skripsi ini, mudah-mudahan berguna demi kemajuan pendidikan sehingga membawa manfaat dan berkah sebagai bekal hidup di dunia hingga akhirat.

DAFTAR PUSTAKA

A, Benny Pribadi. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Anviani, Rieska and Pujiriyanto. 2021. *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* Jurnal Epistema, 2.1.

Anwar, Rosihan. 2008. *Akidah Akhlak*. Bandung: Pustaka Setia Bandung.

Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran.* vol. 8. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian*: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyat, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Atika, Nadya Zahrotul dan Junaidi. 2019. *Hubungan Karakter Siswa dengan Hasil Belajar Sosiologi Siswa kelas X dan IX IPS di SMA Negeri 2 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman*. Jurnal Kajian: Pendidikan dan Pembelajaran 1.

Azhar, Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Budianto, Aan. 2019. *Media Pembelajaran Kahoot.*

Charistiani, Natalia, dkk. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran; Kahoot.* Jawa Barat: CV Jejak.

Dapartement Agama RI. 2009. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Bina Ilmu.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Dokumen Data siswa kelas X di MAN 1 Padang Pariaman.

Fadl Abu Syihabuddin Syaid Mahmud al-Alusi al-Baqhdadi. *Tafsir Ruh al-Ma'ani*. Juz XIII. Baqhdad: Dar al-Fikr, t.th.

Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. 2012. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.

Hamdani, dkk. 2018. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Jaring-jaring Bangun 84 Ruang di Kelas V SDN Lam Ilie Kabupaten Aceh Besar. Aceh*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Hasil Observasi Jumat, 28 Oktober 2023 Pukul 12.18 WIB.

Hasil Wawancara Jumat, 28 Oktober 2023 Pukul 12.18 WIB.

Ilmiyah, Nur Hafidhotul, and Meini Sondang Sumbawati. 2021. *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa.* Journal Of Information Engineering and Educational Technology, 3.1.

Ilyas, Muhammad Ismail. 2021. *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar, Prinsip, Teknik dan Prosedur*. Depok: PT Raja Grafindo.

Ismail, Mohammad. 2017. *Kahoot : A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education.* Education in Medicine Journal, Vol 9 No.2.

Kementerian Agama Republik Indonesia. 2014. *Buku Siswa Akidah Akhlak Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas VII*, Jakarta: Kementrian Agama.

Khodijah, Nyayu. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Kutsiyyah. 2019. *Pembelajaran Akidah Akhlak.* Pamekasan: Duta Media Publishing.

M, Iswantir, Ida Rosanti dkk. 2023. *Pengaruh Media Pembelajaran Quipper School terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kinali*. Journal on Education. 5.3.

Mardalis. 2004. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.

Masyrufin, Arief. 2022. *Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa.* Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, 2.1.

Maulidi, Ali. 2013. *Teknik Belajar Statistika 2.* Jakarta: Alim Publishing.

Mudjiono dan Dimyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mulyadi. 2010. *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*. Malang: UIN-Maliki Press.

Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*: *Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Mustika, Juitaning. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Metro: STKIP Kumala Lampung.

Nadeem Nahla Helmy dan Hanady Abdulaziz al Falig. 2020. *Kahoot! Quizzes: A Formative Assesment Tool to Promote Students Self Regulated Learning Skills*. Journal of Applied Linguistics and Language Research, Vol. 7, No. 4.

Nana, Sudjana. 2009. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Nasehudin, Toto Syatori dan Nanang Gozali. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif.* Bandung: Pustaka Setia.

Ningrum, Gres Dyah Kusuma. 2018. *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasi Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar.* Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 9.1.

Norfai. 2020. *Manajemen Data Menggunakan SPSS.* Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjary.

Nursalam. 2008. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan.* Jakarta: Salemba Medika.

Priyatno, Dwi. 2008. *Mandiri Belajar SPSS (Untuk Analisis dan Uji Statistik).* Yogyakarta: Media Komp.

Rahman, Yulia. 2023. *Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa kelas VII di SMP Negeri* 3 Ampek Angkek Berbantuan Media Kuis Kahoot. Irje: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3.1.

Rasahm Nasruddin. 1986. *Dienul Islam*. Bandung: PT. al-Ma'rif.

Ridwan. 2018. *Dasar-dasar Statistik.* Bandung: Penelitian Alfabeta.

Rieska, Anviani., and Pujiriyanto. 2021. *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil elajar Siswa.* Jurnal Epistema, 2.1.

Rohani, Ahmad. 2007. *Media Intruksional Edukatif.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Rustam. 2003. *Strategi Belajar Mengajar Biologi.* Jakarta: Depikbud.

Sandewa Fadil. 2017. *Faktor-faktor yang Mmempengaruhu Kinerja Pegawai di Kabupaten Banggai Kepulauan*. Jurnal Ilmiah: Clean Government.

Sinar D. 2018. *Metode Active Learning*. Yogyakarta: Deepublish.

Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sumarso. 2018. *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot!Dengan Combro*. Slaman: Deeepublish.

Sumarso. 2019. *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan combro*. Sleman : Deepublish.

Suprapta, H.M. dan Herry Noer Aly. 2008. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Amissco.

Supratman. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Vidio Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Tik di SMKN 1 Dua Koto Kabupaten Pasaman.* Jurnal Pendidikan dan Konseling, 5.5.

Supriadi Supriadi, Arifmboy, and Darul Ilmi. 2023. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Terhadap Hasil Belajar Fikih Kelas X Mam Tamiang Ujung Gading*. Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora, 2.1.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.

Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Syahidin, dkk. 2009. *Moral dan Kognisi Islam.* Bandung: CV. Alfabeta.

Tim Guru Inti. 2002. P*enyesuaian Materi Kurikulum 1994 Berdasarkan Sistem Semester Kelas 5*. Semarang: Kantor Wilayah Departemen Agama Propinsi Jawa Tengah.

Umary, Barmawie. 2001. *Materi Akhlak*. Solo: CV. Ramadhani.

Wahyudi, Dedi. 2017. *Pengantar Aqidah Akhlak dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara.

Wiratna, V Sujarweni. 2015. *SPSS untuk penelitian*. Pustaka Baru Press.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.