RESPONS PESERTA DIDIK TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENJAWAB SOAL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS XI MIA 1 MAN 2 KOTA PAREPARE

Tesis ini diajukan untuk Memenuhi Salah Syarat Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd.) pada
Program Pascasarjana IAIN Parepare

TESIS

Oleh :

TASMAN RAMADHAN
NIM : 19.0211.019

PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) PAREPARE
2021

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tasman Ramadhan

NIM : 19.0211.019

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Menjawab Soal pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini adalah benar hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis di kutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata dalam naskah tesis ini terbukti terdapat unsur plagiasi maka gelar akademik yang saya peroleh, batal demi hukum.

Parepare, 21 Februari 2022

Mahasiswa

Tasman Ramadhan

NIM: 19.0211.019

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Tesis dengan judul "***Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Menjawab Soal pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare***", yang disusun oleh Saudara **Tasman Ramadhan**, NIM: **19.0211.019**, telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Ujian Tutup/ Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Kamis, tanggal 17 Februari 2022 Masehi bertepatan dengan 16 Rajab 1443 Hijriyah, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister dalam program studi Pendidikan Agama Islam pada Pascasarjana IAIN Parepare.

KETUA/PEMBIMBING UTAMA/PENGUJI:

1. Dr. Buhaerah, M.Pd. (.....)

SEKRETARIS/PEMBIMBING PENDAMPING/PENGUJI:

2. Dr. Ahdar, M.Pd.I. (.....)

PENGUJI UTAMA

3. Dr. Firman, M.Pd. (.....)

4. Dr. Abd. Khalik, M.Pd.I. (.....)

Parepare, 21 Februari 2022

Diketahui Oleh
Direktur Pascasarjana
IAIN Parepare

Dr. H. Mahsyar Idris, M.Ag.
NIP. 19621231 199103 1 032

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KATA PENGANTAR

بِسۡمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَم عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِيْنَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى اٰلِهِ وَاَصْحَبِهِ أَجْمَعِيْن أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat *Rabb al-Izzati*, Allah swt. yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat kepada semua hamba-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar "Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Pascasajana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Shalawat serta salam untuk tuntunan dan suri tauladan Rasulullah SAW. beserta keluarga, dan sahabat beliau yang senantiasa menjunjung tinggi nilai-nilai Islam yang sampai saat ini dapat dinikmati oleh seluruh manusia di penjuru Dunia.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada ke dua orang tua penulis untuk ayahanda Thamrin Sagoni dan almarhumah ibunda Sahriyani Yunus tercinta yang telah menjadi orang tua yang luar biasa yang selalu memberikan motivasi, nasehat, cinta, dan perhatian, serta kasih sayang, dan doa yang tentu penulis tidak bisa dapat membalasnya. Untuk saudara-saudara penulis terima kasih atas segala bantuan, perhatian, kasih sayang, dan motivasi, dan do'anya hingga penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya. Penulis telah menerima banyak bimbingan, dan bantuan dari Dr. Buhaerah, M.Pd. dan Dr. Ahdar M.Pd. selaku pembimbing utama dan pembimbing pendamping penulis, atas segala bantuan dan bimbingan ilmu, motivasi, nasehat, dan arahan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terima kasih yang tulus dan menghaturkan penghargaan kepada:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1. Dr. Ahmad Sultra Rustan, M. Si. selaku Rektor Institur Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Direktur Program Pascasarjana IAIN Parepare, Dr. H. Mahsyar Idris, M.Ag., dan ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Dr. Fiman, M.Pd., yang telah memberikan kesempatan dengan segala fasilitas kepada penulis untuk menyelesaikan studi pada program Pascasarjana IAIN Parepare.
3. Bapak Dr. Buhaerah M.Pd. dan Ibu Dr. Ahdar M.Pd.I. masing masing sebagai pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping yang senantiasa memberikan bimbingan, pencerahan dan mengarahkan penulis dalam melakukan proses penelitian hingga rampungnya penelitian ini.
4. Bapak Dr. Firman M.Pd. dan Dr. Abd Khalik M.Pd.I. selaku Penguji I dan Penguji II yang memberikan masukan, arahan pada tesis ini.
5. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh staf dan karyawan yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi di IAIN Parepare terutama dalam penulisan tesis ini.
6. Segenap Dosen pada Program Pascasarjana IAIN Parepare, yang telah mengeluarkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama menempuh pendidikan di IAIN Parepare.
7. Kepala MAN 2 Parepare beserta seluruh jajarannya, terkhusus kepada Ibu Dra. Hj. Martina, M.Ag. dan Ibu Afrianty S.Sy. yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan tesis dalam penyelesaian studi dan memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
8. Kepada teman-teman seperjuangan mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya, Sulfikar Muhaemin, Bakri, Noviyanti dan Desy Pratiwi Ummy Syahidah, Ririn Musdalipah, dan Muh. Said serta ucapan terima kasih

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

juga kami sampaikan kepada seluruh mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare untuk bantuan dan kebersamaan selama penulis menjalani studi di IAIN Parepare.

Penulis tidak lupa pula menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara moril maupun secara material sehingga penulisan tesis ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. berkenan menilai segala kebajikan dan kebaikan sebagai amal jariah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan tesis ini.

Parepare, 21 Februari 2022

Penulis

TASMAN RAMADHAN
NIM: 19.0211.019

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN xi
ABSTRAK xviii

BAB I. PENDAHULUAN
- A. Latar Belakang 1
- B. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus 11
- C. Rumusan Masalah 13
- D. Defenisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian 14
- E. Garis Besar Isi Tesis 18
- F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian 19

BAB II. TELAAH PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI
- A. Telaah Pustaka 22
- B. Landasan Teori 25
- C. Kerangka Teori Penelitian 65
- D. Hipotesis Tindakan 67

BAB III. METODE PENELITIAN
- A. Jenis dan Pendekatan Penelitian 68
- B. Lokasi dan Waktu Penelitian 69
- C. Populasi dan Sampel 70
- D. Metode Pengumpulan Data 72
- E. Instrumen Penelitian 73
- F. Tahap Analisis Data 75
- G. Prosedur Eksperimen 80

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
- A. Penggunaan Aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare 82
- B. Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 di MAN 2 Kota Parepare 88
- C. Perbedaan antara penggunaan Aplikasi *Kahoot* dengan tanpa menggunakan Aplikasi *Kahoot* terhadap respon Peserta Didik dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam 100

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

D. Perbandingan Hasil Penelitian..... 105
E. Hambatan dalam Penelitian 109
F. Evaluasi dan Rekomendasi dari Hasil Penelitian 111

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan..... 114
B. Saran 115

DAFTAR PUSTAKA 117
DAFTAR RIWAYAT HIDUP…..... 121
LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 122

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
1.1	Fokus dan Deskripsi Fokus	12
1.2	Ruang Lingkup Penelitian	17
3.1	Desain *The Static Group Comparison Design*	69
3.2	Populasi Penelitian	71
3.3	Sampel	71
4.1	Hasil Statistik Penggunaan Aplikasi Kahoot	82
4.2	Hasil Data Deskriptif Respon Penggunaan Aplikasi Kahoot	83
4.3	Kriteria Penggunaan Aplikasi Kahoot	86
4.4	Hasil Statistik Respon Peserta Didik	88
4.5	Frekuensi Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk menjawab soal	89
4.6	Hasil Statistik Kelas Kontrol	94
4.7	Hasil Data Deskriptif Kelas Kontrol	95
4.8	Hasil Uji Normalitas	100
4.9	Hasil Uji Homogenitas	101
4.10	Hasil Analisi Uji Independent Sample Test	102
4.11	Jumlah Perolehan Angka kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	103

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR GAMBAR

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Download Aplikasi	35
2.2	Pendaftaran Akun	36
2.3	Pemilihan Jenis Akun	36
2.4	Tampilan Akun setelah mendaftar	37
2.5	Tampilan Awal untuk pendiskripsian Soal	37
2.6	Tampilan Jenis-jenis Quiz	38
2.7	Tampilan Pengisian Soal	38
2.8	Tampilan Pengisian Soal	39
2.9	Tampilan untuk Memulai menjawab Soal	39
2.10	Tampilan untuk Pilihan Guru & Murid	40
2.11	Tampilan untuk memulai menjawab Soal	40
2.12	Tampilan kode untuk menerima dan menjawab Soal	41
2.13	Tampilan untuk memasukkan kode	41
2.14	Tampilan untuk memasukkan nama pengguna	42
4.1	Diagram Batang Aplikasi Kahoot	84
4.2	Histogram Aplikasi Kahoot	85
4.3	Diagram Batang Penggunaan Aplikasi Kahoot	90
4.4	Histogram Penggunaan Aplikasi Kahoot	91
4.5	Diagram Batang Penggunaan tes konvensional	96
4.6	Histogram Penggunaan tes konvensional	97

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf Bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. *Konsonan*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dikembangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Zyin	sy	es dan ye
ص	Sad	s	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbaik
غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Qi
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Waw	w	We
ه	Ha	h	Ha
ء	hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

(‘).

2. *Vokal*

Vokal bahasa Arab, seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri atas vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong.

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	*fathah*	a	a
اِ	*kasrah*	i	i
اُ	*dammah*	u	u

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَيْ	fathah dan ya	ai	a dan i
ـَوْ	fathah dan waw	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ= *kaifa*

حَوْلَ= *haula*

3. *Maddah*

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ـَ..... /ـَا …..	fathah dan alif atau ya	a	a dan garis di atas
ـِي	kasrah dan ya	i	i dan garis di atas
ـُو…	dammah dan wau	u	u dan dan garis di atas

Contoh :

مَاتَ : *Mata*

رَمَى : *Rama*

قِيْلَ : *Qila*

يَمُوْتُ : *Yamutu*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4. *Tā' marbutah*

Transliterasi untuk *tā' marbutah* ada dua, yaitu: *tā' marbutah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah, kasrah,* dan *dammah,* transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā marbŭtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tāmarbûtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*-serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tāmarbûtah*itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfal*

الْمَدِيْنَةُ الْفَضِيْلَةُ : *al-madinah al-fadilah*

الحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syadddah (Tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah.*

Contoh :

رَبَّنَا : *Rabbana*

نَجَّيْنَا : *Najjaina*

اَلْحَجُّ : *al-hajj*

عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasdid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah,* maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi i.

Contoh :

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. *Syadddah (Tasydid)*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال *(alif lam ma’arifah).* Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah.* Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

الشَّمْسُ : *al-syamsu (bukan asy-syamsu)*

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah (bukan az-zalzalah)*

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

البِلاَدُ : *al-biladu*

7. *Hamzah*

Aturan translaiterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena d tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh :

تَأْمُرُوْنَ : *ta’muruna*

النَّوْءُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أُمِرْتُ : *Umirtu*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān)*, alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

FiZilal al-Qur'an

Al-Sunnah qabl al-tadwin

9. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِيْنُ اللهِ : *dinullah* , بِاللهِ : *billah.*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [*t*].

Contoh:

هم في رحمة الله *hum fi rahmatillah*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital *(All Caps),* dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al).

Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh :

Wa ma Muhammadun illa rasul

Inna awwala baitin wudi'a linnasi lallazi bi Bakkata mubarakan

Syahru Ramadan al-lazi unzila fih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusi

Abu Nasr al-Farabi

Al-Gazali

Al-Munqiz min al-Dalal

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Contoh :

Abu al-Wafid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al- Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)

Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)

11. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

swt.	: subhanahu wa ta'ala
saw.	: shallallahu 'alaihi wa sallam
a.s.	: 'alaihi al-salam
H	: Hijrah
M	: Masehi
SM	: Sebelum Masehi
I.	: Lahir tahun (untuk tahun yang masih hidup saja)
w.	: Wafat tahun
QS …./….: 4	: QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3:4 HR : Hadis Riwayat
t.tp.	: tanpa tempat penerbit
t.th.	: tanpa tahun
dkk	: dan kawan-kawan
cet.	: Cetakan
h.	: halaman
r.a.	: radiyallahu anhu

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ABSTRAK

Nama : Tasman Ramadhan
N I M : 19.0211.019

Judul Tesis : Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Menjawab Soal pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare

---

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang respons peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare. Aplikasi *Kahoot* adalah salah satu *assesment tools* yang dapat digunakan untuk membuat kuis, game berdiskusi dan survei dengan menarik. Respons merupakan kecenderungan seseorang untuk memberikan reaksi, pemusatan perhatian pada sesuatu diluar dirinya karena ada stimulus yang mendorong.

Jenis peneilitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *The Statistik Group Comparison Design* dengan membandingkan dua kelas yakni kelas eksperimen dengan pemberian aplikasi *Kahoot* dan kelas kontrol dengan menggunakan konvensional. Sampel penelitian menggunakan *sampling jenuh*, sample yakni kelas XI MIA 1 sebanyak 36 Siswa dan XI MIA 2 sebanyak 30 Siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tekni observasi, tes, angket, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisi datanya menggunakan teknik statistis desktriptif dan inferensial dengan menggunakan bantuan *software SPSS versi 2.4.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Penggunaan Aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare di mana hasil analisis penelitian ini, peserta didik secara aktif memberikan respons penggunaan aplikasi *Kahoot*, melalui proses persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut pada angket yang diberikan, hasil perolehan data dari angket yang disebarkan yakni 69% yang berarti berada pada kategori baik, dari angka tersebut diketahui bahwa aplikasi *Kahoot* mudah untuk digunakan (2) Respons peserta didik terhadap pengunaan Aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 di MAN 2 Kota Parepare dapat diketahui melalui uji perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Respons peserta didik menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas kontrol yang diberikan perlakuan konvensional berada pada kategori sedang yakni 54%, Sedangkan respons peserta didik menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa aplikasi *Kahoot* berada pada kategori baik yakni 61%. angka yang diperoleh berdasarkan sebaran angket yang menilai aspek kognitif, afektif dan behavioral peserta didik. 3) Terdapat Perbedaan antara penggunaan aplikasi *Kahoot* dengan tanpa menggunakan aplikasi *Kahoot* terhadap respons Peserta Didik dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil analisis *Independent Sampel T Tes*t diperoleh melalui aplikasi SPSS dengan perolehan nilai signifikn 2 tailed lebih kecil ($0.00 \leq 0.05$), hal ini dibuktikan dengan respons peserta didik menjawab soal menggunakan aplikasi Kahoot yang lebih baik dibandingkan dengan pemberian soal secara konvensional. Dari perbedaan angka tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Kahoot lebih efektif digunakan untuk menjawab soal dibandingkan dengan tes konvensional.

Kata Kunci: aplikasi *kahoot*, respons peserta didik, sejarah kebudayaan islam

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ABSTRACT

Name : Tasman Ramadhan
NIM : 19.0211.019

Title : The Students' Responses to the Use of Kahoot Application in Answering Questions on History of Islamic Culture Subject Class XI MIA 1 MAN 2 Parepare City

This study aims to determine the responses of students to the use of the Kahoot application in answering questions in Islamic Cultural History learning in class XI MIA 1 MAN 2 Parepare City. The Kahoot application is one of the assessment tools that can be used to create interesting quizzes, discussion games and surveys. Response is a person's tendency to react, focusing attention on something outside of himself because there is an encouraging stimulus.

This research is an experimental quantitative study with the Statistics Group Comparison Design by comparing two classes, the experimental class was given the Kahoot application and the control class used the conventional. The research sample used saturated sampling, the sample were class XI MIA 1 with 36 students and XI MIA 2 consisted of 30 students. The data collection technique applied were observation, test, questionnaire, and documentation techniques, while the data analysis technique used were descriptive and inferential statistical techniques using SPSS version 2.4 software.

The results of this study showed that (1) the use of Kahoot Application in Islamic Cultural History learning class XI MIA 1 MAN 2 Parepare City where the results of the analysis of this study were in the good category that was 69%. (2) Students' responses to the use of Kahoot application in answering questions about Islamic Cultural History Class XI MIA 1 at MAN 2 Parepare City could be known through a comparison test of the experimental class and the control class. Responses of students who answered questions about the history of Islamic culture in the control class that were given conventional treatment were in the medium category, 54%. While the responses of students answering questions about the History of Islamic Culture in the experimental class who were given treatment in the form of Kahoot application were in the good category, 61%. 3) There was a difference between using the Kahoot application and not using the Kahoot application on the response of students in answering questions about the history of Islamic culture where the results of the analysis of the Independent Sample T Test through the SPSS application, it could be understood that the significant value of 2 tailed was smaller (0.00 0.05).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Keywords: *Kahoot Application, Students' Responses, History of Islamic Culture*

Has been lagalized by
The Head of Language Center

Amzah Selle

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

تجريد البحث

الإسم : تاسمان رمضان

رقم التسجيل : ٩١.١١٢٠.٩١٠

موضوع الرسالة : ردود الطلاب على استخدام تطبيق كاهوت في الإجابة عن الأسئلة في تاريخ الثقافة الإسلامية الصف الحادي عشر الرياضيات والعلوم الطبيعية ١ المدرسة العليا نيجري ٢ مدينة فرى بارى

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مدى استجابة الطلاب لاستخدام تطبيق كاهوت في الإجابة عن أسئلة في تعلم التاريخ الثقافي الإسلامي في الفصل الحادي عشر الرياضيات والعلوم الطبيعية ١ المدرسة العليا نيجري ٢ مدينة فرى بارى. تطبيق كاهوت هو أحد أدوات التقييم التي يمكن استخدامها لإنشاء اختبارات وألعاب مناقشة واستطلاعات شيقة الاستجابة هي ميل الشخص للرد، وتركيز الانتباه على شيء خارج نفسه لأن هناك حافزًا مشجعًا.

هذا النوع من البحث هو دراسة كمية تجريبية باستخدام تصميم مقارنة المجموعة الإحصائية من. خلال مقارنة فئتين، وهما الفئة التجريبية مع تطبيق كاهوت والفئة الضابطة باستخدام التقليدية تستخدم عينة البحث عينات مشبعة، والعينة من الصف الحادي عشر الرياضيات والعلوم الطبيعية ١ ما يصل إلى ٦٣ طالبًا و الحادي عشر الرياضيات والعلوم الطبيعية ٢ لما يصل إلى ٠٣ طالبًا. تستخدم تقنيات جمع البيانات تقنيات الملاحظة والاختبار والاستبيان والتوثيق، بينما تستخدم تقنيات تحليل البيانات تقنيات إحصائية وصفية واستنتاجية باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٤.٢.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

تظهر نتائج البحث ذلك (١) استخدام تطبيق كاهوت في تعلم التاريخ الثقافي الإسلامي فئة الحادي عشر الرياضيات والعلوم الطبيعية ١ مدرسة عالية نيجري ٢ مدينة فرى بارى حيث كانت نتائج تحليل هذه الدراسة في فئة جيدة وهي ٩٦%. (٢) يمكن معرفة ردود الطلاب على استخدام تطبيق كاهوت في الإجابة على أسئلة حول التاريخ الثقافي الإسلامي للصف الحادي عشر الرياضيات والعلوم الطبيعية ١ في المدرسة العليا نيجري ٢ مدينة فرى بارى من خلال اختبار مقارنة بين الفصل التجريبي وفئة التحكم. كانت إجابات الطلاب الذين أجابوا على أسئلة حول تاريخ الثقافة الإسلامية في فئة الضبط التي أعطيت العلاج التقليدي في الفئة المتوسطة، أي ٤٥٪. بينما كانت إجابات الطلاب الذين أجابوا على أسئلة حول تاريخ الثقافة الإسلامية في الصف التجريبي والذين تلقوا العلاج على شكل تطبيق كاهوت في فئة جيدة بنسبة ١٦%. (٣) هناك فرق بين استخدام تطبيق كاهوت وبدون استخدام تطبيق كاهوت على استجابة الطلاب في الإجابة على الأسئلة حول تاريخ الثقافة الإسلامية حيث يمكن لنتائج تحليل العينة المستقلة اختبارt من خلال تطبيق SPSS يجب أن يكون مفهوما أن القيمة المعنوية ٢ الطرف أصغر (٠٫٠٠٠٫٠٥).

الكلمات الرئيسية : تطبيق كاهوت، استجابة الطلاب، التاريخ الثقافي الإسلامي

إتفق عليها :

رئيس مركز اللغة

LANGUAGE CENTER * STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE *

Amzah Selle

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai sebuah investasi masa depan, pendidikan merupakan hal yang paling penting dalam menentukan corak peradaban bangsa dimasa yang akan datang. Pendidikan memiliki makna yang penting dalam kehidupan, makna dari pentingnya pendidikan ini telah menjadi kesepakatan yang luas dari setiap elemen masyarakat. Dengan demikian, tidak ada yang mengingkari, apalagi menolak terhadap arti penting dari sebuah pendidikan, baik terhadap individu dan juga masyarakat. Oleh karena itu lewat pendidikan, bisa diukur maju mundurnya suatu bangsa dan negara. Sebuah negara akan tumbuh pesat dan maju dalam segenap bidang kehidupan jika ditopang oleh pendidikan yang berkualitas. Sebaliknya, kondisi pendidikan yang kacau dan amburadul akan berpengaruh pada kondisi negara yang karut-marut sehingga tidak berkualitas.[1]

Seiring dengan perkembangan masyarakat dewasa ini, pendidikan banyak menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Salah satu tantangan yang cukup menarik adalah berkenaan dengan peningkatan mutu pendidikan, hal itu disebabkan karena masih rendahnya mutu pendidikan di Indonesia.

Dalam al-Qur'an diakui bahwa Allah mempunyai peran penting dalam mengembangkan pengetahuan manusia, Allah berfirman dalam Q.S al-Baqarah/1: 282.

وَاتَّقُوا اللّٰهَ ۗ وَيُعَلِّمُكُمُ اللّٰهُ ۗ وَاللّٰهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيْمٌ

[1]As'aril Muhajir, *Ilmu Pendidikan Islam Perspektif Kontekstual* (Cet. I: Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2011), h.17.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Terjemahnya :

> Bertakwalah kepada Allah, Allah memberikan pengajaran kepadamu dan Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.[2]

Dalam tafsir Ibnu Katsir dijelaskan bahwa pada Firman-Nya وَاتَّقُوا اللهَ "*dan bertakwalah kepada Allah"* Maksudnya. Hendaklah kamu takut dan senantiasa merasa berada di bawah pengawasan-Nya, ikutilah apa yang diperintahkan-Nya, dan jauhilah semua yang dilarang-Nya "*Allah mengajarmu".*

Penggalan ayat ini yaitu dalam firman Allah"*Hai orang - orang beriman, jika kamu bertaqwa kepada Allah, kami akan memberikan kepadamu Furqaan (pertolongan).*(Q.S al Al-anfal/8:29)[3].

Ayat selanjutnya وَاللهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيْمٌ "*dan Allah Maha mengetahui segala sesuatu".* Artinya, Allah mengetahui hakikat seluruh persoalan, kemaslahatan dan akibatnya. Sehingga tidak ada sesuatu pun yang tersembunyi dari-Nya, bahkan ilmu-Nya meliputi seluruh alam semesta.[4]

Pada ayat diatas, memberikan penjelasan kepada kita bahwa dengan mendekatkan diri kepada Allah, maka kita akan diberikan petunjuk dan pertolongan oleh Allah, khususnya mengenai masalah mutu pendidikan yang ada di Indonesia. Maka penting dalam proses pengembangan mutu yang dilakukan, perlu adanya berbagai metode pembelajaran yang bervariasi demi untuk berkembangnya mutu pendidikan. Tentunya selaku hamba Allah yang taat, kita harus yakin akan pertolongan yang dijanjikan kepada kita hamba-Nya.

Dizaman yang penuh dengan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dituntut untuk mempunyai bekal yang cukup untuk bisa

---

[2]Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta Timur: CV Darus Sunnah 2019), h. 181.

[3]Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman bin Ishaq Alu Syaikh. *Tafsir Ibnu Katsir* (Cet: IV :Jakarta:Pustaka Imam Syafii,2012), h. 507.

[4]Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman bin Ishaq Alu Syaikh. *Tafsir Ibnu Katsir*, h. 507.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menghadapi tuntutan zaman. Tanpa pendidikan manusia akan sulit menjalani kehidupannya sebagai manusia dimuka bumi ini.

> *Education is an enterprise which aims at producing a certain type of person and that is accomplished by the transmission of knowledge, skills and understanding from one person to another.*[5]

Maksud dari definisi tersebut bahwa pendidikan adalah sebuah usaha yang bertujuan untuk menghasilkan tipe manusia tertentu dan dicapai dengan transmisi pengetahuan, keterampilan dan pemahaman dari satu orang ke orang lain.

Dunia yang kita hadapi sekarang menuntut kita untuk memiliki sumberdaya manusia yang kualitas dan berprestasi dalam berbagai aspek kehidupan. Untuk dapat menghadapi semua tuntutan itu manusia harus mendapatkan pengetahuanyang baik yang harus mereka tempuh pada jenjang pendidikan, baik pendidikan formalyang mereka peroleh disekolah maupun pendidikan non formal diluar sekolah. Pengetahuan yang mereka peroleh bukan hanya pada suatu bidang ilmu tertentu melainkan mencakup semua bidang ilmu pengetahuan.

Melalui belajar seseorang dapat memahami suatu konsep yang baru dan atau mengalami perubahan tingkah laku, sikap dan keterampilan. Pernyataan diatas didukung oleh Gagne dalam buku Ratna Wilis bahwa "Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman"[6]. Kutipan tersebut dapat diartikan bahwa belajar membutuhkan waktu yang lama dan melalui proses perubahan perilaku dan pola pikir dari seseorang.

Belajar dan pembelajaran merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Belajar mungkin terjadi tanpa pembelajaran, namun pengaruh

---

[5]Rautledge, Kegan Paul,*Philosophy of Education* (Britain: Library of Congress Cataloging in Publication Data), h. 66.

[6]Ratna Wilis Dahar, *Teori-teori Belajar* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan), h.12.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Respons pembelajaran dalam belajar hasilnya lebih sering menguntungkan dan biasanya lebih mudah diamati. Pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik. Untuk mencapai tujuan belajar yang baik dapat ditempuh melalui proses pembelajaran yang bermacam-macam.

Meskipun pembelajaran di kelas punya tempat tersendiri dalam mengembangkan kemampuan dasar peserta didik namun konsentrasi yang terlalu berlebihan pada hal ini akan menghalangi guru untuk bisa melihat potensi dari pendekatan-pendekatan yang lebih kreatif dan aktif. Untuk belajar peserta didik pertama-tama harus terlibat terlebih dahulu agar termotivasi untuk memulai dan kemudian melakukan tugas dengan tekun.[7] Pengerjaan tugas dan berbagai proses lainnya dalam pembelajaran akan menjadi salah satu indikator keinginan belajar peserta didik.

Metode pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Belajar merupakan kegiatan khas manusia, sesuai dengan kemampuan belajarnya itu Sang Maha Pencipta bahkan memberi tugas kepada manusia sebagai khalifah di bumi dengan lima peran utamanya, yaitu sebagai penguasa, pengatur, pengguna, pemelihara dan pengembang. Tugas tersebut dimuka bumi ini itu tidak mungkin dapat ditunaikan manusia apabila manusia tidak memiliki kemampuan yang memadai, sesuai dengan tantangan yang dihadapi dalam kehidupanya.[8]

Pendidikan dalam arti umum adalah hidup. Artinya pendidikan adalah segala pengalaman diberbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat

[7]Florence Beetlestone, *Creative Learning* (Bandung: Nusa Media, 2011), h.19.
[8]Prayitno, *Dasar Teori dan Praktis Pendidikan* (Jakarta: Gramedia, 2009), h.201.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dan berpengaruh positif bagi perkembangan individu.[9] Proses berpendidikan dengan kondisi belajar sepanjang hayat akan menjadi kita individu produktif dan tidak ketinggalan zaman dalam perkembangan era yang begitu sangat pesat.

> Menurut Hasbullah, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[10]

Menurut Idris dan Jamal dalam A. Fatah Yasin, seseorang dianggap mampu menjadi pendidik apabila memiliki kemampuan terdiri dari:

1) Kemampuan dalam mengembangkan kepribadian.
2) Menguasai bahan bidang studi dan mengelola program belajar mengajar.
3) Mengelola kelas menggunakan media dalam sumber belajar.
4) Menguasai landasan kependidikan.
5) Mengelola interaksi belajar mengajar.
6) Menilai prestasi peserta didik.
7) Mengenal fungsi dan program pelayanan bimbingan dan penyuluhan.
8) Mengenal dan menyelenggarakan administrasi.
9) Interaksi dengan sejawat dan masyarakat[11]

Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang ditempuh yang sesuai dan serasi untuk menyajikan suatu hal, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan. Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Tentunya faktor lain harus diperhatikan juga,

---

[9]Tatang Syaripuddin, *Landasan Pendidikan Islam* (Jakarta: Dirjen Pendidikan Agama Islam 2012), h. 35.

[10]Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan Edisi Revisi* (Cet-ke 10: Jakarta, PT Raja Grafindo Persada: 2002) h.307.

[11]A. Fatah Yasin, *Dimensi-dimensi Pendidikan Islam* (Malang: UIN Malang Press, 2008), h.71.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

seperti faktor guru, faktor anak, faktor situasi, media dan lain-lain.[12] Metode apapun yang dipilih dalam kegiatan belajar mengajar hendaklah memperhatikan beberapa prinsip yang mendasari urgensi metode dalam proses belajar mengajar, yakni prinsip motivasi dan tujuan belajar dan prinsip kematangan dan perbedaan individu.[13]

Urgensi metode ajar akan sangat perlu diperhatikan sebagai upaya pengembangan pola pembelajaran guru agar lebih variatif dalam proses belajar.

Salah satu metode yang selama ini banyak dipakai oleh para guru adalah metode ceramah. Metode ceramah adalah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah peserta didik yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Metode ceramah disebut sebagai metode kuliah atau pidato, peserta didik mendengarkan atau menyimak dan sesekali mencatat. Dalam pengajaran dengan menggunakan metode ceramah, semua berpusat pada guru, sedangkan peserta didik hanya menerima secara pasif seperti balita yang disuapi.[14]

Penekanan tentang metode pembelajaran yang baik pun telah dianjurkan oleh Allah dalam Q.S an-Nahl/16:125

اُدْعُ اِلٰى سَبِيْلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِيْ هِيَ اَحْسَنُۗ اِنَّ رَبَّكَ هُوَ اَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيْلِهٖ وَهُوَ اَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِيْنَ

Terjemahnya:

Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmahdan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk[15].

---

[12]Pupuh Fathurrohman, M. Sobari, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Refika Aditama 2007) h.55.

[13]Pupuh Fathurrohman, M. Sobari, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Refika Aditama 2007) h. 57.

[14]Pupuh Fathurrohman, M. Sobari, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Refika Aditama 2007) h. 61.

[15]Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta Timur: CV Darus Sunnah 2019), h. 282.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Menurut Quraish Shihab, bahwa ayat ini menjelaskan: Wahai Nabi Muhammad, serulah yakni lanjutkan usahamu untuk menyeru semua yang engkau sanggup seru kepada jalan yang ditunjukkan Tuhanmu yakni ajaran Islam dengan hikmah dan pengajaran yang baik dan bantahlah mereka yakni siapapun yang menolak dan meragukan ajaran Islam dengan cara terbaik.[16]

Penjelasan tersebut memberikan pemahaman kepada kita untuk senantiasa mampu mengendalikan diri dalam upaya menyeru dan menyampaikan gagasan pikiran dengan cara terbaik, sopan santun adalah perilaku yang patut dijunjung dalam upaya tersebut.

Cendekiawan yang memiliki pengetahuan tinggi diperintahkan menyampaikan dakwah dengan hikmah yakni berdialog dengan kata-kata bijak sesuai dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka. Terhadap kaum awam, diperintahkan untuk menerapkan *mau'izhah* yakni memberikan nasihat dan perumpamaan yakni memberikan nasihat dan perumpamaan yang menyentuh jiwa sesuai dengan taraf pengetahuan mereka yang sederhana. Sedang terhadap *Ahl al-kitab* dengan penganut agama-agama lain yang diperintahkan adalah *jadil /* perdebatan dengan cara yang terbaik yaitu dengan logika dan retorika yang halus, lepas dari kekerasan dan umpatan.

Kata *hikmah* berarti yang paling utama dari segala sesuatu, baik pengetahuan maupun perbuatan. Kata *al-mau'izhah* terambil dari kata *wa'azha* yang berarti nasihat. *Mau'izhah* adalah uraian yang menyentuh hati yang mengantar kepada kebaikan. Demikian yang dikemukakan oleh banyak ulama. Sedangkan kata *jadilhum* terambil dari kata *jidal* yang bermakna diskusi atau bukti-bukti yang mematahkan alasan atau dalih mitra diskusi dan menjadikannya

[16]M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah, Volume 7,* Cet.I (Jakarta :Lentera Hati, 2002) h.385-386.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

tidak dapat bertahan, baik yang dipaparkan itu diterima oleh semua orang maupun hanya oleh mitra bicara.[17]

Unsur bahasa kata dari penjelasan tersebut memberikan arti yang sangat besar bagi pelajar muslim, bahwa islam menjelaskan dengan ciamik unsur bahasan dari setiap sudut pandang tentang setiap sisi hidup, terutama tentang pendidikan dan pengajaran.

Kata *mau'izah* hendaknya disampaikan dengan *hasanah/baik*, sedang perintah *berjidal* disifati dengan kata *ahsan* yang berarti yang terbaik bukan sekedar yang baik. Keduanya berbeda dengan *hikmah* yang tidak disifati oleh satu sifat pun. Ini berarti bahwa *mau'izhah* ada yang baik dan ada yang tidak baik , sedang *jidal* ada tiga macam, yang baik, yang terbaik dan yang buruk.[18]

Kedua bahasan kata tersebut menjadi kata yang patut diajarkan untuk dapat diketahui penggunaannya dalam upaya menyebarkan dan mengajarkan ilmu pengetahuan.

Hikmah tidak perlu disifati dengan sesuatu karena dari maknanya telah diketahui ia adalah sesuatu yang mengenai kebenaran berdasar ilmu dan akal. Disisi lain, *hikmah* yang disampaikan itu adalah yang dimiliki oleh seorang *hakim* yang dilukiskan maknanya oleh seorang *hakim* yang dilukiskan maknanya oleh al-Biqa'I[19]. Seperti penulis nukil di atas dan ini tentu saja akan disampaikannya setepat mungkin, sehingga tanpa menyiasatinya dengan satu sifat pun, otomatis dari namanya dan sifat penyandangnya dapat diketahui bahwa penyampaiannya pastilah dalam bentuk yang paling sesuai.

Adapun *mau'izah*, maka ia baru dapat mengena hati sasaran bila ucapan yang disampaikan itu disertai dengan pengalaman-pengalaman dan keteladanan

[17]M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah, Volume 7*. h.386-387.
[18]M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah, Volume 7*. h.387.
[19]M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah, Volume 7*, h.387.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dari orang yang menyampaikannya. Inilah yang bersifat *hasanah.* Kalau tidak, ia adalah yang buruk yang seharusnya dihindari. Di sisi lain, karena *mau'izah* biasanya bertujuan mencegah sasaran dari sesuatu yang kurang baik, dan ini dapat mengundang emosi baik dari yang menyampaikan, lebih-lebih yang menerimanya, maka kata *mau'izah* adalah sangat perlu untuk mengingatkan kebaikannya itu.[20]

Kata *jidal* terdiri dari tiga macam, yang buruk adalah yang disampaikan dengan kasar, yang mengundang kemarahan lawan serta yang menggunakan dalih-dalih yang tidak benar. Yang baik adalah yang disampaikan dengan sopan, serta menggunakan dalil-dalil atau dalih walau yang hanya diakui oleh lawan, tetapi yang terbaik adalah yang disampaikan dengan baik dan dengan argumen yang benar lagi membungkam lawan.

Penyebutan urutan ketiga macam metode itu sungguh serasi. Ia dimulai dengan *hikmah* yang dapat disampaikan tanpa syarat, disusul dengan *mau'izah* dengan syarat *hasanah* dan yang ketiga adalah *jidal* yang dapat terdiri dari tiga cara,yaitu cara yang buruk, cara yang baik dan cara yang terbaik dari ketiga sifat tersebut yang dianjurkan untuk dilaksanakan adalah cara yang terbaik.[21]

Ayat dan tafsir tersebut jika kita hubungkan dengan penggunaan Aplikasi *Kahoot* yaitu, Aplikasi yang digunakan pada proses belajar dan mengajar untuk membuat peserta didik merasa nyaman untuk belajar,' dengan cara yang bervariasi. Pengunaan Aplikasi *Kahoot*, diharapkan mampu membangkit kan motivasi dan menghilangkan rasa kejenuhan peserta didik dalam belajar, lebih aktifnya peserta didik dalam kelas dan agar peserta didik semakin paham pelajaran yang diajarkan, khususnya materi Sejarah Kebudayaan Islam.

[20]M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah, Volume 7*. h.387-388.
[21]M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah, Volume 7*, h.388.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pada proses belajar mengajar, adakalanya peserta didik, bahkan guru mengalami kejenuhan, hal itu tentu menjadi problem bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Kejenuhan peserta didik dapat diamati selama proses pembelajaran berlangsung, seperti kurang perhatian, mengantuk, mengobrol dengan sesama teman, atau pura-pura mau ke toilet hanya untuk menghindari rasa bosan. Untuk mengatasi kejenuhan itu, perlu diciptakan kondisi belajar mengajar yang bervariasi, termasuk penggunaan Aplikasi yang harus bervariasi, salah satu Aplikasi yang dapat melibatkan keaktifan dan motivasi peserta didik adalah metode *Aplikasi Kahoot.*

Berdasarkan dari hasil observasi awal calon peneliti pada MAN 2 Kota Parepare kelas XI MIA 1, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bahwa sebagian besar peserta didik kurang mengambil peran dalam pembelajaran, prosesnya masih dikuasai penuh oleh guru yang menjelaskan dan memberikan materi dan penerapan kurikulum 2013, masih perlu dimaksimalkan. Hal demikian diperparah dengan adanya virus corona yang menyebabkan keterbatasan proses belajar peserta didik, sehingga peserta didik hanya dapat belajar secara daring.

Dampak dari hal tersebut adalah kurangnya keinginan belajar peserta didik, tidak adanya umpan balik peserta didik dalam proses pembelajaran, peran serta peserta didik dalam proses belajar hanya sebagai pendengar dan aktivitas Belajar peserta didik belum optimal.

Melalui penelitian yang dilakukan, diharapkan metode yang diterapkan dalam proses penelitian dapat memaksimalkan peran serta peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, dengan metode yang diterapkan dalam proses penelitian akan meningkatkan Respons positif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, materi tersebut akan memberikan gambaran perjuangan Nabi Muhammad SAW dalam berdakwah dan menyebarkan agama Islam, perjuangan pengembangan Islam pada masa Khulafaurrasyidin, masa dinasti Umayyah dan masa dinasti Abbasiyah. Diharapkan pelajaran terkait tentangSejarah KebudayaanIslam ini membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar dan meneruskan semangat perjuangan para pendahulunya.

Materi terkait tentang Sejarah Kebudayaan Islam merupakan materi yang begitu penting untuk diketahui. Sebagai seorang muslim materi tersebut bermanfaat dalam mengembangkan dan menambahkan wawasan keilmuan terkait sejarah. Melalui pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, peristiwa serta jalan perjuangan para khalifah, para sahabat dan ulama yang berjuang menegakkan dan memperluas wilayah kerajaan Islam diharapkan menjadi teladan serta sebagai motivasi kita selaku umat islam untuk senantiasa mempertahankan nilai nilai perjuangan dan pengorbanan mereka.

B. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, peneliti memilih Respons peserta didik terhadap penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare, karena sebagai berikut:

1. Penerapan sistem belajar pada madrasah tersebut masih menggunakan metode ceramah dan diskusi, sehingga kemampuan menyelesaikan tes peserta didik belum tercapai secara optimal pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya di kelas XI MIA 1.
2. Penguasaan materi belajar Sejarah Kebudayaan Islampeserta didik Kelas XI MIA1 MAN 2 Kota Parepare kurang maksimal.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. Proses pembelajaran yang banyak diterapkan pendidik dalam menyampaikan materi masih melalui pembelajaran konvensional, dan belum banyak menggunakan Aplikasi pembelajaran yang inovatif.
4. Dengan media pembelajaran konvensional Respons peserta didik belum teroptimalkan.
5. Responspendidik lebih dominan dari pada peserta didik.

No	Fokus	Deskripsi Fokus
1	Respons	Menurut Jalaludin Rakhmat, Respons adalah hasil atau kesan yang didapat dari pengamatan tentang subjek,peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkaninformasi dan menafsirkan pesan-pesan.[22]
2	Aplikasi Kahoot	*Kahoot* adalah merupakan platform pembelajaran secara online yang bisa dikembangkan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan model permainan. Pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi*Kahoot* memiliki potensi yang efektif karena memiliki komponen pendukung berupa visual dan verbal.[23]
3	Menjawab Soal	Menurut S. Eko Widoyoko dalam buku

[22]Jalaludin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 1999. h.51.

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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

		Penilaian hasil Pembelajaran di Sekolahan, Tes yaitu sejumlah pertanyaan yang membutuhkan jawaban atau sejumlah pernyataan yang harus diberi tanggapan atau Responss dengan tujuan mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes (testee).[24]

C. Rumusan Masalah

Melihat dari latar belakang tersebut dan identifikasi masalah di atas, maka penulis dapat mengambil inti permasalahan pada penulisanproposal tesis yang berjudul "Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas XI MIA 1 di MAN 2 Kota Parepare". Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Penggunaan Aplikasi*Kahoot* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare?
2. Bagaimana Respons Peserta Didik terhadap Pengunaan Aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 di MAN 2 Kota Parepare?
3. Apakah terdapat perbedaan antara penggunaan Aplikasi *Kahoot* dengan tanpa menggunakan Aplikasi *Kahoot* terhadap Respons Peserta Didik dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam?

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

[24]S. Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolahan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 50.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

a. Definisi Operasional

1. Respons

Respons berasal dari kata repon yang berarti jawaban, menjawab, balasan atau tanggapan (*reaction*).[25] Menurut Jalaludin Rakhmat, Respons adalah hasil atau kesan yang didapat dari pengamatan tentang subjek,peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkaninformasi dan menafsirkan pesan-pesan.[26]

Respons adalah pemindahan atau pertukaran informasi timbal balik dan mempunyai efek. Respons merupakan reaksi penolakan atau persetujuan dari diri seseorang setelah menerima pesan. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa Respons merupakan kecenderungan seseorang untuk memberikan pemusatan perhatian pada sesuatu diluar dirinya karena ada stimuli yang mendorong. Respons bisa juga diartikan sebagai tanggapan,m reaksi, atau jawaban. Respons merupakan tanggapan atau umpan balik komunikan dari menafsirkan Respons atau tanggapan dari suatu pesan yang telah disampaikan, baik dari media cetak surat kabar maupun elektronik seperti televisi.

Timbulnya Respons disebabkan oleh adanya subjek yang menarik perhatian komunikan. Hasil dari Respons ini ada dua bentuk yaitu rasa senang atau rasa benci. Biasanya Respons bisa berbentuk kritikan atau saran.

2. Aplikasi *Kahoot*

Kahoot adalah merupakan platform pembelajaran secara online yang bisa dikembangkan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan model

[25]Sulistyo Anggoro dan Chandra A.P, *Kamus Besar Lengkap Inggris-Indonesia*, (Solo: Delima) h. 123.

[26]Jalaludin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya. h.51.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

permainan. Pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi*Kahoot* memiliki potensi yang efektif karena memiliki komponen pendukung berupa visual dan verbal.[27]

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

Kahoot merupakan salah satu Aplikasi yang berorientasi pada pendidikan dengan bentuk game dan memiliki dua alamat website yang berbeda. Aplikasi *Kahoot* bisa diakses dan dimanfaatkan secara gratis dan dapat digunakan untuk melakukan kuis online survey dan diskusi yang masing-masing memiliki cara untuk dimainkan.[28]

3. Tes

Kata "tes" berasal dari bahasa Perancis kuno yaitu "*testum*" yang berarti piring untuk menyisihkan logam-logam mulia.[29]maksudnya yaitu dengan menggunakan alat berupa piring akan diperoleh jenis-jenis logam mulia yang nilainya sangat tinggi.

Beberapa istilah yang berkaitan dengan tes yaitu *test, testing, tester*, dan teste. Test adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan- aturan yang sudah ditentukan. Testing merupakan waktu pada saat tes dilaksanakan. Tester yaitu orang yang melaksanakan pengambilan tes atau pembuat tes atau eksperimen. Testee yaitu Responsden yang mengerjakan tes. Testee tersebut yang dinilai atau

---

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

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

[29]Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 66.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

diukur baik mengenai kemampuan, minat, bakat, pencapaian prestasi belajar dan sebagainya.[30]

Menurut Anas Sudijono dalam buku pengantar evaluasi pendidikan, tes adalah cara yang dapat dipergunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dikerjakan oleh testee, sehingga atasdasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee.[31]

Menurut S. Eko Widoyoko dalam buku Penilaian hasil Pembelajaran di Sekolahan, Tes yaitu sejumlah pertanyaan yang membutuhkan jawaban atau sejumlah pernyataan yang harus diberi tanggapan atau Responss dengan tujuan mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes (testee).[32]

Menurut Sumarna Surapranata dalam buku Panduan Penulisan Tes Tertulis Implementasi Kurikulum 2004, tes yaitu sehimpunan pertanyaan yang harus dijawab atau pernyataan-pernyataan yang harus dipilih, ditanggapi, atau tugas-tugas yang harus dilakukan oleh orang yang di tes (testee) dengan tujuan untuk mengukur suatu aspek tertentu dari testee.[33]

b. Ruang Lingkup Penelitian

[30]Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 53.

[31]Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 67.

[32]S. Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolahan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 50.

[33]Sumarna Surapranata, *Panduan Penulisan Tes Tertulis Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), h. 19.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Penelitian ini memudahkan pemahaman terhadap pembahasan penelitian tesis ini, maka peneliti membatasi ruang lingkup pembahasan yang terfokus kepada :

1. Deskripsi Penerapan Aplikasi *Kahoot* di MAN 2 Kota Parepare
2. Deskripsi pemberian tes dalam bentuk pilihan ganda peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan Aplikasi *Kahoot* pada materi sejarah kebudayaan islam di kelas eksperimen dan kelas kontrol di MAN 2 Kota Parepare
3. Deskripsi Penerapan Aplikasi *Kahoot* dapat meningkatkan Respons belajar peserta didik di MAN 2 Kota Parepare.

Ruang Lingkup dapat kita lihat pada tabel berikut :

No	Variabel	Ruang Lingkup
1	Respons Peserta Didik	1. Peserta didik memberikan Respons positif. 2. Peserta didik aktif menerima arahan dari peneliti 3. Peserta didik menyimak arahan dan petunjuk penggunaan aplikasi Kahoot.
2	Aplikasi *Kahoot*	1. Aplikasi *Kahoot* dibuat oleh peneliti. 2. Aplikasi *Kahoot* diterapkan pada kelas XI MIA 1 3. Langkah-langkah pengoperasian Aplikasi *Kahoot*
3	Tes	1. Petunjuk pelaksanaan tes untuk peserta didik kelas XI MIA 1 di MAN 2 Kota Parepare 2. Pelaksanaan tes dengan menjawab soal SKI pada Aplikasi *Kahoot* kelas XI MIA 1 di MAN 2 Kota Parepare 3. Peserta didik paham langkah-langkah menjawab soal menggunakan aplikasi *Kahoot*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

E. Garis Besar Isi Tesis

Hasil Penelitian (tesis) akan dimuat dalam bentuk laporan yang terdiri dari lima bab, setiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Ada pun garis besar isinya sebagai berikut:

Sebagaimana karya ilmiah lainnya, tesis ini dimulai dengan bab pendahuluan. Di mana pada bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang melatarbelakangi diangkatnya judul ini. Setelah menjelaskan latar belakang masalah, maka penulis merumuskan beberapa permasalahan. Tujuan dan kegunaan penelitian juga dipaparkan dalam bab ini. Kemudian untuk menghindari pengertian yang sifatnya *ambivalensi*, maka penulis menjelaskan fokus penelitian dan deskripsi penelitian. Selanjutnya kajian pustaka; untuk memaparkan hasil bacaan penulis terhadap buku-buku atau hasil penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi dengan masalah yang diteliti, serta kemungkinan adanya signifikansi dan kontribusi akademik. Dan sebagai penutup bab ini, penulis menguraikan garis besar isi tesis.

Pada bab kedua yaitu telaah pustaka dan landasan teori. Dalam bab ini diuraikan dalam landasan teori yang meliputi Respons peserta didik dalam penggunaan aplikasi kahoot , penggunaan aplikasi kahoot dalam menjawab soal sejarah kebudayaan islam dan selanjutnya kerangka teori.

Bab ketiga, Metode Penelitian. Pada bab ini, penulis menguraikan tentang jenis serta pendekatan penelitian, paradigma penelitian, sumber data yang memuat data primer dan data sekunder, instrumen penelitian yang digunakan, tahap pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data. Sedangkan pada akhir bab ini, penulis memaparkan teknik pengujian keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Bab keempat. Sebagai Hasil Penelitian dan Pembahasan. Penulis memaparkan deskripsi hasil penelitian. Kemudian, sebagai penutup pada bab ini penulis menulis secara menyeluruh data yang diperoleh dengan menginterpretasikan dalam pembahasan hasil penelitian.

Bab kelima, Penutup. Dalam bab ini, penulis menguraikan konklusi-konklusi dari hasil penelitian ini yang disertai rekomendasi sebagai implikasi dari sebuah penelitian.

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah, untuk:

1. Peserta didik mengetahui penggunaan Aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare.
2. Peserta didik memberikan Respons dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas XI MIA 1 di MAN 2 Kota Parepare dengan menggunakan Aplikasi *Kahoot.*
3. Mengetahui perbedaan antara penggunaan aplikasi *Kahoot* dengan tanpa menggunakan aplikasi *Kahoot* terhadap respon peserta didik dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan oleh penulis dalam penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik di MAN 2 Kota Parepare. Adapun kegunaan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1. Kegunaan Teoritis

Sebagai sumber ilmu pengetahuan dan sumber informasi mengenai sejauh mana urgensi Aplikasi *Kahoot* dalam Menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik di MAN 2 Kota Parepare, sehingga dapat diterapkan pengajaran yang sepadan dengan hal tersebut dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

a) Bagi peserta didik, memberikan motivasi dan informasi tentang Aplikasi *Kahoot* yang bermanfaat sehingga peserta didik dapat memecahkan permasalahan.

b) Bagi pendidik, sebagai bahan serta masukan kepada pendidik, agar dapat menerapkan strategi, metode dan aplikasi lain, agar apa yang diajarkan dapat dipahami peserta didik

c) Bagi madrasah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi yang berarti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran MAN 2 Kota Parepare sehingga menjadi lembaga yang lebih dinamis dan kreatif.

d) Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman secara langsung terkait pengimplementasian aplikasi.

e) Pembelajaran Aplikasi *Kahoot* dan memberikan bekal bagi peneliti sebagai calon pendidik Pendidikan Agama Islam (PAI) kelak yang siap melaksanakan tugas sesuai kebutuhan dan perkembangan zaman.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB II
TELAAH PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Telaah Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Adapun karya-karya ilmiah yang menjadi acuan bagi peneliti yang relevan dengan penelitian Aplikasi *Kahoot* adalah sebagai berikut.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pertama, penelitian yang dilakukan Riyan Cahya Ramenda yang berjudul "Penerapan Game Interaktif Aplikasi *Kahoot* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP". Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi *Kahoot* memberi dampak yang signifikan. Nilai N gen dengan nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah 0,082 dan kelas kontrol adalah 0, 636. Nilai terendah kelas eksperimen adalah 0,464 dan kelas kontrol 0,333. Ukuran tendensi sentral yang meliputi (mean) rata-rata kelas eksperimen sebesar 0,561 dan kelas kontrol sebesar 0,488, sementara untuk nilai tengah kelas eksperimen adalah 0,556 dan kelas control sebesar 0,5222 sedangkan modus pada kelas eksperimen adalah 0,4646 dan kelas kontrol adalah 0,333. Ukuran variansi kelompok yang meliputi jangkauan atau rentang untuk kelas eksperimen adalah 0,218 dan kelas control 0,303. Simpangan baku kelas eksperimen sebesar 0,073 dan kelas kontrol sebesar 0.098.[34]

Kedua, Ibda Wahyu Setiana. Ibda melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI dengan Menerapkan Aplikasi *Kahoot* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung. Pada penelitian ini, berdasarkan hasil penilaian ahli materi memperoleh nilai sebesar 94,3 % dan memiliki kategori sangat valid, ahli media memperoleh nilai dengan persentase 90% dan memilki kategori sangat valid, ahli pembelajaran dengan problem nilai sebesar 90% kategori sangat valid 22 ilaian penelitian ini, dapat dikatakan bahwa kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan Aplikasi *Kahoot* layak untuk dilakukan uji coba dan tidak perlu melakukan revisi sehingga dapat diterapkan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Data selanjutnya meliputi hasil

[34]Riyan Cahya Ramenda, *Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP*, *(Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

perolehan nilai pada kegiatan pretest dan posttest. Dari masing masing tes, mendapatkan perolehan nilai pretest rerata 83,55 dan nilai posttest terata 88,82. Kemudian, apabila hasil perolehan nilai tersebut dianalisis menggunakan teori Kemp mengenai kriteria keefektifan dapat disimpulkan bahwa kuis pembelajaran PAI dengan menerapkan Aplikasi *Kahoot* memiliki keefektifan dengan kualifikasi sangat efektif.[35]

Ketiga, Esti Erlina Sari. Esti melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media Game *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makassar pada Materi Virus. Media pembelajaran game kahoot memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, hal demikian dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yaitu kelas X MIA 1 yang memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang hanya diajar menggunakan metode ceramah. Hal demikian karena dalam proses belajar menggunakan media game *Kahoot*, peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi virus melalui tahap-tahap dalam proses pembelajarannya. Pada hasil uji hipotesis yang didapatkan pada penelitian ini, setelah melakukan uji-t program SPSS versi 25 terhadap hasil belajar biologi yaitu 0,002. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada penelitian ini, jika signifikansi 0,002 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dimana hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media game *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 19 Makassar pada materi virus.[36]

a. Referensi yang Relevan

Beberapa referensi yang relevan dan dapat mendukung penelitian peneliti antara lain :

---

[35]Ibda Wahyu Setiana *Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI dengan Menerapkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung*(Malang : Universita Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).

[36]Esti Erlina Sari, *Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makassar pada Materi Virus.* (Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1. Kadek Ayu Astiti, yaitu Evaluasi Pembelajaran, buku ini memberikan penjelasan terkait Tes, Teknik Penilaian, Jenis Penilaian, hingga aturan penyusunan Tes
2. M. Ilyas Ismail, dengan judul Assesmen dan Evaluasi Pembelajaran, dalam buku ini memberikan gambaran perihal Tes, Analisis Tingkat Kesukaran Tes,Tes Objektif dan Penjelasan tentang Tes Uraian.
3. Modul Teknologi Pembelajaran *Kahoot*! Yang ditulis oleh Natalia Christiani, Hebert Adrianto, Lya Dewi Anggraini, Amadeus Michel Goein, dalam buku ini memberikan penjelasan penggunaan dan langkah penerapan Aplikasi *Kahoot*.
4. Teknik Evaluasi Pembelajaran oleh Ajat Rukajat. Buku ini memberikan uraian penjelasan perihal pengertian Tes dan Nontes, Cara menyusun Instrumen Tes, dan cara menyusun Instrumen Non-tes, analisis tes dan butir soal.

B. Landasan Teori

a. Respons

Respons berasal dari kata Responsse yang berarti jawaban, menjawab, balasan atau tanggapan (*reaction*).[37] Menurut Jalaludin Rakhmat, Respons adalah suatu kegiatan (*activity*) dari organisme itu bukanlah semata-mata suatu gerakan yang positif, setiap jenis kegiatan (*activity*) yang ditimbulkan oleh suatu perangsang dapat juga disebut Respons. Secara umum Respons atau tanggapan dapat diartikan sebagai hasil atau kesan yang didapat (ditinggal) dari pengamatan tentang subjek,peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan-pesan.[38]

[37]Sulistyo Anggoro dan Chandra A.P, *Kamus Besar Lengkap Inggris-Indonesia*, (Solo:Delima) h. 123

[38]Jalaludin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 1999. h. 51

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Respons adalah pemindahan atau pertukaran informasi timbal balik dan mempunyai efek. Respons merupakan reaksi penolakan atau persetujuan dari diri seseorang setelah menerima pesan. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa Respons merupakan kecenderungan seseorang untuk memberikan pemusatan perhatian pada sesuatu diluar dirinya karena ada stimuli yang mendorong. Respons bisa juga diartikan sebagai tanggapan,m reaksi, atau jawaban. Respons merupakan tanggapan atau umpan balik komunikan dari menafsirkan Respons atau tanggapan dari suatu pesan yang telah disampaikan, baik dari media cetak surat kabar maupun elektronik seperti televisi.

Timbulnya respons disebabkan oleh adanya subjek yang menarik perhatian komunikan. Hasil dari respons ini ada dua bentuk yaitu rasa senang atau rasa benci. Biasanya respons bisa berbentuk kritikan atau saran.

Dalam merespons sesuatu sangat dipengaruhi oleh pendidikan, pengalaman orang merespons.[39] Respons merupakan salah satu faktor kejiwaan yang perlu mendapat perhatian. Memahami dan mendalami respons merupakan tugas berat karena respons setiap orang berbeda-beda.

Menurut Sartito Wirawan Sarwono setiap perbedaan respons ditanggapi oleh:

1) Perhatian, biasanya tidak menangkap seluruh rangsangan yang ada sekitar kita, tetapi tidak akan memfokuskan antara satu orang dengan orang lain menyebabkan perbedaan respons atau tanggapan.

2) Kebutuhan, sesaat ataupun menetap pada diri seseorang akan mempengaruhi orang tersebut

3) Sistem nilai yang berlaku dalam suatu masyarakat, berpengaruh pula terhadap Respons.

[39]SarwonoSarlito W. *PsikologiRemaja* Jakarta: rajagrafindopersada. 1991.h. 49

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4) Ciri-ciri kepribadian dalam kehidupan sehari-hari manusia tidaklah terlepas dari berbagai persoalan, atau pengalaman yang selalu mengikuti hari-hari kita. Rangsangan yang diberikan oleh pengalaman tersebut akan melahirkan sebuah sikap, dalam bahasa inggris disebut attitude adalah suatu cara bereaksi terhadap suatu rangsangan. Menurut Soenarjo, istilah Respons dalam komunikasi adalah kegiatan komunikasi yang diharapkan mempunyai hasil dalam setelah komunikasi dinamakan efek, ada pula yang menulis efek. Suatu kegiatan komunikasi itu memberikan efek berupa Respons dari komunikasi terhadap pesan yang dilancarkan oleh komunikator.[40]

Respons disini hanya membahas respons dalam bidang komunikasi yang mana respons pada dasarnya adalah efek atau umpan balik yang diberikan oleh komunikan kepada komunikator setelah menerima pesan yang diberikan. Komunikasi interpersonal merupakan proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan yang berupa lambang-lambang antara dua orang atau di antara sekelompok kecil orang-orang dengan efek dan beberapa umpan balik. Situasi dalam komunikasi interpersonal memungkinkan adanya interaksi antara komunikator dan komunikasi yang berlangsung secara dialogis, dialog adalah bentuk komunikasi interpersonal yang menunjukan terjadinya interaksi.[41]

b. Ciri-Ciri Respons

1) Perilaku tertutup (*Convert Behavior*)

Seseorang dalam memberikan respons terhadap stimulus masih terselubung atau tertutup (convert). Respons atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran dan sikap yang

[40]Soenarjo dan Djoenarsih S. Soenarjo, Himpunan Istilah Komunikasi, (Yogyakarta: Liberty,1983) h. 25

[41]Onong Uchjana Effendy, Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2003) Cet. Ke-3, h. 60.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

2) Perilaku terbuka (*Over Behavior*)

Respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata dan terbuka. Respons terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam segi kebutuhan dan merasa puas terhadap pesan yang diterima dalam bentuk praktek (*practice*).

c. Faktor terbentuknya Respons

Tanggapan yang dilakukan seseorang dapat terjadi jika terpenuhi faktor penyebabnya. Hal ini perlu diketahui supaya individu yang bersangkutan dapat menanggapi dengan baik, pada proses awalnya individu mengadakan tanggapan tidak hanya dari stimulus yang ditimbulkan oleh keadaan sekitar. Tidak semua stimulus itu mendapat Respons individu, sebab individu melakukan terhadap stimulus yang ada persesuaian atau yang menarik dirinya. Dengan demikian maka stimulus akan ditanggapi oleh individu selain tergantung pada stimulus juga bergantung pada individu itu sendiri.

Dengan kata lain, stimulus akan mendapatkan pemilihan dan individu akan bergantung pada dua faktor yaitu:[42]

1) Faktor Internal: Yaitu faktor yang ada dalam diri individu manusia itu sendiri dari dua unsur yakni rohani dan jasmani. Seseorang yang mengadakan tanggapan terhadap stimulus tetap dipengaruhi oleh eksistensi kedua unsur tersebut. Apabila terganggu salah satu unsur saja, maka akan melahirkan hasil tanggapan yang berbeda intensitasnya pada diri individu yang melakukan tanggapan atau akan berbeda tanggapannya tersebut antara satu orang dengan orang lain. Unsur jasmani atau fisiologis meliputi keberadaan, keutuhan dan cara kerja atau alat indera, urat syaraf dan bagian-bagian tertentu pada otak. Unsur-unsur rohani dan

[42]Bimo Walsito, *Psikologi Umum*, Yogyakarta: UGM. h. 55.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

fisiologisnya yang meliputi keberadaan dan perasaan (*feeling*), akal, fantasi, pandangan jiwa, mental, pikiran, motivasi, dan sebagainya.

2) Faktor Eksternal: Yaitu faktor yang ada pada lingkungan. Faktor ini intensitas dan jenis benda perangsang atau yang menyebutnya dengan faktor stimulus. Bimo walgito dalam bukunya menyatakan bahwa faktor psikis berhubungan dengan objek menimbulkan stimulus dan stimulus akan mengenai alat indera. Sedangkan menurut Sarlito , Respons itu dipengaruhi oleh :[43]

1) Perhatian: biasanya perhatian kita tidak mengungkapkan seluruh rangsangan yang ada disekitar secara sekaligus, tetapi kita akan memfokuskan perhatian pada satu atau dua objek saja. Perbedaan fokus antara satu orang dan lainnya menyebabkan perbedaan Respons antara mereka.
2) Kebutuhan: kebutuhan setiap orang akan menghasilkan perbedaan dalam persepsi yang muncul, perbedaan akan berdampak pada perbedaan Respons.
3) "Set": set adalah harapan seseorang akan rangsangan yang akan timbul. Perbedaan set menyebabkan perbedaan respons.
4) Sistem nilai: sistem nilai yang berlaku dan masyarakat juga berpengaruh terhadap respons.

d. Macam-macam Respons

Secara umum akibat atau hasil mencakup tiga aspek, yaitu: Kognitif, Afektif, Konatif. Efek kognitif berhubungan dengan pengetahuan yang melibatkan proses berpikir, memecahkan masalah, dan dasar keputusan. Efek afektif berhubungan dengan rasa suka atau tidak suka, opini, sikap. Sedangkan efek konatif berhubungan dengan perilaku atau tindakan.Berdasarkan teori yang

[43]SarwonoSarlito W. *PsikologiRemaja* Jakarta: rajagrafindopersada. h. 49.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dikutip dari psikologi komunikasi karangan Jalaluddin Rakhmat. Respons dibagi menjadi tiga yaitu:[44]

1) Respons kognitif terjadi bila ada perubahan pada apa yang diketahui, dipahami, atau persepsi khalayak. Respons ini berkaitan dengan dengan transmisi pengetahuan, keterampilan, kepercayaan atau informasi.

2) Respons afektif timbul bila ada perubahan pada apa yang dirasakan, disenangi atau dibenci khalayak. Respons ini ada hubungan dengan emosi, sikap, atau nilai.

3) Respons behavioral merujuk pada perilaku nyata yang dapat diamati yang meliputi pola-pola tindakan, kegiatan, atau kebiasaan perilaku. Pembentukan pola hidup (*characterization by a value or value complex*), mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga menjadi milik pribadi(internasionalisasi) dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri. Dari beberapa Respons diatas yang diartikan sebagai tanggapan dapat dibedakan berdasarkan alat indera yang digunakan, menurut terjadinya maupun menurut lingkungannya.

2. Teori (Teori S-O-R)

Teori S-O-R sebagai singkatan dari *Stimulus – Organism – Responsse* ini semula berasal dari psikologi. Kalau kemudian menjadi juga teori komunikasi, tidak mengherankan, Karena objek material dari psikologi dan ilmu komunikasi adalah sama, yaitu manusia yang jiwanya meliputi komponen-komponen: sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi, dan konasi.

Efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasi jadi unsur-unsur dalam model ini adalah :

a. Pesan

[44]Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*. Op. Cit., h. 118.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Komunikasi

c. Efek

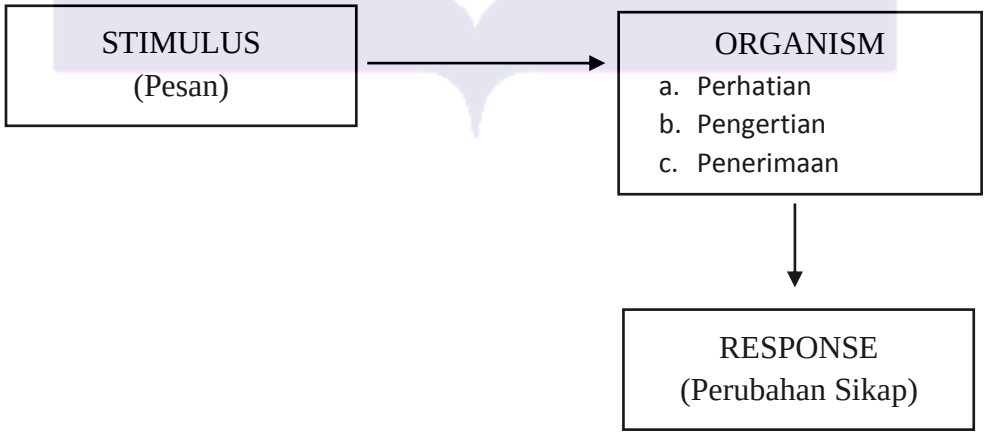
Dalam proses komunikasi berkaitan dengan perubahan sikap adalah aspek "*how*" bukan "*what*" dan "*why*". Jelasnya *how to communicate*, dalam hal ini *how to change the attitude*, bagaimana mengubah sikap komunikan. Dalam proses perubahan sikap tampak bahwa sikap dapat berubah hanya jika stimulus yang menerpa benar-benar melebihi semula. Prof. Dr. Mar'at dalam bukunya "Sikap Manusia, Perubahan serta pengukurannya, mengutip pendapat Hovland, Janis, dan Kelly yang menyatakan bahwa dalam menelaah sikap yang baru ada tiga variabel penting yaitu :

a. Perhatian

b. Pengertian

c. Penerimaan

Apabila digambarkan maka teori S-O-R adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1. Teori S-O-R

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Gambar di atas menunjukan bahwa pesan yang disampaikan kepada komunikan dapat juga ditolak, komunikasi akan berlangsung jika komunikan akan menaruh perhatian setelah itu pengertian, lalu kemampuan komunikan menerima dan mengelola inilah yang pada melanjutkan ke proses berikutnya yang kemudian melahirkan Respons.[45]

Komponen dalam model S-O-R:

a. Pesan (*Stimulus*)

Stimulus, yaitu berupa rangsangan yang didalamnya mengandung pesan-pesan atau gagasan.

b. Komunikan (*Organisme*)

Organisme, yaitu individu atau komunikan yang akan menjadi objek proses komunikasi persuasif. Organisme merupakan mengolah stimulus tersebut sehingga terjadi kesediaan untuk bertindak demi stimulus yang telah diterimanya (bersikap).[46] stimulus atau rangsangan yang akan diterima serta dianggap oleh khalayak dan diproses melalui tiga tahapan, yaitu:

1) Perhatian (*Attention*)

Perhatian merupakan penyesuaian organ-organ penginderaan dan sistem saraf sentra bagi stimulus maksimal. Perhatian juga merupakan suatu proses reaksi secara istimewa terhadap suatu rangsangan atau sederet perangsang.

2) Pengertian (*Understanding*)

Pengertian berarti proses memahami atau kemampuan individu memahami makna atau arti. Seperti, perasaan suka terhadap titik pandang orang lain.

3) Penerimaan (*Acceptance*)

---

[45]Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2003), h. 255.

[46]https://hanifrahm.wordpress.com/2012/06/01/teori-behavioral-dan-kognitif/ Di Akses tanggal 5 2017

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Penerimaan merupakan pengakuan atau penghargaan terhadap nilainilai individu, tanpa menyertakan pengakuan terhadap tingkah lakunya atau tanpa keterikatan emosional yang terdapat di pihak terapis yang bersangkutan dan biasanya ditandai dengan sikap positif atau menolak.

c. Efek (*Response*)

Respons, yaitu berupa efek yang akan terjadi sebagai sebuah akibat dari adanya stimulus. Menurut Jalaludin Rakhmat, respons adalah suatu kegiatan (*activity*) dari organisme itu bukanlah semata-mata suatu gerakan yang positif, setiap jenis kegiatan yang ditimbulkan oleh suatu perangsang dapat juga disebut Respons. Secara umum Respons atau tanggapan dapat diartikan sebaga hasil atau kesan yang didapat dari pengamatan tentang subjek,peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan-pesan.[47]

b. Aplikasi *Kahoot*

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

Aplikasi pembelajaran memiliki banyak manfaat diantaranya adalah memperjelas penyajian pesan, informasi dan mengarahkan perhatian peserta didik secara penuh dalam kegiatan belajar. Sehingga, hal ini akan meningkatkan respons belajar. Dalam hal ini, pemanfaatan kuis interaktif berupa Aplikasi

[47]Jalaludin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 1999. h. 51.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kahoot merupakan solusi yang dapat diterapkan dengan merujuk berbagai analisis kebutuhan peserta didik yang melek digital dan menerapkan teknologi dengan tepat.

Kahoot adalah merupakan platform pembelajaran secara online yang bisa dikembangkan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan model permainan. Pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi *Kahoot* memiliki potensi yang efektif karena memiliki komponen pendukung berupa visual dan verbal.[48]

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

Kahoot merupakan salah satu Aplikasi yang berorientasi pada pendidikan dengan bentuk game dan memiliki dua alamat website yang berbeda. aplikasi *Kahoot* bisa diakses dan dimanfaatkan secara gratis dan dapat digunakan untuk melakukan kuis online survey dan diskusi yang masing-masing memiliki cara untuk dimainkan.[49]*Kahoot* adalah salah satu web tools yang dapat digunakan untuk membuat kuis, game berdiskusi dan survei dengan menarik. *Kahoot* memiliki dua alamat website, yakni :

1) https://*Kahoot*.com/, alamat web ini ditujukan untuk pengajar.

2) https://*Kahoot*.it/, alamat web yang diperuntukan untuk pelajar.

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

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

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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

memerlukan koneksiinternet untuk dapat dimainkan. *Kahoot* dapat dimainkan secara individu dan berkelompok yang menjadi desain utamanya.[50]

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

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

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

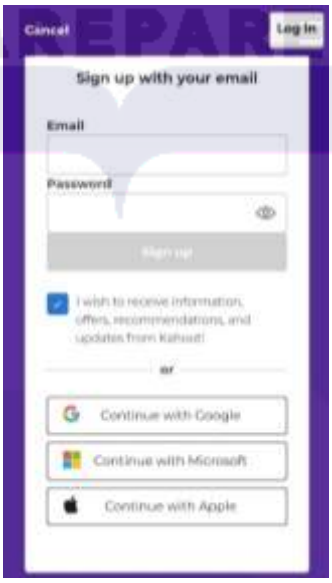
1. Buka aplikasi *playstore* kemudian ketik *Kahoot* di mode pencarian, lalu *download.*

[50]Gres Dyah Kusuma N ...uis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot ! Terhadap Hasi...

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Gambar 2.1 Download Aplikasi

2. Setelah terdownload, buka aplikasi kahoot kemudian pilih menu daftar /sign up. Pada menu tersebut terdapat berbagai pilihan untuk mendaftarkan akun, salah satunya dengan akun gmail sehingga akan dapat langsung otomatis terdaftar.



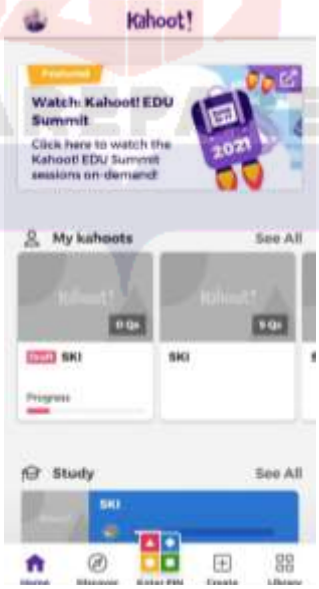
Gambar 2.2 Mendaftarkan Akun

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. Pada bagian selanjutnya, terdapat beberapa pilihan pendaftaran. Bisa sebagai *teacher*, student, profesional dan personal, untuk memaksimalkan proses penelitian, kliklah *teacher*

Gambar 2.3 Pemilihan Jenis Akun

4. Setelah mem ioperasikan. Pada bagian ini, terdapat 5 fitur pilihan. *Home, discover, enter pin, create* dan *library*.



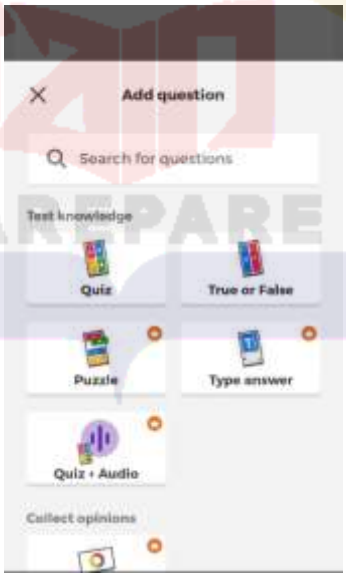
Gambar 2.4 Tampilan Akun setelah mendaftar

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5. Pada menu *create*, ada fitur untuk mengambil gambar, *title, description, visible to, add question*

Gambar 2.5 Tampilan Awal untuk pendiskripsian Soal

6. Pad



Gambar 2.6 Tampilan Jenis-jenis Quiz

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

7. Pada menu quiz,terdapat pilihan aturan durasi waktu penyelesaian soal, pengetikan soal, menu jawaban. Selanjutnya ada fitur bertanda plus untuk menambah pertanyaan. Setelah itu pilih tanda panah bawah pada sudut atas layar.

Gambar 2.7 Tampilan Pengisian Soal

8. Pada tampilan layar berikutnya, pilih save pada bagian sudut kanan atas layar.

Gambar 2.8 Tampilan Pengisian Soal

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

9. Pada layar tampilan selanjutnya, klik play

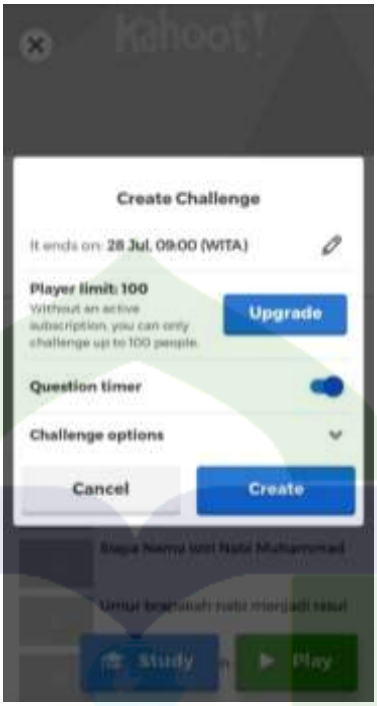
Gambar 2.9 Tampilan untuk Memulai menjawab Soal

10. Kemudian pilih *assign challenge*

Gambar 2.10 Tampilan untuk Pilihan Guru & Murid

11. Klik *Create*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



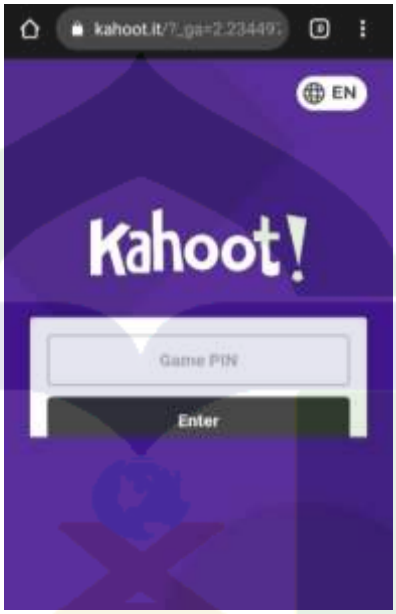
Gambar 2.11 Tampilan untuk memulai menjawab Soal

12. Pada tampilan selanjutnya akan tertera nomor yang kemudian dapat di *copy* atau dikirimkan ke berbagai aplikasi

Gambar 2.12 Tampilan kode untuk menerima dan menjawab Soal

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

13. Peserta didik kemudian diarahkan untuk masuk pada link *Kahoot* (https://*Kahoot*.it/).Masukkan pin yang telah dikirim oleh guru.



Gambar 2.13 Tampilan untuk memasukkan kode

14. Pada tampilan selanjutnya silahkan menulis nama untuk mengetahui identitas peserta didik yang mengisi jawaban.

Gambar 2.14 Tampilan untuk nama pengguna

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Tes

1. Pengertian Tes

Kata "tes" berasal dari bahasa Perancis kuno yaitu "*testum*" yang berarti piring untuk menyisihkan logam- logam mulia.[51]maksudnya yaitu dengan menggunakan alat berupa piring akan diperoleh jenis-jenis logam mulia yang nilainya sangat tinggi.

Beberapa istilah yang berkaitan dengan tes yaitu *test, testing, tester*, dan testee. *Test* adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan- aturan yang sudah ditentukan. *Testing* merupakan waktu pada saat tes dilaksanakan. Tester yaitu orang yang melaksanakan pengambilan tes atau pembuat tes atau eksperimentor. *Testee* yaitu responden yang mengerjakan tes. Testee tersebut yang dinilai atau diukur baik mengenai kemampuan, minat, bakat, pencapaian prestasi belajar dan sebagainya.[52]

Menurut Anas Sudijono dalam buku pengantar evaluasi pendidikan, tes adalah cara yang dapat dipergunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dikerjakan oleh testee, sehingga atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee.[53]

Menurut S. Eko Widoyoko dalam buku Penilaian hasil Pembelajaran di Sekolahan, Tes yaitu sejumlah pertanyaan yang membutuhkan jawaban atau sejumlah pernyataan yang harus diberi tanggapan atau respons dengan tujuan

[51]Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 66.

[52]Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h 53.

[53]Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 67.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes (*testee*).[54]

Menurut Sumarna Surapranata dalam buku Panduan Penulisan Tes Tertulis Implementasi Kurikulum 2004, tes yaitu sehimpunan pertanyaan yang harus dijawab atau pernyataan-pernyataan yang harus dipilih, ditanggapi, atau tugas-tugas yang harus dilakukan oleh orang yang di tes (*testee*) dengan tujuan untuk mengukur suatu aspek tertentu dari testee.[55]

Menurut Purwanto dalam buku Evaluasi Hasil Belajar, Tes merupakan instrumen alat ukur untuk pengumpulan data dimana dalam memberikan respons atas pertanyaan dalam instrumen, peserta didorong untuk menunjukkan penampilan maksimalnya. Penampilan maksimum yang ditunjukkan memberikan kesimpulan mengenai kemampuan atau penguasaan yang dimiliki.[56]

Menurut William Wiersma Stephen dalam buku *Educational Measurement and Testing* mengartikan "*the test is the stimulus to which the Response is made*, artinya tes adalah suatu rangsangan yang membuat orang untuk meRespons (menanggapi)".[57]

Berdasarkan beberapa pengertian tes diatas dapat disimpulkan bahwa tes adalah alat pengukur pengumpul data berupa sejumlah pertanyaan atau perintah yang memerlukan tanggapan dari testee untuk mengukur tingkat kemampuan, prestasi dan penguasaan yang dimiliki oleh *testee*.

2. Macam-Macam Tes

[54]S. Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolahan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 50.

[55]Sumarna Surapranata, *Panduan Penulisan Tes Tertulis Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), h. 19.

[56]Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 63

[57]Wiliiam Wiersma Stephen G. Jurs, *Educational Measurement and Testing*, (United States: A Division of Simon & Schuster, 1990), h. 9

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tes sebagai alat ukur dibedakan menjadi beberapa jenis tergantung pada segi atau alasan pembedaan penggolongan tersebut.

1) Ditinjau dari segi kegunaannya, dibagi menjadi:

a) Tes Diagnostik

Tes diagnostik yaitu "tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa".[58] Berdasarkan kelemahan-kelemahan tersebut dapat dilakukan pemberian perlakuan yang tepat.

b) Tes Formatif

Tes formatif merupakan "tes akhir atau post test yang diberikan pada akhir setiap program".[59] Evaluasi formatif digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah mengikuti suatu program tertentu. Umumnya, tes formatif disamakan dengan ulangan harian.

c) Tes Sumatif

Evaluasi sumatif atau "tes sumatif merupakan tes yang dilaksanakan setelah berakhirnya pemberian sekelompok program atau sebuah program yang lebih besar".[60] Tes sumatif dapat disamakan dengan ulangan umum yang biasanya dilaksanakan pada tiap akhir caturwulan atau akhir semester.

2) Berdasarkan Pelaksanaan

a) *Paper Based Test* (PBT)

"*Paper based test* atau tes tertulis adalah bentuk tes yang dalam pelaksanaannya menggunakan kertas dan tulisan sebagai alat bantu, baik untuk soal tes maupun jawaban tes".[61]

b) *Oral Based Test* (OBT)

---

[58]Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi),* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 34

[59]Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, h. 36

[60]Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, h. 38

[61]S. Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolahan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h.51.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

"*Oral based test* atau tes lisan merupakan bentuk tes yang pelaksanaannya dilakukan secara langsung".[62] Salah satu bentuk tes lisan yaitu wawancara atau tatap muka secara langsung antara penguji dengan orang yang diuji.

c) *Computer Based Test* (CBT)

Computer based test merupakan tes yang dalam pelaksanaannya menggunakan alat bantu computer".[63] Hal yang membedakan dengan tes tertulis maupun lisan terletak pada teknik penyampaian butir soal yaitu naskah soal maupun lembar jawaban menggunakan komputer. Sistem skoring atau koreksi langsung dilakukan oleh komputer.

3) Berdasarkan Sistem Penskoran

a) Tes Objektif

Tes objektif memiliki arti siapa saja yang memeriksa lembar jawaban tes akan menghasilkan skor yang sama. Skor tes ditentukan oleh jawaban yang diberikan oleh peserta tes. "Tes objektif adalah tes yang penskorannya bersifat objektif, yaitu hanya dipengaruhi oleh objek jawaban atau Responss yang diberikan oleh peserta tes".[64] Secara umum ada tiga tipe tes objektif, yaitu: benar salah (*true false*), menjodohkan (*matching*), dan pilihan ganda (*multiple choice*).

(1) Benar salah (*true false*)

"Benar salah adalah tes yang butir soalnya terdiri dari pernyataan yang disertai dengan alternatif jawaban yaitu jawaban atau pernyataan yang benar dan yang salah".[65]

---

[62]S. Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolahan*, h.53.
[63]S. Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolahan*, h.54.
[64]S. Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolahan* , h.55.
[65]S. Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolahan*, h.94

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

(2) Menjodohkan (*matching*)

Tipe tes menjodohkan yaitu Butir soal ditulis dalam dua kolom atau kelompok. Kelompok pertama disebelah kiri adalah pertanyaan / pernyataan atau premis. Kelompok kedua di sebelah kanan adalah kelompok jawaban.[66] Tugas peserta tes adalah mencari dan menjodohkan jawaban-jawaban, sehingga sesuai dengan pernyataan.

(3) Pilihan ganda (*multiple choice*)

"Tes pilihan ganda adalah tes dimana setiap butir soal memiliki jumlah alternatif jawaban lebih dari dua. Jumlah alternatif jawaban berkisar antara 3 (tiga) atau 5 (lima)". Berdasarkan beberapa alternatif jawaban yang ditampilkan *testee* hanya diperkenankan memilih satu jawaban.

b) Tes Subjektif

"Tes subjektif merupakan tes yang penskorannya dipengaruhi oleh jawaban peserta tes dan pemberi skor".[67] Jawaban yang sama dapat memiliki skor yang berbeda oleh pemberi skor yang berlainan. Ciri-ciri tes subjektif yaitu didahului dengan kata-kata seperti: uraikan, jelaskan, bandingkan, mengapa, bagaimana, simpulkan, dan sebagainya.

4) Aspek Psikis

Berdasarkan aspek psikis yang ingin diungkap, dibagi menjadi lima yaitu tes intelegensi, tes kemampuan, tes sikap, tes kepribadian, dan tes hasil belajar Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a) Tes Intelegensi (*intellegency test*)

"Tes Intelegensi yaitu tes yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengungkap atau mengetahui tingkat kecerdasan seseorang".

[66]S. Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolahan*, h.97
[67]S. Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolahan*,h.57

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b) Tes Kemampuan (*aptitude test*)

"Tes kemampuan yaitu tes yang dilaksanakan untuk mengungkap kemampuan dasar atau bakat khusus yang dimiliki oleh *testee*".

c) Tes Sikap (*attitude test*)

Tes sikap yaitu jenis tes yang digunakan untuk mengungkap kecenderungan seseorang dalam melakukan suatu Respons tertentu terhadap dunia sekitarnya, baik berupa individu maupun objek tertentu.

d) Tes Kepribadian (*personality test*)

"Tes kepribadian yaitu tes yang bertujuan mengungkap ciri khas dari seseorang berdasarkan sifat lahiriah".

e) Tes Hasil Belajar atau Tes Pencapaian (*achievement test*)

"Tes yang digunakan untuk mengungkap tingkat pencapaian atau prestasi belajar".[68]Tes hasil belajar digunakan untuk pengukuran dan penilaian hasil belajar berbentuk tugas atau perintah yang harus dikerjakan oleh testee, sehingga dapat dihasilkan nilai sebagai lambang tingkah laku atau prestasi.

5) Berdasarkan cara mengajukan pertanyaan dan cara memberikan jawaban, tes dibagi menjadi dua yaitu:

a) Tes Tertulis (*pencil and paper test*)

Tes tertulis yaitu jenis tes dimana tester dalam mengajukan butir-butir pertanyaan atau soal dilakukan secara tertulis dan testee memberikan jawaban secara tertulis.

b) Tes Lisan (*non pencil and paper test*)

[68]Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h.73-.74.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tes lisan yaitu jenis tes dimana *tester* dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau soal dilakukan secara lisan dan *testee* memberikan jawaban secara lisan.

6) Berdasarkan bentuk Responsnya dibedakan menjadi dua, yaitu: verbal test dan nonverbal test.[69] Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a) Verbal Test

"Verbal test yaitu suatu tes yang menghendaki Respons dalam bentuk ungkapan kata-kata atau kalimat, baik secara lisan maupun tertulis".

b) Nonverbal Test

"Nonverbal test yaitu tes yang menghendaki Respons dari testee berupa tindakan atau tingkah laku, sehingga Respons yang dikehendaki terbentuk melalui perbuatan atau gerakan-gerakan". Salah satu bentuk *non verbal tes*t yaitu tes praktikum.

(1) Ciri-ciri Tes yang Baik

Tes yang baik harus memenuhi persyaratan tes, yaitu memiliki validitas, reliabilitas, objektivitas, praktikabilitas, dan ekonomis.[70]

a. Validitas

Tes hasil belajar yang baik adalah tes hasil belajar yang bersifat valid atau memiliki validitas. Valid sering diartikan dengan tepat, shahih, benar, dan absah.

Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dengan secara tepat, benar, shahih, atau secara absah telah dapat mengukur apa yang seharusnya diukur atau mengungkap hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik setelah peserta didik menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu.[71]

b. Reliabilitas

---

[69]Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h.75.

[70]Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 57

[71]Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, h. 93

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Reliabilitas merupakan keajegan atau kemantapan. Sebuah tes dinyatakan reliabel apabila hasil- hasil pengukuran yang dilakukan dengan menggunakan tes tersebut secara berulang kali terhadap subyek yang sama menunjukkan hasil yang tetap sama atau bersifat ajeg dan stabil.[72]

c. Objektivitas

"Tes hasil belajar dikatakan objektif apabila tes tersebut disusun dan dilaksanakan menurut apa adanya".[73]Berdasarkan segi materi tes, istilah apa adanya bermakna bahwa materi tes tersebut diambil atau bersumber dari materi atau bahan pelajaran yang telah diberikan sesuai dengan tujuan instruksional khusus yang telah ditentukan. Sedangkan dari segi pemberian skor dan penentuan nilai hasil tes, istilah apa adanya mempunyai maksud pekerjaan koreksi, pemberian skor, dan penentuan nilainya terhindar dari unsur-unsur subjektivitas pada diri penyusun tes.

d. Praktikabilitas

Tes dapat dikatakan memiliki praktikabilitas yang tinggi apabila tes tersebut bersifat praktis, mudah pengadministrasiannya. Menurut Suharsimi Arikunto,Tes yang praktis adalah tes yang memenuhi tiga kriteria, yaitu: (a.) mudah dilaksanakan, tidak menuntut peralatan banyak danmemberi kebebasan pada siswa untuk mengerjakan bagian yang mudah terlebih dahulu, (b.) mudah pemeriksaannya, tes tersebut dilengkapi dengan kunci jawaban maupun pedoman skoringnya, (c.) dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk yang jelas sehingga dapat diberikan atau diawali oleh orang lain.[74]

e. Ekonomis

"Tes yang memiliki nilai ekonomis yaitu pelaksanaan tes tersebut tidak

[72]Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, h.95

[73]Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, h. 96

[74]Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 62.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

membutuhkan biaya yang mahal, tenaga yang banyak, dan waktu yang lama".[75] Maksudnya yaitu tes tersebut hemat dalam biaya tenaga dan waktu.

(2) Analisis butir item soal (*Item Analysis*)

a. Pengertian Analisis Butir Soal

"Analisis butir soal adalah pengkajian pertanyaan- pertanyaan tes agar diperoleh perangkat pertanyaan yang memiliki kualitas yang memadai".[76]Analisis butir soal merupakan kegiatan evaluasi terhadap alat pengukur yang telah digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar dari para peserta didik.[77] Alat pengukur yang dimaksud yaitu tes hasil belajar yang terdiri dari kumpulan butir-butir soal (item).

b. Tujuan Analisis Butir Soal

Tujuan khusus dari analisis butir soal adalah untuk mencari soal tes yang baik, soal tes yang tidak baik dan alasan soal tersebut dikatakan baik atau tidak baik.[78] Menurut Anas Sudijono dalam buku pengantar evaluasi pendidikan,

Analisis butir soal bertujuan untuk mengetahui apakah butir-butir item yang membangun tes hasil belajar tersebut sudah dapat menjalankan fungsinya sebagai alat pengukur hasil belajar yang memadai ataubelum.[79]

Analisis butir soal juga bertujuan untuk mengidentifikasi soal-soal yang baik , kurang baik, dan soal yang jelek. Kegiatan analisis soal menghasilkan informasi tentang kejelekan sebuah soal dan petunjuk untuk mengadakan perbaikan. Penganalisisan terhadap butir-butir soal tes hasil belajar dapat dilakukan dari tiga segi, yaitu segi derajat kesukaran itemnya, segi daya pembeda

[75]Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, h. 63.

[76]Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengaja*r, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 135.

[77]Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h.367.

[78]Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), h.118.

[79]Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h.369.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

itemnya, dan segi fungsi distraktornya.

Menurut Shodiq Abdullah, item tes yang baik adalah item yang memenuhi syarat karakteristik item tes yang baik. Karakteristik item yang dimaksud yaitu tingkat kesukaran, daya beda dan efektivitas pengecoh.[80]

(3) Validitas tes

a. Pengertian Validitas

"Validitas berasal dari kata validity, diartikan sebagai ketepatan atau kesahihan, yaitu sejauh mana sebuah instrumen atau alat ukur mampu atau berhasil mengukur apa yang seharusnya diukur".[81] Validitas juga dapat diterjemahkan sebagai kesahihan atau ketepatan, yaitu sejauh mana sebuah instrumen atau alat ukur mampu atau berhasil mengukur apa yang hendak diukurnya, atau sejauhmana sebuah instrumen memenuhi fungsi ukurnya.

Menurut Sukardi dalam buku evaluasi pendidikan prinsip dan operasionalnya, "validitas yaitu derajat yang menunjukkan di mana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur".[82]

Menurut S. Eko Widoyoko "validitas berkaitan dengan ketepatan dengan alat ukur, dengan instrumen yang valid akan menghasilkan data yang valid pula".[83]

Menurut Shodiq Abdullah, validitas diterjemahkan sebagai kesahihan atau ketepatan, yaitu sejauh mana alat ukur mampu atau berhasil mengukur apa yang hendak diukur atau sejauh mana alat ukur memenuhi fungsinya.[84]

---

[80]Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dasar, Teori dan Aplikasi)*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012), h. 98

[81]Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dasar, Teori dan Aplikasi)*, h. 76.

[82]Sukardi, *evaluasi pendidikan prinsip dan operasionalnya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h. 46.

[83]S. Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolahan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h.172.

[84]Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dasar, Teori dan Aplikasi)* (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012), h. 77.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Menurut William Wiersma Stephen G. Jurs mendefinisikan "*validity is the extend to which a test measures what it is intended to measure*.[85] Artinya validitas adalah sejauh mana sebuah tes mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur".

Menurut *Journal on Development Disabilities* mendefinisikan "*validity refers to whether the instrument measures what it intends to measure and describe*".[86] Artinya validitas mengacu pada apakah instrumen mengukur apa yang hendak diukur dan dijelaskan (dideskripsikan).

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa validitas tes disebut sebagai kesahihan atau ketepatan tes yaitu sejauh mana sebuah tes dapat mengukur dengan tepat atau sahih terhadap apa yang seharusnya diukur.

b. Macam-macam validitas

Secara garis besar ada dua macam validitas, yaitu validitas soal dan validitas butir soal (validitas item)

1) Validitas Soal

Secara garis besar ada dua macam validitas, yaitu validitas logis dan validitas empiris:

a) Validitas Logis

Istilah validitas logis mengandung kata logis berasal dari kata logika, yang berarti penalaran. Validitas logis sebuah instrumen evaluasi menunjuk pada kondisi bagi sebuah instrumen yang memenuhi persyaratan valid berdasarkan hasil penalaran.[87]

---

[85]Wiliiam Wiersma Stephen G. Jurs, *Educational Measurement and Testing* (United States: A Division of Simon & Schuster, 1990), h. 183.

[86]Anonim, "*Revisiting the Concept of Reliability and Validity", Journal on Development Disabilities*, (Vol. 13, No. 3/ 2007), h. 7.

[87]Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 65.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Ada dua macam validitas logis yaitu validitas isi dan validitas konstruk (*construct validity*)

(1) Validitas Isi

Sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sesuai dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan.[88] Butir-butir tes hasil belajar dinyatakan valid (logically valid) apabila setelah mencermati isi butir-butir yang ditulis telah menunjukkan kesesuaian dengan kisi- kisi.[89]

(2) Validitas Kontrak

Secara terminologi, tes hasil belajar dinyatakan sebagai tes yang memiliki validitas konstruksi apabila tes hasil belajar tersebut dapat secara tepat mencerminkan suatu konstruksi dalam teori psikologis. Jiwa seorang peserta didik dapat dirinci ke dalam beberapa aspek atau ranah tertentu. BenjaminS. Bloom membagi aspek kejiwaan menjadi tiga bagian yaitu aspek kognitif (*cognitive domain*), aspek afektif *(afective domain*), dan aspek psikomotorik (*psychomotorik domain*).[90] Adapun rincian domain tersebut adalah sebagai berikut:

(a) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan tujuan pendidikan yang meliputi fungsi-fungsi mental seperti pemanggilan kembali informasi dan kemampuan intelektual . Ranah kognitif dibagi menjadi enam tingkatan utama, dari yang paling sederhana (*simple*) sampai dengan yang paling rumit (*complex*).[91] Enam tingkatan Taksonomi Bloom ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl

[88]Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 67.

[89]Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 121.

[90]Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h.166.

[91]Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dasar, Teori dan Aplikasi)* (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012), h. 20.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

yakni: mengingat *(remember*), memahami/mengerti (*understand*), menerapkan *(apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan *(create*).[92].

(b) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif dibagi menjadi lima sub bab ranah, yaitu: *receiving, responding, valuing, organization,* dan *characterization by a value compleks*.[93]

(c) Ranah Psikomotorik

"Ranah psikomotorik yaitu ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*)".[94]Ranah psikomorik dibagi menjadi tujuh sub ranah, yaitu persepsi, kesiapan, Respons terbimbing, gerakan terbiasa, Respons kompleks, adaptasi, dan originasi.

b) Validitas Empiris

Validitas empiris mengandung kata "empiris" yang berarti pengalaman. Sebuah instrumen dapat dikatakan memiliki validitas empiris apabila sudah diuji dari pengalaman. Ada dua macam validitas empiris, yaitu:

(1) Validitas Konkuren (*concurrent validity*)

Validitas konkuren adalah derajat dimana skor dalam suatu tes dihubungkan dengan skor lain yang telah dibuat. Tes dengan validasi konkuren biasanya di administrasi dalam waktu yang sama atau dengan kriteria valid yang sudah ada.

(2) Validitas Prediksi (*predictive validity*) "

[92]Anderson, L.W., dan Krathwohl, D.R, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing*: *A Revision of Bloom's Taxonomy of Educatioanl Objectives*, (New York: Addison Wesley Longman, Inc, 2001)h. 61-88.

[93]Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h.54.

[51]Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dasar, Teori dan Aplikasi)*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012), h. 35

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Validitasprediktif adalah jika kriteria standar yang digunakan adalah untuk meramalkan prestasi belajar murid masa yang akan dating".[95] Validitas prediktif bertujuan untuk melihat sejauh mana suatu tes dapat memperkirakan perilaku peserta didik pada masa yang akan datang.

(3) Validitas Butir Soal

Menurut Anas Sudijono dalam buku Pengantar Evaluasi Pendidikan, Validitas butir soal atau validitas item yaitu ketepatan mengukur yang dimiliki oleh sebutir item (sebutir soal tes) dalam mengukur apa yang seharusnya diukur melaluibutir item tersebut. Sebutir soal tes merupakan bagian tak terpisahkan dari tes sebagai suatu totalitas.[96]

Hubungan antara item tes dengan tes hasil belajar dapat diketahui dari semakin banyak butir- butir item yang dapat dijawab dengan betul oleh *testee*, maka skor total hasil tes tersebut akan semakin tinggi. Sebaliknya semakin sedikit butir soal yang dapat dijawab dengan betul oleh *testee*, maka skor total hasil tes tersebut akan semakin rendah.

c. Teknik Pengujian Validitas Butir Soal

Sebutir item dikatakan memiliki validitas yang tinggi atau dikatakan valid, jika skor-skor pada butir item yang bersangkutan memiliki kesesuaian atau korelasi positif yang signifikan antara skor item dengan skor totalnya. Skor total berkedudukan sebagai variabel terikat (*dependent variabel*), sedangkan skor item berkedudukan sebagai variabel bebas (*independent variable*).

Pada tes dengan bentuk soal objektif memiliki dua kemungkinan jawaban yaitu benar dan salah, umumnya untuk setiap item yang dijawab benar diberikan skor 1(satu) dan item yang dijawab salah diberikan skor 0 (nol). Dalam ilmu statistik, jenis data seperti benar-salah, ya-tidak atau sejenisnya disebut dengan

[95]Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 249
[96]Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h.182

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

nama data diskret murni atau data dikotomik. Sedangkan skor total yang dimiliki oleh setiap individu testee yang merupakan hasil penjumlahan dari setiap skor yang dimiliki oleh setiap butir item disebut dengan data kontinyu.

4. Reliabilitas Tes

a. Pengertian Reliabilitas Tes

Reliability berasal dari kata rely yang artinya percaya dan reliabel yang artinya dapat dipercaya. Menurut Arif Furchan "reliabilitas suatu alat pengukur adalah derajat keajegan alat tersebut dalam mengukur apa saja yang diukurnya".[97]Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda.

Menurut Nana Sudjana, "reliabilitas alat penilaian adalah ketepatan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya".[98] Artinya, kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama.

Menurut Chabib Thoha dalam bukunya yang berjudul Teknik Evaluasi Pendidikan,Reliabilitas diartikan dengan keajegan bilamana tes tersebut diujikanberkali-kali hasilnya relatif sama, artinya setelah hasil tes pertama dengan hasil tes berikutnya dikorelasikan terdapat hasil korelasi yang signifikan.[99]

Menurut William Wiersma stephen G. Jurs mendefinisikan " *reliability of measurement is consistency – consistency in measuring whether the instrument is measuring*".[100]Artinya realibilitas pengukuran yaitu konsistensi – konsistensi

[97]Arief Furchan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), h. 310

[98]Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengaja*r, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 16

[99]Chabib Thoha, *Teknik Evaluasi pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001), h. 118

[100]Wiliiam Wiersma Stephen G. Jurs, *Educational Measurement and Testing*, (United States: A Division of Simon & Schuster, 1990), h. 155.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dalam mengukur apapun instrumen yang mengukur (instrumen yang digunakan untuk mengukur).

Menurut Ellen A. Drost mendefinisikan "*reliability is stability of measurement over a variety of conditions in which basically the same results should be obtained*".[101]Artinya stabilitas pengukuran atas berbagai kondisi di mana pada dasarnya hasil yang sama harus diperoleh.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa reliabilitas tes adalah keajegan atau konsistensi atau stabilitas sebuah alat ukur (berupa tes) dalam mengukur apa yang diukurnya. Sehingga apabila tes tersebut diujikan beberapa kali dalam kondisi yang berbeda maka akan diperoleh hasil yang sama.

b. Teknik Pengujian Reliabilitas

Penentuan reliabilitas pada tes hasil belajar bentuk objektif dilakukan dengan menggunakan tiga macam pendekatan yaitu *Single Test-Single Trial* (*Single Test-Single Trial Method*), *Single Test- Single Retest* (*Single Test- Single Retest Method*), dan *Alternate Form* (*Double Test – Double Trial Method*).

1) Pendekatan *Single Test-Single Trial* (*Single Test- Single Trial Method)*

Menurut Anas Sudijono dalam buku Pengantar Evaluasi Pendidikan,Pendekatan *Single Test-Single Trial* yaitu penentuan reliabilitas dengan cara melakukan pengukuran terhadap satu kelompok subjek, pengukuran dilakukan dengan menggunakan satu jenis alat ukur, dan pelaksanaan pengukuran dilakukan sebanyak satu kali.[102]

[101]Ellen A. Drost, "*Validity and Reliability in Social ScienceResearch", Education Research and Perspectives*, (Vol.38, No.1), h. 106.

[102]Anas Sudjono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009) hal. 213.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pendekatan ini memiliki beberapa teknik untuk menentukan besarnya reliabilitas yaitu teknik pembelahan ganjil genap dan pembelahan awal-akhir dengan menggunakan rumus Spearman-Brown, penggunaan rumus Flanagan, penggunaan rumus Rulon, penggunaan rumus K-R. 20, penggunaan rumus K-R. 21, dan penggunaan rumus Hoyt. Penentuan reliabilitas tes hasil belajar bentuk objektif menggunakan rumus Spearman-Brown, rumus Flanagan, dan rumus Rulon dilakukan dengan membelah dua tes, sehingga sering disebut dengan teknik belah dua. Sedangkan dengan menggunakan rumus Kuder-Richardson (K-R) dan rumus Hoyt penentuan reliabilitas tes hasil belajar bentuk objektif tidak menggunakan teknik belah dua tes, akan tetapi langsung dimasukkan kedalam rumus.

2) Pendekatan *Single Test-Single Retest* (*Single Test- Single Retest Method*)

Pendekatan *Single Test- Single Retest* dikenal dengan istilah pendekatan bentuk ulangan, sehingga penentuan reliabilitas tes dilakukan dengan menggunakan teknik ulangan dimana tester hanya menggunakan satu seri tes, tetapi percobaannya dilakukan sebanyak dua kali.[103]

Setelah dilaksanakan testing, keseluruhan skor hasil tes pertama dikorelasikan dengan keseluruhan skor hasil tes kedua. Jika terdapat korelasi positif yang signifikan antara skor hasil tes pertama dengan skor hasil tes kedua, maka tes hasil belajar tersebut dikatakan reliabel, karena antara skor-skor hasil tes pertama dengan skor-skor hasil tes kedua memperlihatkan adanya keajegan atau kestabilan.

3) Pendekatan *Alternate Form* (*Double Test – Double Trial Method*)

Pendekatan *Alternate Form* yaitu penentuan reliabilitas dengan cara memberikan dua buah tes yang diberikan kepada sekelompok subjek yang

[103]Anas Sudjono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009) h. 268.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dilakukan secara berbarengan dengan ketentuan bahwa kedua tes tersebut harus sejenis, maksudnya yaitu meskipun butir soal tesnya tidak sama, namun butir soal tes tersebut mengukur hal yang sama, baik dari segi isi, proses mental yang diukur, derajat kesukaran, ataupun jumlah butir butir soal tesnya.

Pengujian reliabilitas tes dengan menggunakan pendekatan alternate form atau bentuk paralel, skor-skor yang diperoleh dari kedua seri tes dicari korelasinya. Apabila terdapat korelasi positif yang signifikan maka dikatakan bahwa tes hasil belajar tersebut dikatakan reliabel.[104] Teknik pengujiannya dapat menggunakan rumus korelasi product moment atau rumus korelasi rank order Spearman.

c. Konsep Sejarah Kebudayaan Islam

Kalimat sejarah kebudayaan Islam terdiri dari tiga kata yaitu, sejarah, kebudayaan, dan Islam. Kata "sejarah" dalam bahasa arab berasal dari kata "*syajarah"* yang berarti pohon[105] ataus ebatang pohon mulai sejak benih pohon itu sampai segala hal yang di hasilkan oleh pohon tersebut[106] atau dengan kata lain sejarah atau "*syajarah*" adalah catatan detail tentang suatu pohon dan segala sesuatu yang dihasilkannya. Dengan demikian, sejarah dapat diartikan catatan

[104]Anas Sudjono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009) h. 273

[105]Ahmad Warsan Munawwir,*Kamus Al-Munawwir Arab Indonesia Terlengkap,* (Cet.XIV;Surabaya: Pustaka Progresif,1997), h. 694.

[106]Muhammad In'am Esha, *Percikan Filsafat Sejarah dan Peradaban Islam* (Malang: UIN Maliki Press, 2011), h. 10.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

detail dengan lengkap tentang segala sesuatu.[107] Dalam bahasa Arab sendiri, sejarah disebut *tarikh* (تاريخ). Adapun kata*tarikh*dalam bahasa Indonesia artinya adalah sejarah, waktu, tanggal dan periode.[108]

Pembahasan kata sejarah dengan pada bahasan tersebut memberikan indikasi keberagaman dalam mengartikan kata sejarah, namun dalam bahasan katanya juga memberikan penyamaan makna dalam membahas sejarah.

Kata sejarah dalam kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.[109]Menurut Abdurahman, sejarah berasal dari bahasa Arab "*Syajarah*", yang artinya pohon. Istilah sejarah dalam bahasa asing lainnya disebut *Histore* (Prancis), *Geschichte* (Jerman), *Histoire*/*Geschiedenis* (Belanda) dan *History* (Inggris). Sejarah adalah sebuah ilmu yang berusaha menemukan, mengungkapkan, serta memahami nilai dan makna budaya yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa masa lampau.[110] Pengertian lain tentang sejarah adalah catatan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau mencakup perjalanan hidup manusia dalam mengisi perkembangan dunia dari masa ke masa.[111]

Sejarah dalam bahasan tersebut, memberikan bahasan singkat perihal pentingnya bahasan sejarah sebagai ruang lingkup filosofis suatu peristiwa, nilai-nilai dalam suatu aktifitas dapat diketahui dengan mengetahui sejarah pada aktifitas tersebut.

---

[107]Haidir Muhammad, *Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam*, http://mushammad-haidir. blogspot.com/2013/04/pengertian-sejarah-kebudayaan-islam.html, (27 Januari 2018)

[108]Atabik Ali, A Zuhdi Muhdlor, *Kamus Kontemporer Arab Indonesia* (Yogya: Multi Karya Grafika ,1999) h.1108.

[109]Depdiknas,*KamusBesarBahasaIndonesia* (Jakarta:BalaiPustaka),edisikeIII.

[110]DudungAbdurahman,*MetodologiPenelitianSejarah*,(Yogyakarta:Ar-RuzzMedia,2007), h. 14.

[111]Kementerian Agama Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, *Rekontruksi Sejarah Pendidikan Islam diIndonesia* , (Jakarta, 2005) h.1

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kata kebudayaan memiliki akar kata budaya berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *Buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *Buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Arab disebut *Tsaqafah*. Dalam bahasa Inggris,kebudayaan disebut *Culture* dan juga berarti kesopanan.[112] Kata *Culture* berasal dari kata latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kata tersebut dapat diartikan juga dengan mengolah tanah atau bertani. Kata *Culture* juga sering diterjemahkan sebagai "kultur" dalam bahasa Indonesia.[113]

Kebudayaan sebagai suatu aktivitas keberagaman dalam suatu suku maupun daerah, menjadikan terbentuknya aktivitas unik dalam suatu daerah dan menjadi ciri khas dalam suatu daerah dalam suatu perkumpulan masyarakat.

Badri Yatim mengartikan kebudayaan sebagai bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat yang direfleksikan dalamseni, sastra, religi, dan moral.[114] Abdullah mengungkapkan jika Kroeber dan C.Kluckhohn pada tahun 1952 telah berhasil menghimpun 160 definisi kebudayaan. Dari pendapat yang banyak itu, dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah manifestasi atau penjelmaan dari kerja jiwa manusia dalam arti yang seluas luasnya.[115] Sedangkan menurut Imam Barnadib, kebudayaan adalah hasil budi daya manusia dalam berbagai bentuk dan sepanjang sejarah sebagai milik manusia yang tidak beku melainkan selalu berkembang dan berubah.[116]

Penjelasan kata kebudayaan dari berbagai pandangan pada ahli memberikan gambaran bahwa kebudayaan melekat dengan aktivitas masyarakat, kebudayaan terbentuk melalui proses interaksi di suatu lingkungan masyarakat.

---

[112]Jhon M.Echols, Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia* (Cet. XXIV; Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), h.159

[113]Muhaimin,*IslamdalamBingkaiBudayaLokal*,(Jakarta:Logos,2001), h. 153.

[114]Badri Yatim,*SejarahPeradabanIslam*,(Jakarta:Raja GrafindoPersada,2008), h.1.

[115]YatiminAbdullah,*StudiIslamKontemporer*,(Jakarta:Amzah2006),h.16.

[116]ImamBarnadib,*FilsafatPendidikan*,(Yogyakarta:FIPIKIP,1987), h.24.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Selanjutnya pengertian tentang Islam. Kata Islam atau *al-islām*(الإسلام) secara Etimologi menurut bahasa Arab adalah bentuk kata benda (*masdar*) dari perubahan kata kerja (*Fi`il*): *aslama* (telah selamat/ mendapatkan keselamatan/ memberikan keselamatan) - yuslimu (sedang/ akan selamat/ memberikan keselamatan) menjadi kata Islaman yang berarti keselamatan[117]

Dalam pengertian yang lain, Islamadalahagamayang ajaran-ajarannya diwahyukanTuhankepada manusia melalui Muhammad sebagai Rasul.[118] Datangnya dari Allah, baik dengan perantara malaikat Jibril, maupun langsung kepada nabi Muhammad SAW.

> *The Arabic word Islam literally means "surrender" or "submission" Islam, as a faith, means total and sincere surrencer to God so that one can live in peace and tranqulity.*[119]

Maksud dari definisi tersebut bahwa secara harfiah kata Islam dalam bahasa Arab berarti "menyerah" atau "tunduk". Islam, sebagai sebuah keyakinan, berarti penyerahan total dan tulus kepada Tuhan agar seseorang dapat hidup dalam damai.

Berdasarkanpengertian etimologi, maka secara garis besarnya Islam mengandung makna penyerahan diri sepenuhnya kepada Allah yang dibuktikan dengan sikap taat, tunduk dan patuh kepada ketentuannya, guna terwujudnya suatu kehidupan yang selamat, sejahtera, sentosa, bersih dan bebas dari cacat/cela dalam kondisi damai, aman,dan tentram serta berkualitas. Sebagai gambaran umum dari kehidupanyang Islami.

Berdasarkan pengertian dari ketiga kata diatas, yaitu sejarah, kebudayaan, dan Islam, maka dapat disimpulkan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam adalah

---

[117]Susanto Chimi, Arti *Kata Islam Pengertian Islam al-islam (الإسلام)*, http://akumoslem.blogspot.co.id/2013/05/arti-kata-islam-pengertian-islam-al.html. (01 Mei 2018)

[118]Tim penyusunstudiislamIAINSunanAmpelSurabaya,*PengantarStudyIslam*,(Surabaya: SunanAmpelPress,2010), h.9.

[119]https//www.islamreligion.com/ebooks/Islam-Is.pdf (1 Mei 2018)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasarkan kepada sumber nilai-nilai Islam.

Thoha mengatakan, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam setidaknya memiliki beberapa tujuan antara lain sebagai berikut:

1. Peserta didik yang membaca sejarah adalah untuk menyerap unsur-unsur keutamaan daripadanya agar mereka dengan senang hati mengikuti tingkah laku para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pelajaran sejarah merupakan contoh teladan baik bagi umat Islam yang meyakininya dan merupakan sumber syariah yang besar.
3. Studi sejarah dapat mengembangkan iman, mensucikan moral, membangkitkan patriotism dan mendorong untuk berpegang pada kebenaran serta setia kepadanya.
4. Pembelajaran sejarah akan memberikan contoh teladan yang sempurna kepada pembinaan tingkah laku manusia yang ideal dalam kehidupan pribadi dan social anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan bertingkah laku seperti Rasul.[120]

e. Fungsi Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

Sebagai sebuah mata pelajaran yang diajarkan di madrasah, Sejarah Kebudayaan Islam mempunyai fungsi yang sangat penting bagi pendidikan anak. Berikut dipaparkan fungsi Sejarah kebudayaan islam yang dikemukakan oleh Zakiah Daradjat dalam bukunya Metodik Khusus Pengajaran Agama islam yang dikutip alif, yaitu:

a. Membantu peningkatan iman siswa dalam rangka pembentukan pribadi muslim, disamping memupuk rasa kecintaan dan kekaguman terhadap islam dan kebudayaannya.

[120]Thoha,Chabibdkk. *Metodologi PengajaranAgama*, (Semarang. PustakaPelajar,1999), h.222-223.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Memberi bekal kepada siswa dalam rangka melanjutkan pendidikannya ketingkat yang lebih tinggi atau bekal untuk menjalani kehidupan pribadi mereka, bila mereka putus sekolah.

c. Mendukung perkembangan islam masa kini dan mendatang, disamping meluaskan cakrawala pandangannya terhadap makna islam bagi kepentingan kebudayaan umat manusia.[121]

Adapula pendapat lain pada pendapat lain tentang fungsi mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam yaitu sebagai berikut :

1. Fungsi Edukatif

Melalui sejarah peserta didik ditanamkan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan Islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

2. Fungsi Keilmuan

Peserta didik memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam dan kebudayaannya.

3. Fungsi transformasi

Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam rancang transformasi masyarakat.

C. Kerangka Teori Penelitian

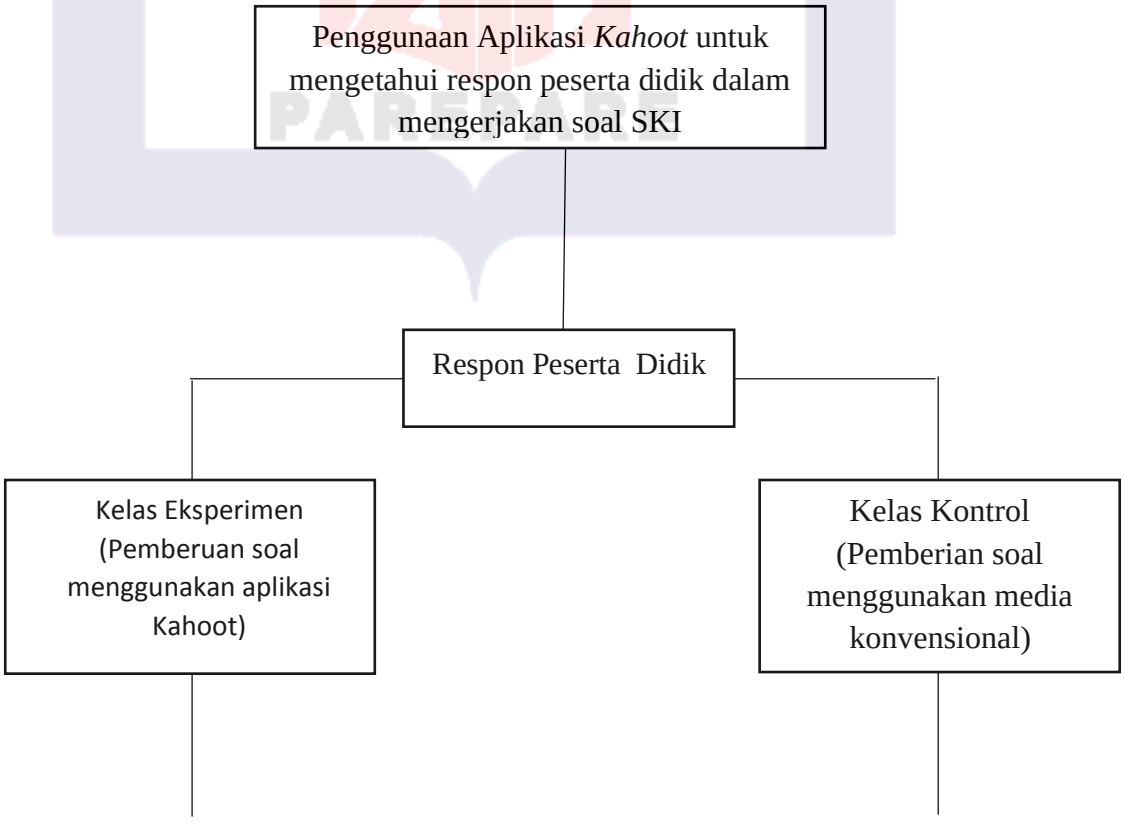
Dalam karya ilmiah ini, peneliti memfokuskan penelitian mengenai Efektifitas Aplikasi *Kahoot* dalam menyelesaikan tes (soal pilihan ganda) SKI di kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare. Peneliti mengimplementasikan Aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam. Terdapat beberapa pertemuan yang telah direncanakan peneliti dengan peserta didik kelas XI MIA 1

[121]Alif Syaichu Rohman, *Minat Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MtsN Ariyojeding Rejotangan Tulunggung Tahun Ajaran 2011/2012*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2012), h. 40.

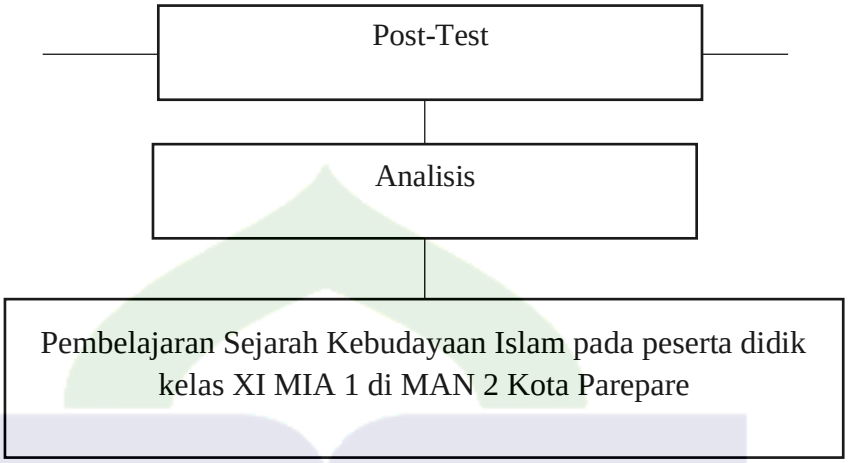
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

MAN 2 Kota Parepare yang dalam observasi awal, aktivitas belajar peserta didik masih belum sangat optimal, terbukti dengan kurang perhatiannya peserta didik serta kurangnya umpan balik peserta didik pada proses pembelajaran. Sehingga dengan proses pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Kahoot* yang dalam Aplikasinya menggunakan keterlibatan peserta didik, maka diharapkan agar peserta didik memperoleh aktivitas belajar dengan memberikan Respons yang optimal agar dapat meningkatkan keberhasilan Aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Dengan itu penulis membuat skema untuk lebih jelas dan merupakan sebuah kerangka pikir sebagai landasan sistematika berfikir dan menguraikan masalah-masalah yang dibahas dalam penelitian ini.



CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang akan dijadikan acuan dalam mencari jawaban yang benar dan konkrit, sehingga diperoleh kebenaran melalui pembuktian di lapangan. Hal tersebut sepadan dengan pendapat Suharsimi Arikunto hipotesis didefinisikan sebagai alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitiannya.[122]

Hipotesis sebagai dugaan sementara yang kemudian akan dicari kebenarannya dengan mengumpulkan data melalui penelitian, sehingga diperoleh fakta yang ada dan terjadi dilapangan.

[122]Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori-Aplikasi* (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2007), h. 162.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Hipotesis dalam penelitian ini bukan hipotesis perbedaan atau hubungan melainkan hipotesisi tindakan. Rumusan hipotesis tindakan memuat tindakan yang diusulkan untuk menghasilkan perbaikan yang diinginkan.

Dalam penelitian ini, yang menjadi hipotesis tindakan yaitu:

Ha: Terdapat respon peserta didik yang signifikan dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare

Ho: Tidak terdapat respon peserta didik yang signifikan dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif.[123] Bila dilihat dari jenis datanya penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif, karena berusaha mendapatkan data yang obyektif, valid, dan reliabel dengan menggunakan data yang berbentuk angka, atau data kuantitatif yang diangkakan.[124]

[123]Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Mengembangkan Profesi Pendidikan Dan Tenaga* (Jakarta:Kencana Presada Media Group, 2002), h. 203-204.

[124]Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian* (Bandung; Alfabeta, 2002), h. 7.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *The Statistik Group Comparison Design.* Dalam penelitian ini peneliti dapat mengontrol semua variable luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal dapat menjadi tinggi, adapun cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel yang dipilih tidak secara random.

The Statistik Group Comparison Design pada dasarnya model eksperimen dengan menggunakan dua kelompok, namun pemilihan kelompok itu bukan secara *random.* Disamping itu perlakuan hanya diberikan pada salah satu kelompok. Dan pengambilan kelompok berdasarkan populasi yang sama.[125]

Kelompok eksperimen diberikan perlakuan (menggunakan aplikasi *Kahoot* saat sesi pemberian tes) dan kelompok kontrol melakukan tes dengan cara konvensional. Kedua kelompok diperlakukan sama. Pada akhir percobaan, kedua kelompok diberikan *posttest.*

Adapun gambar desain *The Static Group Comparison Design* yaitu:

Tabel 3.1. Desain *The Static Group Comparison Design*

Kelompok	Perlakuan	*Post-Test*
Kelas Eksperimen	X_1	0_1
Kelas Kontrol	X_2	0_2

Keterangan:
X_1 : Mendapat perlakuan penggunaan Aplikasi *Kahoot*
X_2 : Mendapat perlakuan konvensional
0_1 : Kelas eksperimen setelah perlakuan (*Post-Test*)
0_2 : Kelas kontrol sesudah perlakuan (*Post-Test)*

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

[125]A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan* (Jakarta, Kencana, 2014), 181-182.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pada penelitian ini memiliki lokasi penelitian di MAN 2 Kota Parepare, Kota Parepare, Provinsi Sulawesi Selatan. Sebagai objek dalam penelitian ini adalah kelas XI MIA 1. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini selama 2 bulan, penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik madrasah.

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 selama 1 bulan. Berlokasikan di MAN 2 Kota Parepare, Kota Parepare, Provinsi Sulawesi Selatan Peneliti meneliti di kelas XI MIA 1 dan XI MIA 2. Peneliti memilih tempat ini karena dari hasil pengamatan peneliti, para peserta didik di MAN 2 Kota Parepare memiliki keunikan dalam belajar diantaranya cara memotivasi diri mereka dalam menghapalkan memahami dan menguasi materi pelajaran. Selain itu peneliti melihat bahwa pendidik yang mengajar pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memberikan evaluasi berupa tes secara konvensional.

Berdasarkan pada kesimpulan tersebut, peneliti mencoba melakukan penelitian guna mengetahui kemampuan mereka dalam menyerap pembelajaran dan pemahaman peserta didik MAN 2 Kota Parepare. Peneliti mencoba mengetahui kemampuan penguasaan dan pemahaman materi pelajaran peserta didik dengan menggunakan Aplikasi *Kahoot* untuk mengetahui Respons peserta didik serta melihat pemahaman peserta didik dalam memahami pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Adapun yang menjadi alasan lain sehingga peneliti menetapkan MAN 2 Kota Parepare sebagai lokasi penelitian yaitu:

a. Peneliti mencoba melakukan penelitian untuk mengetahui respons peserta didik saat menjawab soal dengan Aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Kota Parepare.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Melihat dari beberapa penelitian, peneliti belum menemukan penelitian serupa yang membahas respons peserta didik menggunakan aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal mata pelajaran SKI di MAN 2 Kota Parepare.

C. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan individu yang merupakan sumber informasi data yang dibutuhkan. Informasi mengenai suatu yang ada hubungannya dengan penelitian tentang data yang diinginkan atau kita perlukan. Berkaitan dengan hal tersebut Arikunto, memberi pengertian bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam penelitian, maka penelitiannya adalah penelitian populasi.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[126] Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik XI MIA MAN 2 Kota Parepare, jumlah populasi sebanyak 65 orang, yang terbagi dalam 4 rombongan belajar.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta didik
1	XI MIA 1	36
2	XI MIA 2	30
3	XI MIA 3	30
4	XI MIA 4	20
Jumlah		116

[126]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 80.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.[127] Dalam penelitian ini peneliti menentukan sampel yaitu:

Tabel 3.3 Sampel

No	Kelas	Jumlah	Ket.
1	XI MIA 1	36	Kelas Eksperimen
2	XI MIA 2	30	Kelas Kontrol

c. Teknik Sampling

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih dan mewakili populasi tersebut.[128] Berdasarkan desain eksperimen digunakan dimana penentuan sampel tidak dilakukan secara acak maka dalam menentukan Jumlah sampel adalah teknik *non probability sampling* yaitu *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.[129]*Purposive sampling* adalah salah satu teknik pengambilan sampel yang sering digunakan dalam penelitian. secara bahasa yaitu berarti sengaja. Jadi, *purposive sampling* berarti teknik pengambilan sampel secara sengaja. Maksudnya, peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil tidak secara acak, tapi ditentukan sendiri oleh peneliti. Penentuan kelas XI MIA 1. dan Kelas XI MIA 2. karena jumlah peserta didik yang hamper sama, di samping itu secara kualitas mempunyai tingkat kecerdasan yang sama.

D. Metode Pengumpulan Data

[127]Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*..h. 123.

[128]A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*, h. 150.

[129]Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*.., h.124.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data lapangan, yaitu observasi, dokumentasi, serta pemberian angket. Adapun penjelasan sebagai berikut:

a. Observasi

Metode observasi yaitu cara yang digunakan untuk pengamatan Respons peserta didik memperoleh data tentang kelancaran selama proses pembelajaran. Kelancaran selama proses pembelajaran yang dimaksud adalah apakah peserta didik sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran dengan baik atau tidak. Untuk mengetahui kelancaran selama proses pembelajaran maka digunakan daftar cek *(check list).* Daftar cek *(check list)* adalah daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang akan diamati.[130]

Pelaksanaan observasi ini dapat dilakukan dengan cara observasi pertisipan dan non partisipan. Observasi partisipan yaitu peneliti berada dalam kegiatan yang dilakukan oleh pendidik guna mengamati apa yang dilakukannya dalam menggunakan media pembelajaran, dan observasi non partisipan yaitu peneliti tidak terlibat secara langsung hanya menjadi pengamat independent pada saat terjadinya pengambilan data ataupun penelitian di MAN 2 Kota Parepare.

b. Angket atau kuesioner

Angket disebut pula sebagai kuesioner atau dalam bahasa ingris disebut *qustionnaire* (daftar pertanyaan). Metode angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian diberikan kepada responsden untuk dijawab dan hasil jawabannya dikembalikan kepetugas atau peneliti.[131]

Pemberian angket digunakan untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam serta untuk mengetahui

[130]M. Subana, Moersetyo Rahardi, dan Sudrajat, *Statistik Pendidikan*, (Cet. II; Bandung: Pustaka Setia, 2005), h. 32.

[131]Burhan Bungin, *metode penelitian kuantitatif*, h. 123.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

respons peserta didik ketika menggunakan aplikasi *Kahoo*t dalam menjawab soal materi Sejarah Kebudayaan Islam.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa dalam bentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain.

E. Instrumen Penelitian

Ketika ingin mengetahui dan mengukur suatu keadaan, maka perlu ada alat untuk mengukur keadaan tersebut. *Information about the instrumen to be used in data collection is an essensial component of a survey method plan.*[132]. Dalam penelitian kuantitatif eksperimen memerlukan beberapa tahapan untuk mengetahui respons peserta didik dalam mengerjakan soal Sejarah Kebudayaan Islam ketika menggunakan aplikasi *Kahoot*, oleh karena itu diperlukan beberapa instrumen untuk memperoleh data. Adapun instrumennya sebagai berikut:

a. Instrumen Angket

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol dan masing-masing kelas diberikan angket yang berisi pernyataan terhadap perlakuan yang diberikan. Instrumen angket (kuesioner) yang digunakan yakni skala liker, 17 pernyataan untuk mengetahui respons peserta didik setelah menggunakan aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, 17

[132]Jhon W. Creswell, *Research Desing Qualitative & Qualitative Approaches* (London: International Education and Professional Publisher, 1994), h. 120.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pertanyaan untuk mengetahui respons peserta didik setelah menjawab soal dengan menggunakan konvensional (tertulis), selanjutnya 17 pernyataan untuk mendeskripsikan tentang penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pernyatan tersebut terdiri terdiri dari pernyataan positif dan negatif dimana setiap pernyataan diikuti lima alternatif jawaban yaitu, sangat setuju (ST), setuju (S), ragu-ragu (RG), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Untuk pertayaan postif dengan skor 4, 3, 2, 1 dan untuk pernyataan negatif dengan skor 1, 2, 3, 4.

b. Instrumen observasi

Jenis Instrumen observasi dalam penelitian ini yakni menyediakan beberapa daftar pernyataan mengenai respons peserta didik ketika menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* dengan model *check list* dan dilakukan pada saat proses pembelajaran Kebudayaan Islam sedang berlangsung.

F. Tahap Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian merupakan salah satu langkah yang paling kritis dalam penelitian . peneliti harus memastikan analisis yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan apakah menggunakan analisis statistik atau analisis non-statistik. Pemilihan teknik ini disesuaikan dengan jenis data yang dikumpulkan.[133] Data yang telah dikumpulkan di lapangan perlu dilakukan analisis data karena tampa melalui analisis maka data penelitian tidak memiliki arti oleh karena itu dalam penelitian kuantitatif analisis data yang digunakan

[133]Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Cet. XXVII; Jakarta: Raja Wali Pers, 2016), h. 40.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

adalah menggunakan teknik analisis statisitik deskriptif dan teknik analisis inferensial.[134]

a.Analisis Deskriptif

Statistik Deskriptif merupakan analisis atau metode yang digunakan dalam penelitian untuk meringkas dan menggambarkan hal-hal penting dalam penelitian, bentuk penyajian datanya berupa distribusi frekuensi, diagram batang, grafik garis dan sebagainya serta menyajikan data mengenai mean, median, modus , standar deviasi[135]. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Rentang skor (R)

   R = Xtr – Xtl .....[136]

   dimana

   Xtr : data terbesar

   Xtl : data terkecil

2. Rata-rata Mean

   $$x = \frac{\sum_{i=1}^{k} fiXi}{\sum_{i=1}^{k} fi}$$ ...[137]

   Persentase nilai rata-rata

   $$P = \frac{f}{N} \times 100\ \% \ldots$$[138]

   Dimana :

   P : Angka Persentase

[134]Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur* (Cet. II; Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 18.

[135]Irwan Budi Santoso, *Statistika Untuk Teknik Informatika* (Cet. 1; Malang: Uin- Malik Press, 2013), h. 13.

[137]Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistik* , h.103

[138]Anas Sudijono,*Pengantar Statistk Pendidikan,* (Cet.XIV : Jakarta : Raja Grafindo persada,2004), h.43.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

F : frekuensi yang dicari persentasinya

N : Banyaknya sampel responsden .[139]

3. Standar Deviasi

Standar deviasi juga disebut sebagai simpangan baku yang berfungsi untuk menunjukkan ukuran variasi pada sampel dan mengetahui apakah sampel yang digunakan sudah mewakili populasi dalam penelitian. adapun rumusnya sebagai berikut:

$$S=\sqrt{\frac{\sum F_i.(X_i-\bar{X})^2}{n-1}}$$

Keterangan.

S = Standar deviasi

n = Banyaknya data

f_i =frekuen

X_i = data ke i

$\bar{X}$ = nilai rata-rata distribusi data[140]

4. Variansi

Variasi merupakan bentuk akar pangkat 2 dari variansi. Biasanya ukuran variansi in diberi dengan simbol s^2. Yang menjadi ukuran simpangan adalah simpangan baku, namun demikian ukuran pangkat dua dari simpangan baku, sehingga bisa juga dianggap sebagai ukuran penyebaran.[141] Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$S^2=\frac{\sum(X_1-\bar{X})^2}{n}$$

[139]Sudjana,nana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian*(Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2009), h.130.

[140]Andi Supangat, *Statistika:Dalam kajian Deskriptif, Inferensi, dan Nonparametrik* (Cet. 1; Jakarta: Prenadamedia Grup, 2007), h. 101

[141]Nursalam, *Statistik Untuk Penelitian*, h. 72

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Keterangan:

S^2 = Variansi

n = Banyaknya data

X_i = data ke i

$\bar{X}$ = nilai rata-rata distribusi data[142]

b. Analisis Inferensial

Statistik inferensial merupakan salah satu pengujian dalam penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk melakukan pengujian mengenai dugaan atau hipotesis dalam penelitian kemudian dijadikan sebagai kesimpulan dari hasil analisis yang dilakukan. Penelitian ini melakukan pengujian dengan dua sampel yang berbeda tentang respons peserta didik. Adapun tahapan analisisnya sebagai berikut

1. Uji Normalitas Data

Tujuan dilakukan uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Bila data berdistribusi normal, maka dapat digunakan uji statistik berjenis parametrik. Sedangkan bila data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji statistik nonparametric. Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data.[143] Untuk pengujian tersebut digunakan rumus Chi-kuadrat yang dirumuskan sebagai berikut :[144]

$$X^2_{\text{hitung}} = \sum_{i=1}^{k} \frac{(Oi-Ei)^2}{Ei}$$

Keterangan :

[142]Andi Supangat, *Statistika:Dalam kajian Deskriptif, Inferensi, dan Nonparametri*, h. 102

[143]Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif :Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Vers*i 17 (Cet. IV Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), h. 153

[144]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek* (Cet.XII , Jakarta : Rineka cipta, 2007),h.270.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

X^2 = Nilai Chi-Kuadrat hitung

O_i = Frekuensi hasil pengamatan

E_i = Frekuensi harapan

K = banyaknya kelas.

Kriteria pengujian normal bila X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} dimana X^2_{tabel} diperoleh dari daftar x^2 dengan dk = (k-3) pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$.

2. Uji Homogenitas Data.

Pengujian homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah objek (Tiga sampel atau lebih) yang diteliti memiliki varian yang sama. Dalam penelitian ini menggunakan rumus uji Herley dalam uji homogenitas. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$F(max) = \frac{Variansiterbesar}{variansiterkecil}$$

HasiL hitung F (max) dibandingkan dengan F (max) *table*, adapun kriteria pengujiannyaSebagai berikut:

Terima H_0 jika $F\ (max)_{hitung} \leq F\ (max)_{tabel}$

Tolak H_0 jika $F\ (max)_{hitung} > F\ (max)_{tabel}$

Terima Ho menyatakan variansi homogen, sedangkan H_1 menyatakan variansi tidak homogen. Uji homogenitas variansi dengan rumus Harley bisa digunakan jika jumlah sampel antarkelompok sama.[145]

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara atau jawaban sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian dengan menggunakan uji dua sampel adapun uji hipotesis yang digunakan yaitu Independen Sampel T test adapun rumusnya sebagai berikut:

[145]Agus Irianto, *Statistik : Konsep Dasar dan Aplikasiny*a, h.276.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

$$t = \sqrt{\frac{n(\Sigma xD^2) - (\Sigma D)^2}{n-1}}$$

Keterangan :

D = selisih nilai kelompok 1 dan kelompok 2

n = ukuran sampel

Kriteria uji dalam Uji t:

Koefisien α = 0,5

df (dk) = n-2

Syarat berikutnya adalah:

Jika α < 0,05 dan t hitung > t tabel maka H0 Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap respons peserta didik dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 di MAN 2 Parepare

Jika α > 0,05 dan t hitung < t tabel maka H0 Artinya, tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap respons peserta didik dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 di MAN 2 Parepare

Paparan rumus dalam analisis data diatas merupakan gambaran mengenai tahapan dan analisis pada penelitiaan ini namun sebenarnya untuk memudahkan peneliti dalam mengelolah data penelitian maka menggunakan aplikasi SPSS versi 24. aplikasi SPSS ini merupakan aplikasi alat hitung statistik.

G. Prosedur Eksperimen

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu sebagai berikut:

a. Tahap persiapan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1) Mengobservasi madrasah yang akan dijadikan lokasi penelitian.
2) Studi literatur mengenai materi yang diajarkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
3) Menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar serta pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
4) Membuat kisi-kisi instrumen.
5) Membuat instrumen penelitian berbentuk tes objektif.
6) Membuat kunci jawaban.
7) Melakukan uji coba instrumen penelitian di luar kelas sampel.
8) Menganalisis item-item soal dengan cara menguji validitas reliabilitas untuk mendapatkan instrumen penelitian yang baik.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian ini, peneliti terjun langsung ke lapangan. Dalam hal ini madrasah yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ada.
2) Memberikan soal sejarah kebudayaan islam menggunakan Aplikasi *Kahoot* pada kelompok eksperimen dan pemberian soal secara konvensional pada kelas kontrol.
3) Memberikan angket

c. Tahap pelaporan

1) Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian.
2) Pelaporan hasil penelitian

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penggunaan Aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare.

Pada bagian ini data yang disajikan adalah deskripsi data mengenai gambaran tentang penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam. Oleh karena itu data yang disajikan berdasarkan temuan penelitian yaitu mendiskripsikan nilai rata-rata, median, modus dan simpangan baku. Untuk memperoleh gambaran tentang hasil yang diperoleh melalui penelitian ini dikemukakan pula distribusi frekuensi, diagram batang dan grafik histogram.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 4.1 Hasil Statistik Penggunaan Aplikasi *Kahoot*.

Statistics		
Penggunaan Aplikasi Kahoot		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		47.17
Std. Error of Mean		.401
Median		47.00
Mode		45[a]
Std. Deviation		2.408
Variance		5.800
Range		11
Minimum		40
Maximum		51
Sum		1698

Hasil output software SPSS versi 2.4

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data yang diperoleh pada penggunaan Aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare berada pa 82 terendah yakni 40 sedangkan nilai tertinggi 51, nilai rata-rata (mean) 47.17, nilai tengah (median) 47.00, nilai yang sering muncul (modus) 45, varians 5.800, dan standar deviasi 2.408

Berdasarkan pada hasil uji statistik maka dapat disimpulkan bahwa dari 17 pernyataan angket mengenai penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Sejaarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare yang diberikan skor nilai tertinggi yang dapat diperoleh yakni 51 dan terendah 40 dari skor maksimum 68 skor dari skala likert 4 dengan 17 pernyataan.

Selanjuntya untuk mengetahui frequensi setiap variable dan mengetahui distribusi jawaban peserta didik mengenai penggunaan aplikasi *Kahoot* maka diperluka statistik disktiptif Frequensi. Adapaun rangkuman data disktiptif

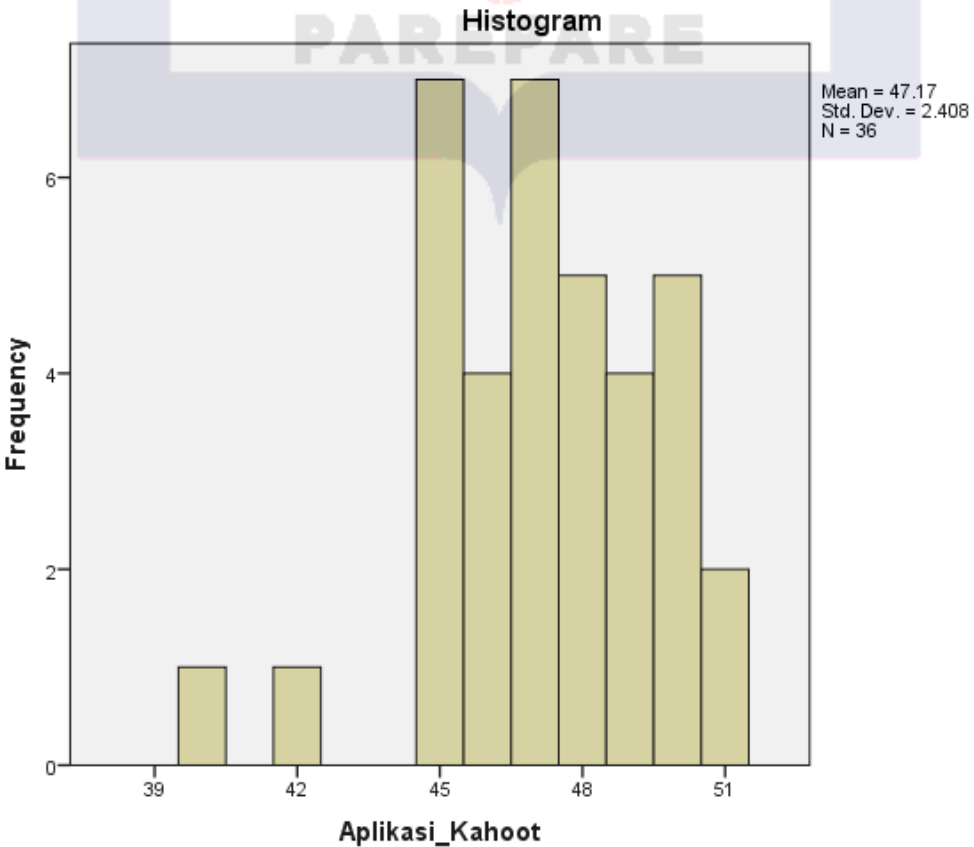
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Frequensi penggunaan aplikasi *Kahoot* Kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil data disktiptif Frequensi Respons Peserta Penggunaan Aplikasi *Kahoot*

Nilai	Frequency	Percent
40	1	2.8%
42	1	2.8%
45	7	19.4%
46	4	11.1%
47	7	19.4%
48	5	13.9%
49	4	11.1%
50	5	13.9%
51	2	5.6%
TOTAL	36	100 %

Untuk memperjelas rangkuman data disktiptif frequensi Aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Iskan kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare maka dapat dilihat melalui diagram histogram penelitian. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

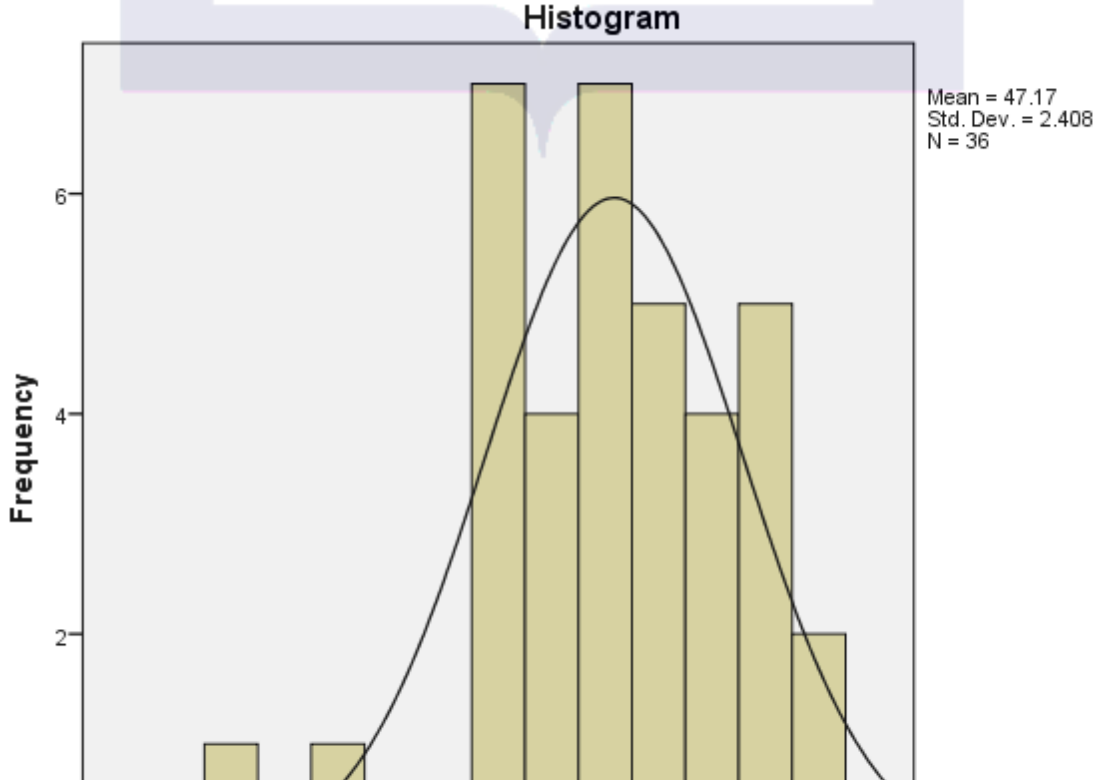


CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Gambar 4.1 Diagram Batang Penggunaan Aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan diagram batang diatas maka dapat dijelaskan bahwa skor total yang diperoleh setiap responsden dapat diuraikan berdasarkan tabel distribusi frekuensi yakni nilai 40 dan 42 masing-masing memiliki 1 frekuensi (2.8%), nilai 51 memiliki 2 frekuensi (5.6%), sedangkan nilai 46 dan 49 memiliki 4 frekuensi (11.1%), nilai 48 dan 50 memiliki 5 frekuensi (13.9%), nilai 45 dan 47, memiliki 7 frekeunsi (19.4%).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan skor responsden dengan frekuensi terbesar berada pada nilai 45 dan 47 yang memiliki 7 frekuensi (19.4%), dan skor responsden dengan frekuensi terkecil berada pada nilai 40, dan 42 masing-masing memiliki 1 frekuensi (2,8%). Hal ini tergambar jelas pada diagram batang dengan menngunakan kurva. Adapun penjelasannya sebagai berikut.



CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Gambar 4.2 Histogram Penggunaan Aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare

Berdasarkan histogram mengenai penggunaan Aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat dijelaskan bahwa bentuk gambar kurva yang ada pada histogram menunjukkan data tersebut berdistribusi normal. hal ini sesuai dengan ketentuan data berdistribusi normal pada histogram yakni kurvanya berbentuk simestris.

Skor total penggunakan Aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 68, skor teoritik tertinggi variabel setiap responsden adalah 17 x 4 = 68, karena jumlah responsden 36 orang, maka skor kriterium adalah 68 x 36 = 2448. Sehingga, penggunakan Aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah 1698 : 2448 = 0.69 atau 69% dari kriterium yang ditetapkan. Jadi, dapat disimpulkan respons penggunaan aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam termasuk kategori baik .hal ini dapat dilihat dari tabel kreteria, penggunaan Aplikasi *Kahoot*dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 4.3 Kriteria Penggunaan Aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare

Kriteria	Persentase
Sangat Kurang	0-20
Kurang	21-40
Sedang	41-60
Baik	61-80
Sangat Baik	81-100

Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan dan observasi dalam pelaksanaan penelitian ini dikarenakan peneliti terlibat dalam mengamati proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan aplikasi yang digunakan dalam pemberian soal kepada peserta didik dalam proses yakni aplikasi *Kahoot*.

Hasil perolehan angka melalui pemberian angket, peserta didik berada pada kategori baik. Kondisi demikian berdasarkan pengamatan peneliti.disebabkan karena melakukan evaluasi serta pemberian tes dengan penggunaan aplikasi *Kahoot* masih merupakan hal baru, sehingga beberapa diantara peserta didik masih melakukan beberapa kekeliruan dalam menggunakan aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal. Beberapa diantara peserta didik ada yang terkendala pada kapasitas memori yang tidak mencukupi dan beberapa diantaranya terkendala kuota.internet.

Kahoot merupakan salah satu aplikasi yang berorientasi pada pendidikan yang memuat berbagai fitur salah satunya adalah fitur menjawab soal. Dengan adanya Aplikasi tersebut dapat memudahkan pendidik dalam memberikan soal kepada peserta didik. Selain itu di era perkembangan teknologi sekarang ini

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kebutuhan akan pemahaman teknologi perlu diperhatikan agar proses pembelajaran khususnya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat terlaksana dengan baik dan mengikuti perkembangan zaman.

B. Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 di MAN 2 Kota Parepare.

Pada bagian ini data yang disajikan adalah deskripsi data berdasarkan hasil penelitian eksperimen dengan melakukan uji coba pada kelas eksperimen dengan pemberian perlakuan berupa pemberian soal dengan menggunakan Aplikasi *Kahoot* dan kelas Kontrol dengan menggunakan perlakuan berupa tes secara tertulis (konvensioanal) dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu data yang disajikan berdasarkan temuan penelitian yaitu mendiskripsikan data kelas eksperimen dan kelas kontrol berupa nilai rata rata, median, modus dan simpangan baku. Untuk memperoleh gambaran tentang hasil yang diperoleh melalui penelitian ini dikemukakan pula distribusi frekuensi, diagram batang dan grafik histogram.

a. Deskripsi data pada kelas Eksperimen.

Deskripsi data yang disajikan dalam bagian ini yakni Respons Peserta Didik menjawab soal dengan Aplikasi *Kahoot* dalam Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu data yang kami sajikan berdasarkan temuan penelitian yaitu nilai rata rata, median, modus dan simpangan baku. Untuk memperoleh gambaran tentang hasil yang diperoleh melalui penelitian ini dikemukakan pula distribusi frekuensi, diagram batang dan grafik histogram

Tabel 4.4 Hasil Statistik Deskriptif pada kelas Eksperimen dengan pemberian angket respons peserta didik terhadap pplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 di MAN 2 Kota Parepare.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Statistics		
Kahoot		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		41.83
Std. Error of Mean		.294
Median		42.50
Mode		43
Std. Deviation		1.765
Variance		3.114
Range		7
Minimum		38
Maximum		45
Sum		1506

Hasil output software SPSS versi 2.4

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data yang diperoleh pada kelas eksperimen dengan pemberian perlakuan Aplikasi *Kahoot* terhadap respons peserta didik dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berada pada nilai terendah yakni 38 sedangkan nilai tertinggi 45, nilai rata-rata (mean) 41.83, nilai tengah (median) 42.50, nilai yang sering muncul (modus) 43, varians 3.114, dan standar deviasi 3.593

Berdasarkan pada hasil uji statistik maka dapat disimpulkan bahwa dari 17 pernyataan angket mengenai respons Peserta didik setelah diberikan Aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal yang diberikan skor nilai tertinggi yang dapat diperoleh yakni 45 dan terendah 38 dari skor maksimum 68 skor dari skala likert 4 dengan 17 pernyataan.

Selanjutnya untuk mengetahui frequensi setiap variable dan mengetahui distribusi jawaban peserta didik mengenai Respons Peserta Didik dalam menjawab soal dengan menngunakan Aplikasi *Kahoot* maka diperluka statistic

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

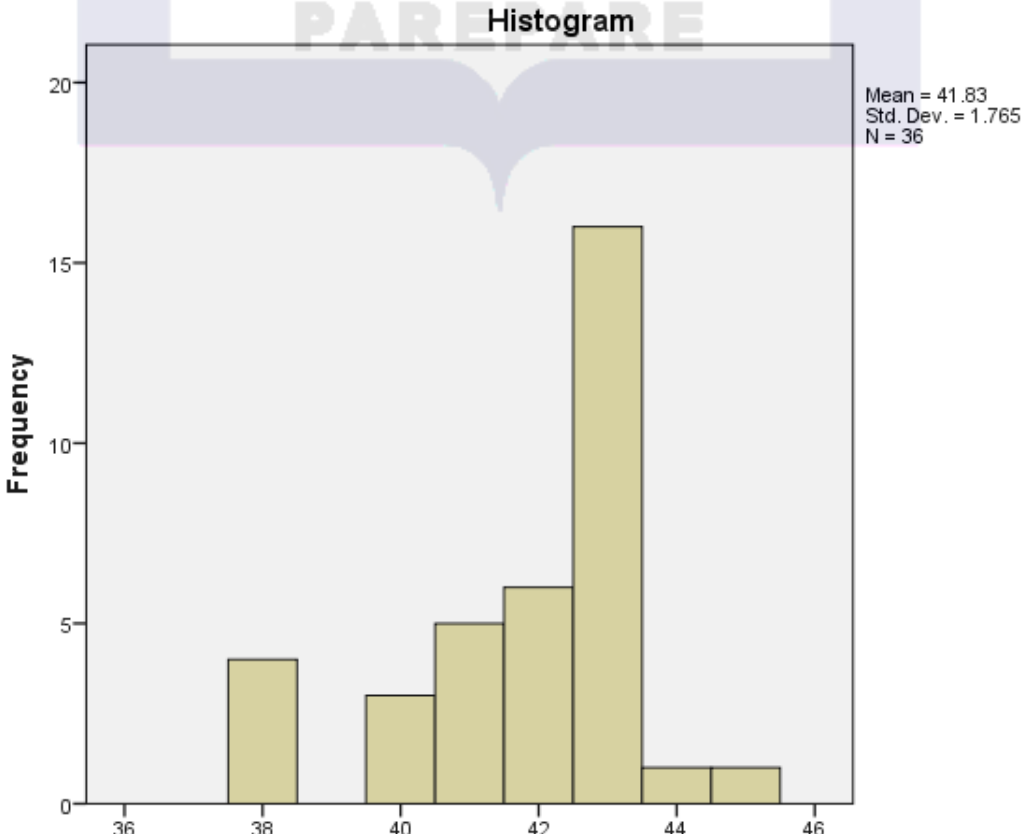
disktiptif Frequensi. Adapaun rangkuman data disktiptif Frequensi Respons Peserta Didik dengan menggunakan Aplikasi *Kahoot* sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Data Disktiptif Frequensi Respons Peserta Pada Kelas Eksperimen Penggunaan Aplikasi *Kahoot*

Aplikasi *Kahoot*

Nilai	Frequency	Percent
38	4	11.1 %
40	3	8.3 %
41	5	13.9 %
42	6	16.7 %
43	16	44.4 %
44	1	2.8 %
45	1	2.8 %
Total	36	100%

Untuk memperjelas rangkuman data disktiptif Frequensi Respons Peserta Didik dengan menngunakan Aplikasi *Kahoot* maka dapat dilihat melalui diagram histogram penelitian. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

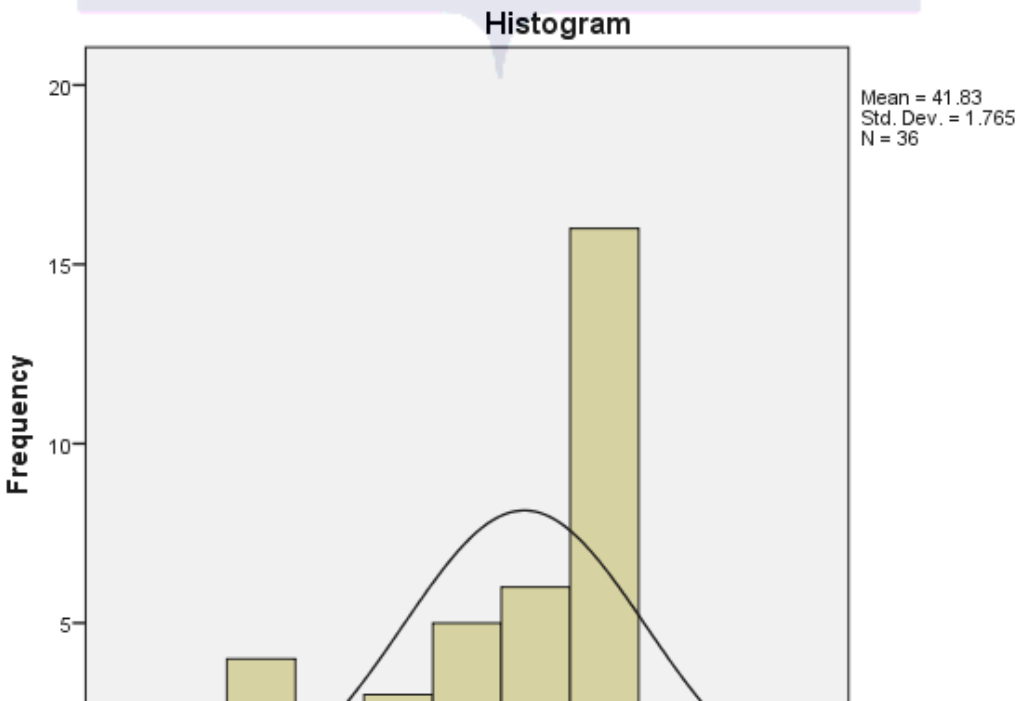


CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Gambar 4.3 Diagram Penggunaan Aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan diagram batang diatas maka dapat dijelaskan bahwa skor total yang diperoleh setiap responsden dapat diuraikan berdasarkan tabel distribusi frekuensi yakni nilai 45,dan 44 masing-masing memiliki 1 frekuensi (2.8%), nilai 40 memiliki 3 frekuensi (8.3%), sedangkan nilai 38 memiliki 4 frekuensi (11.1%), nilai 41 memiliki 5 frekuensi (13.9%), nilai 42, memiliki 6 frekeunsi (16.7%), dan nilai 43 memliki frekuensi terbanya yakni nilai 16 (44.4%).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan skor responden dengan frekuensi terbesar berada pada nilai 43 yang memiliki 43 frekuensi 16 (44.4%), dan skor responsden dengan frekuensi terkecil berada pada nilai 44, dan 45 masing-masing memiliki 1 frekuensi (2,8%). Hal ini tergambar jelas pada diagram batang dengan menggunakan kurva. Adapun penjelasannya sebagai berikut.



CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Gambar 4.4 Histogram Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Kelas eksperiumen pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare.

Berdasarkan histogram mengenai respons peserta didik dalam menjawab soal dengan menggunakan Aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat dijelaskan bahwa bentuk gambar kurva yang ada pada histogram menunjukkan data tersebut berdistribusi normal. hal ini sesuai dengan ketentuan data berdistribusi normal pada histogram yakni kurvanya berbentuk simetris.

Skor total respons Peserta Didik menggunakan Aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 68, skor teoritik tertinggi variabel setiap responden adalah 17 x 4 = 68, karena jumlah responsden 36 orang, maka skor kriterium adalah 68 x 36 = 2448. Sehingga, respons Peserta Didik menggunakan Aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah 1506 : 2448 = 0.61 atau 61% dari kriterium yang ditetapkan. Jadi, dapat disimpulkan respons Peserta Didik menggunakan Aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam termasuk kategori baik.hal ini dapat

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dilihat dari tabel kreteria, Respons Peserta Didik menggunakan Aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Kriteria	**Persentase**
Sangat Kurang	0-20
Kurang	21-40
Sedang	41-60
Baik	61-80
Sangat Baik	81-100

Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan dan observasi dalam pelaksanaan penelitian ini dikarenakan peneliti secara lansung terlibat dalam proses pemberian soal kepada peserta didik dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Aplikasi pembelajaran khususnya Kahoot memberikan respons dengan baik kepada peserta didik. Selain itu respons yang dapat diamati adalah motivasi peserta didik.

Perolehan angka pada hasil akumulasi data dari pemberian angket yang telah diisi oleh peserta didik, kategori perolehan anga tersebut didapatkan dengan kriteria baik. Kriteria tersebut diperoleh tidak terlepas dari antusiasme peserta didik dalam upaya mencoba menjawab soal melalui aplikasi yang meruapakan hal yang baru bagi peserta didik. Rasa antusias, keinginan mencoba hal baru, adanya aktifitas yang berbeda dari biasanya menjadi jawaban umum yang disampaikan peserta didik ketika peneliti meminta pemberian kesan setelah proses menjawab soal telah dilakukan. Beberapa peserta didik kemudian berharap agar proses evaluasi materi SKI dapat pula dilakukan pada pelajaran lainnya dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Respons Peserta Didik menjawab soal dengan cara tertulis (konvensional) dalam Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 2 di MAN 2 Kota Parepare

Deskripsi data yang disajikan dalam bagian ini yakni Respons Peserta Didik menjawab soal dengan cara tertulis (konvensional) dalam Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu data yang kami sajikan berdasarkan temuan penelitian yaitu nilai rata rata, median, modus dan simpangan baku. Untuk memperoleh gambaran tentang hasil yang diperoleh melalui penelitian ini dikemukakan pula distribusi frekuensi, diagram batang dan grafik histogram.

1. Deskripsi data pada kelas kontrol

Tabel 4.6 Hasil Statistik Deskriptif pada kelas kontrol respons peserta didik terhadap Pengunaan Konvensioanl dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 di MAN 2 Kota Parepare.

Statistics		
Konvensional		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		36.83
Std. Error of Mean		.353
Median		37.00
Mode		37[a]
Std. Deviation		1.931
Variance		3.730
Range		6
Minimum		33
Maximum		39
Sum		1105

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Hasil output software SPSS versi 2.4

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data yang diperoleh pada kelas kontrol dengan pemberian perlakuan secara konvensional terhadap respons peserta didik dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berada pada nilai terendah yakni 33 sedangkan nilai tertinggi 39, nilai rata-rata (mean) 36.83, nilai tengah (median) 37.00, nilai yang sering muncul (modus) 37, varians 3.730, dan standar deviasi 1.910

Berdasarkan pada hasil uji statisttik maka dapat disimpulkan bahwa dari 17 pernyataan angket mengenai respons peserta didik setelah diberikan tes secara konvensional dalam menjawab soal yang diberikan skor nilai tertinggi yang dapat diperoleh yakni terendah 33 dari skor maksimum 37 skor dari skala likert 4 dengan 17 pernyataan.

Selanjutnya untuk mengetahui frequensi setiap variable dan mengetahui distribusi jawaban peserta didik mengenai respons peserta didik dalam menjawab soal dengan mennggunakan tes konvensional maka diperlukan statistic disktiptif frequensi. Adapaun rangkuman data disktiptif frequensi Respons Peserta Didik dengan menngunakan konvensional sebagai berikut:

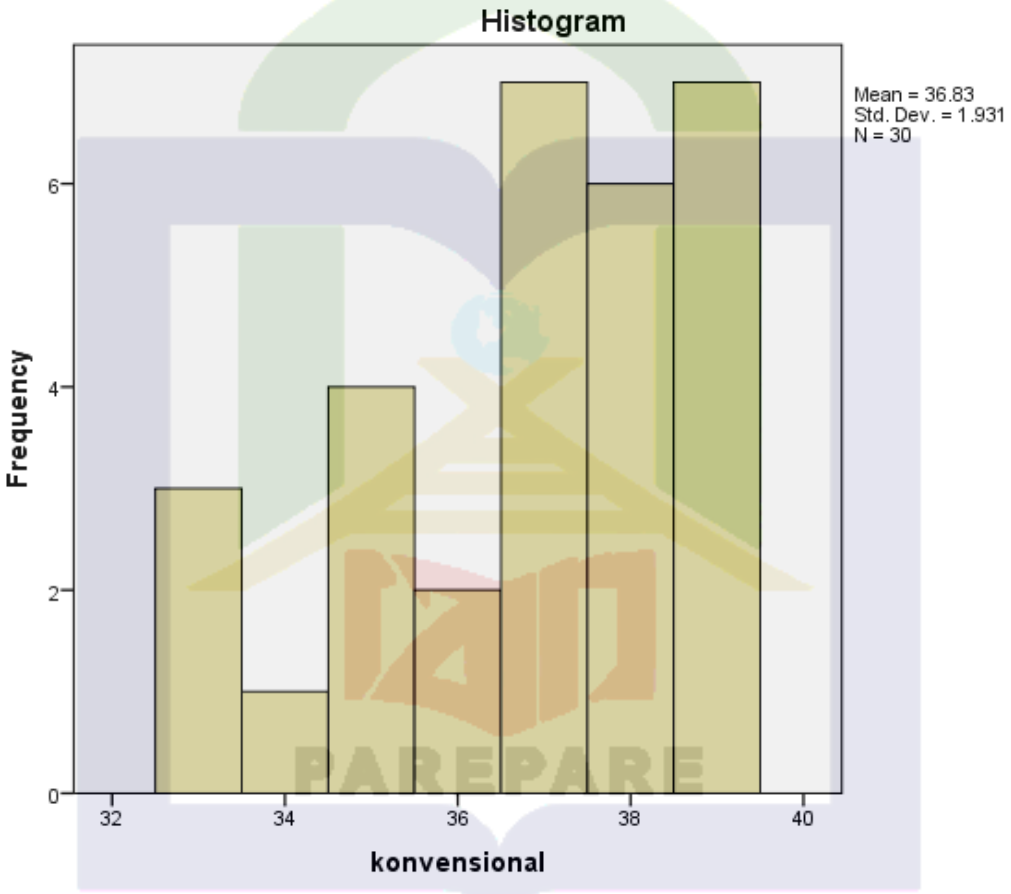
Tabel 4.7 Hasil Data Disktiptif Frequensi pada kelas kontrol melalui pemberian angket respons peserta didik terhadap pengunaan tes secara konvensioanl dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 di MAN ; Kota Parepare

Nilai	Frequency	Percent
33	3	10.0%
34	1	3.3%
35	5	13.3%
36	2	6.7%
37	7	23.3%
38	5	20.10%

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

39	7	23.3%
Total	30	100%

Untuk memperjelas rangkuman data disktiptif frequensi Respons Peserta Didik dengan menggunakan Konvensional maka dapat dilihat melalui diagram histogram penelitian. Adapun penjelasannya sebagai berikut:



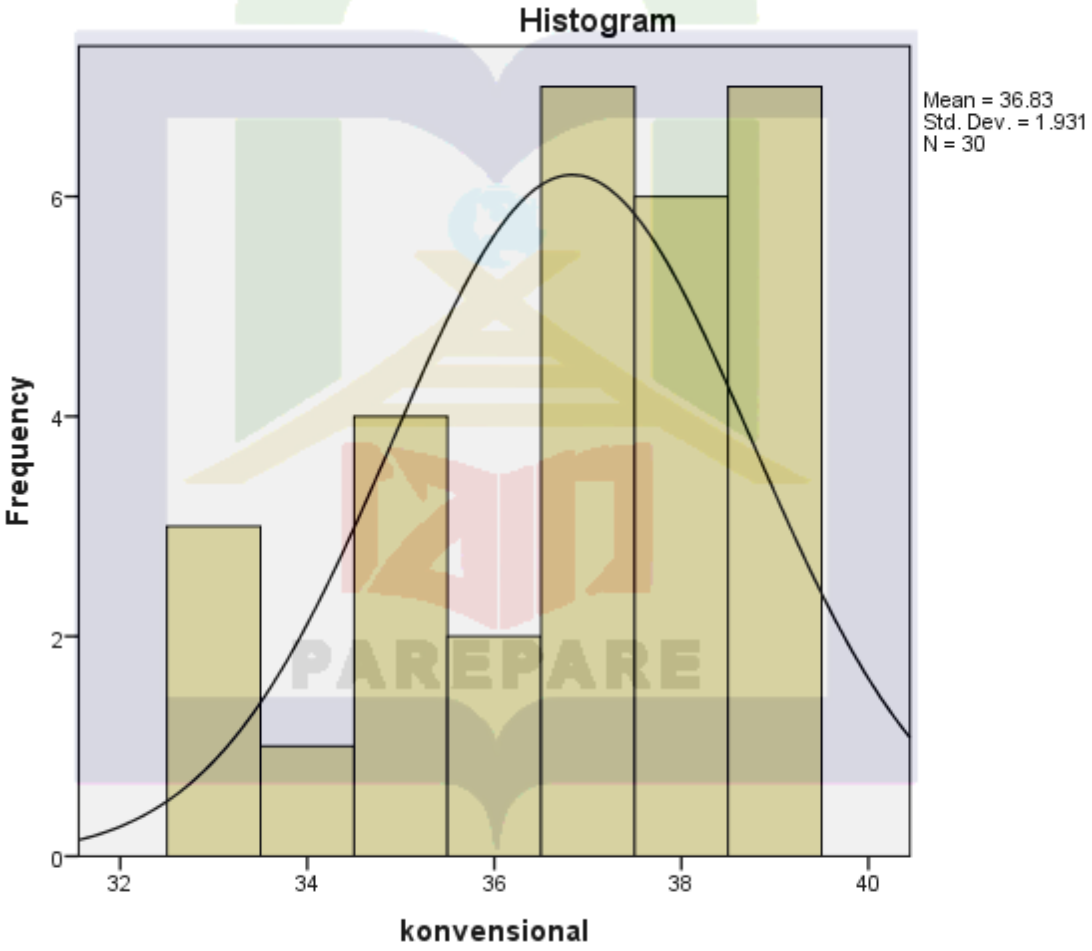
Gambar 4.5 Diagram Penggunaan konvensional pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan diagram batang diatas maka dapat dijelaskan bahwa skor total yang diperoleh setiap responsden dapat diuraikan berdasarkan tabel distribusi frekuensi yakni nilai 34 memiliki 1 frekuensi (3.3%) nilai 36 memiliki 2 frekuensi (6.7%), nilai 33 memiliki 3 frekuensi (10.0%), sedangkan nilai 35 memiliki 4 frekuensi (13.3%), nilai 38

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

memiliki 6 frekuensi (20.10%), dan nilai 37 dan 39 memiliki 7 frekuensi (23.3%).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan skor responsden dengan frekuensi terbesar berada pada nilai 37 dan 39 dan yang memiliki 7 frekuensi (23.3%), dan skor responsden dengan frekuensi terkecil berada pada nilai 34 memiliki 1 frekuensi (3,3%). Hal ini tergambar jelas pada histogram dengan menngunakan kurva. Adapun penjelasannya sebagai berikut.



Gambar 4.6 Histogram Penggunaan tes konvensional kelas kontrol pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare

Berdasarkan histogram mengenai respons Peserta Didik menjawab soal dengan menggunakan tes konvensional dalam menjawab soal pada pembelajaran

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Sejarah Kebudayaan Islam dapat dijelaskan bahwa bentuk gambar kurva yang ada pada histogram menunjukkan data tersebut berdistribusi normal. hal ini sesuai dengan ketentuan data berdistribusi normal pada histogram yakni kurvanya berbentuk simetris.

Skor total respons peserta didik menggunakan konvensional dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 68 skor teoritik tertinggi variabel setiap responsden adalah 17 x 4 = 68, karena jumlah responsden 30 orang, maka skor kriterium adalah 68 x 30 =2040. Sehingga, respons peserta didik denga tes secara konvensional dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah 1105: 2040 = 0.54 atau 54% dari kriterium yang ditetapkan. Jadi, dapat disimpulkan respons peserta didik menggunakan konvensional dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam termasuk kategori sedang. Hal ini dapat dilihat dari tabel kriteria, Respons Peserta Didik menggunakan dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Kriteria	Persentase
Sangat Kurang	0-20
Kurang	21-40
Sedang	41-60
Baik	61-80
Sangat Baik	81-100

Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan bahwa penggunaan tes secara tertulis merupakan cara yang umum diterapkan dan sudah menjadi hal biasa bagi Peserta Didik dalam menjawab soal dengan menggunakan tes tulis sehingga respons yang ditimbulkan termasuk kategori sedang.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pada proses pemberian tes secara konvensional, peneliti mengamati secara seksama respons yang diperlihatkan peserta didik. Beberapa diantaranya memberikan sikap yang monoton, tidak antusias, bersikap biasai- biasa saja. Pada sesi akhir peneltian, peneliti mencoba meminta kesediaan peserta didik memberikan kesan perihal penggunaan tes konvensional. Beberapa diantara peserta didik merasa bosan dengan cara yang monoton dan berhara agar dapat mencoba proses evaluasi yang lebih variatif.

Berdaasarkan hasil analisis data mengenai respons peserta didik dalam menjawab soal pada Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang dilakukan dengan menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat disimpulkan bahwa respons peserta didik dalam menjawab soal melalui penggunaan aplikasi *Kahoot* lebih baik dibandingkan dengan cara tes tertulis. Hal ini dapat diketahui dari analisis data yang terterra dan kesan yang diberikan oleh peserta didik.

Penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik serta memberi kesan menarik kepada Peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu indikator yang diharapkan dalam pemberian aplikasi khususnya aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yakni memberikan respons positif yang baik dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Oleh karena itu memanfaatkan Aplikasi dalam proses pembelajaran merupakan langkah yang tepat bagi pendidik dalam mendesain proses pembelajaranya, namun perlu diperhartikan dengan baik mengenai respons yang diberikan oleh peserta didik. Dengan penggunaan aplikasi Kahoot dalam proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam hal ini mengamati respons peserta didik dan respons yang ditimbulkan adalan kategori baik maka harapan peneliti dalam penulisan ini yakni aplikasi *Kahoot* menjadi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

salah satu refrensi bagi pendidik dalam menentukan aplikasi dalam memberikan soal kepada Peserta Didik.

C. Perbedaan antara penggunaan Aplikasi *Kahoot* dengan tanpa menggunakan Aplikasi *Kahoot* terhadap respons Peserta Didik dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam.

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan membandingkan dua kelas yakni kelas eksperimen dengan pemberian aplikasi *Kahoot* dan kelas kontrol dengan menggunakan konvensional. Oleh karena itu untuk mengetahui Perbedaan antara penggunaan Aplikasi *Kahoot* dengan tanpa menggunakan Aplikasi *Kahoot* terhadap respons Peserta Didik dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam maka perlu dilakukan analisis statistik inferensial yakni uji normalitas

Analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis *Independen T Test* untuk itu, sebelum menganalisis data berdasarkan data yang diperoleh, maka data harus memenuhi persyaratan uji analisis yang digunakan. Analisis *Independen T Test* harus mensyaratkan data harus berdistribusi normal dengan ketentuan nilai yang diperoleh ≥ 0.05 . Sehingga data perlu diuji normalitas dengan rumus *One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test* sebagai berikut. Adapun hasil output SPSS 24 sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil analisis uji normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Poste	1	.246	36	.000	.843	36	.000
s	2	.201	30	.003	.885	30	.004

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikan pada kelas eksperimen sebesar 0.36 ≥ 0.05 dan kelas control sebesar 0.30 ≥ 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi *Kahoot*dan penggunaan konnvensional dengan tanpa menggunakan Aplikasi *Kahoot* terhadap respons Peserta Didik dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islamdinyatakan berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan ke uji berikutnya yakni uji homogenitas

Uji homogenitas merupakan sebuah uji untuk mengetahui sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih selain itu uji homogenitas merupakan syarat untuk melakukan ujin statistik *Independent T Test.* Dari konsep dasar tersebut maka dapat dipahami bahwa apa bila varian distribusi itu sama maka disebut Homogen dan jika tidak sama berarti tidak homogen.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas dapat diuraikan sebagi berikut:

Jika nilai signifikan ≥ 0.05 maka distribusi data adalah homogen

Jika nilai signifikan ≤ 0.05 maka distribusi data adalah tidak homogen

Tabel 4.9 Hasil analisis uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Postes Eksperimen			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.387	1	64	.536

Berdasarkan hasil output uji homogenitas dengan menggunakan SPSS maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan 0.53 ≥ 0.05 maka distribusi data adalah homogen maka dapat dilakukan pengujian analisis data Statistik *Independent Sampel T Test*.

Konsep dasar uji *Independent Sampel T Test* yakni digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Adapun dasar pengambilan keputusannya yakni

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Jika nilai Sig (2 tailed)≤ 0.05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas Kontrol dengan kelas Eksperimen.

Jika nilai Sig (2 tailed) ≥ 0.05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas Kontrol dengan kelas Eksperimen

Tabel 4.10 Hasil analisis uji Independent Samples Test

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Postes Eksperimen	Equal variances assumed	.387	.536	10.980	64	.000
	Equal variances not assumed			10.889	59.520	.000

Berdasarkan hasil analisis *Independent Sampel T Test* melalui aplikasi SPSS maka dapat dipahami bahwa nilai signifikn 2 tailed lebih kecil (0.00≤ 0.05) maka dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan Aplikasi *Kahoot* dengan tanpa menggunakan Aplikasi *Kahoot* terhadap respons peserta didik dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam.

Selain dari hasil tersebut, perbedaan penggunaan respon penggunaan aplikasi kahoot dapat pula diketahui melalui pemberian angket respon peserta didik dalam menjawab soal, baik itu kelas eksperimen, maupun kelas kontrol, serta hasil evaluasi peserta didik pada kelas ekperimen yang menggunakan aplikasi Kahoot dan kelas kontrol yang menggunakan tes secara konvensional. Perbedaan tersebut dapat diketahui melalui table berikut

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 4.11 Jumlah Perolehan angka kelas eksperimen dan kelas kontrol

Uraian	Kelas Ekperimen	Kelas Kontrol	Selisih Perbedaan
Hasil Angket Respon	1506	1105	401
Hasil Evaluasi Belajar	289	211	78

Hasil perolehan angka yang diperoleh pada kelas ekperimen dan kelas kontrol memberikan taraf angka yang berbeda sesuai dengan tabel tersebut. Pada pemberian angket respon, kelas eksperimen memperoleh angka 1506 dan kelas kontrol memperoleh angka 1105 sehingga terdapat selisih angka 401. Selain itu, pada hasil menjawab soal peserta didik, kelas ekperimen dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* mendapatkan prolehan angka dari hasil menjawab soal dengan hasil akumulasi 289 serta kelas kontrol dengan menggunakan tes secara konvensional hanya mendapatkan akumulasi angka 211, sehingga terdapat selisih angka 78. Hasil perolehan angka tersebut memberikan kesimpulan angka yang berbeda dengan akumulasi angka yang lebih tinggi diperoleh kelas ekperimen. Hasil tersebut dapat memberikan gambaran kesimpulan bahwa aplikasi Kahoot tergolong efektif jika digunakan untuk meningkatkan respon belajar peserta didik dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Aplikasi *Kahoot* merupakan salah satu Aplikasi yang berorientasi pada pendidikan dengan bentuk game dan memiliki dua alamat website yang berbeda. Aplikasi *Kahoot* bisa diakses dan dimanfaatkan secara gratis dan dapat digunakan untuk melakukan kuis online survey dan diskusi yang masing-masing memiliki

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

cara untuk dimainkan.[146] *Kahoot* adalah salah satu *assesment tools* yang dapat digunakan untuk membuat kuis, game dan survei dengan menarik sehingga dapat membantu pendidik dalam memberikan soal atau ulangan kepada peserta didik.

Respons adalah pemindahan atau pertukaran informasi timbal balik dan mempunyai efek. Respons merupakan reaksi penolakan atau persetujuan dari diri seseorang setelah menerima pesan. Dari defenisi tersebut dapat disimpulkan bahwa respons merupakan kecenderungan seseorang untuk memberikan pemusatan perhatian pada sesuatu diluar dirinya karena ada stimuli yang mendorong. Respons bisa juga diartikan sebagai tanggapan, reaksi, atau jawaban. Respons merupakan tanggapan atau umpan balik komunikan dari menafsirkan respons atau tanggapan dari suatu pesan yang telah disampaikan, baik dari media cetak surat kabar maupu elektonik seperti televisi. Dalam proses pembelajaran respons Peserta Didik menjadi salah satu indikator yang dapat diukur dalam proses pembelajaran.

Berdasarakan penjelasan dari analisis data tersebut maka dapat dipahami bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* mengenai respons Peserta Didik dalam menjawab soal dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki taraf siqnifikansi yang rendah dalam hal ini penggunaan aplikasi *Kahoot* mengenai respons peserta didik dalam menjawab soal dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dapat diterapkan dalam proses pemberian soal dalam proses pembelajaran.

Selanjutanya, pada hasil perolehan angket respon peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol, perbedaan hasil dari angket yang diperoleh dengan kriteria skor respon penggunaan aplikasi *Kahoot* lebih baik dibandingkan

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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

perolehan data angket penggunaan tes secara konvensional, diharapkan perolehan skor tersebut menjadi data yang dapat dipertimbangkan bagi madrasah untuk kemudian menjadikan aplikasi *Kahoot* menjadi salah satu opsi menggunaan *assessment tools* pada saat ujian akan dilaksanakan.

D. Perbandingan Hasil Penelitian Sebelumnya

Pemaksimalan penjabaran hasil penelitian ini dapat diketahui dengan menampilkan dan memperbandingkan hasil penelitian ini dengan hasil penelitian sebelumnya. Melalui penjabaran nilai tersebut, akan menjadi bahan pertimbangan pembaca perihal kemungkinan perkembangan serta keunikan dari penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai bagian upaya untuk meningkatkan respons peserta didik dalam menjawab soal, terkhusus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Pertama, penelitian dari Riyan Cahya Ramenda yang berjudul Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP. Mahasiswa Jurusan Pendidikan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung ini melakukan penelitian pada tahun 2019. Berdasarkan hasil pra-penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematis peserta didik di SMP Negeri 5 Bandar Lampung masih rendah. Proses pembelajaran terlalu bosan sehingga kurangnya hasil pemahaman konsep. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Quasy Eksperimen Desain. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas VII I dan VII H di SMP Negeri 5 Bandar Lampung, dengan teknik pureposive sampling terpilih kelas VII H sebagai kelas eksperimen dan VII I sebagai kelas Kontrol. Analisis data dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan analisis data yang diperoleh bahwa kelas eksperimen yang menggunakan Game Interaktif Aplikasi KaHoot memiliki peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan rata-rata

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

interpretasi n-gain yaitu 0,52 untuk kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional memiliki rata-rata interpretasi 0,48. Berdasarkan hasil analisis Minat Belajar siswa diperoleh hasil rata-rata interpretasi N-gain untuk kelas eksperimen yaitu 0,554 dan untuk kelas kontrol yaitu 0,487. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan game interaktif aplikasi Kahoot terhadap pemahaman konsep matematis siswa dan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bandar Lampung

Kedua, Esti Erlinasari yang melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Media Game Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makassar merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu PendidikanUniversitas Muhammadiyah Makassar. Esti melakukan penelitian pada tahun 2019. Pada Materi Virus,ia melakukan penelitian eksperimen semu atau quasi eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Media pembelajaran Game kahoot terhadap hasil belajar siswa pada materi virus kelas X SMAN 19 Makassar. Penelitiannya terdiri dari dua variabel yaitu media Game Kahoot sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat, dengan menggunakan desain penelitian Pretest dan Posttest *Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA SMAN 19 Makassar yang terdiri atas 4 kelas dengan jumlah siswa 140 orang. Sampel penelitian adalah kelas X MIA 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang dan kelas XI MIA 4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang yang terpilih melalui Simple Random Sampling. Data yang diperoleh dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif memperlihatkan bahwa pada kelas dengan media pembelajaran Game Kahoot diperoleh hasil belajar rata-rata pretest 45,06 dan posttest 78,60, sedangkan pembelajaran menggunakan metode ceramah diperoleh

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

hasil belajar rata-rata pretest 39,94 dan posttest 64,97. Ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen adalah 68,57% sedangkan ketuntasan belajar siswa kelas kontrol adalah 31,42%. Hasil pengujian statistik inferensial dengan *Independent Samples T-Test* diperoleh nilai signifikansi untuk pretest dan posttest $p = 0{,}002 < \alpha = 0{,}05$. Hal ini berarti bahwa Ho ditolak dan HI diterima, dengan demikian media pembelajaran game kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi virus siswa SMAN 19 Makassar.

Ketiga, Ibda Wahyu Setiana. Ibda melakukan penelitian berjudul Pengembangan Kuis Pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi Kahoot untuk meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung. Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahm Malang ini menyelesaikan proses penelitian skripsinya pada tahun 2020. Ibda melakukan penelitian R&D dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop* dan *Disseminate*)Pengembangan ini diuji dan dicobakan pada peserta didik kelas X TKJ 2 SMK Ahmad Yani Jabung. Instrument pengumpulan data yang digunakan meliputi: lembar catatan lapangan, lembar angket peningkatan aktivitas belajar siswa, lembar validas dan lembar tes. Data dianalisis menggunakan hasil catatan lapangan, analisis kevalidain dan perolehan presentase, kriteria kevalidan, *standart gain* (g), kriteria keefektifan menurut Kemp.

Hasil pengembangan pada penelitian ini yakni (1) peserta didik membutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar untuk lebih menarik minat dan ketertarikan siswa. (2) Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan 4 design sebagai awal dengan menyusun instrument, develop lima langkah design sebagai awal dengan menyusun instrument, develop lima langkah awal dengan menyusun instrument, develop lima langkah dengan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

hasil validasi 94,3 %. (3)Hasil keefektifan dilihat dari hasil pre-test rata-rata 83,55 dan post-test rata-rata 88,82 yang dianalisis dengan teorikemp dengan kualifikasi sangat efektif. Selain itu, peningkatan aktivitas peserta didik memperoleh hasil 0,47 dengan kategori sedang.

Berdasarkan tinjauan penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dengan poenelitian sebelumnya dimana ketiga penelitan tersebut dengan peneliitian ini sama-sama membahas tentang penggunaan aplikasi Kahoot dan jenis penelitian yang digunakan sam-sama menggnuka jenis penelitian eksperimen namun yang menjadi pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni, Riyan Cahya Ramenda melakukan penelitian tentang Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk mengetahui Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP, hasil penelitiannya menunjukkan terdapat peningkatan game interaktif aplikasi Kahoot terhadap pemahaman konsep matematis siswa dan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bandar Lampung, Esti Erlinasari melakukan penelitian tenteng Pengaruh Media Game Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makassar merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu PendidikanUniversitas Muhammadiyah Makassar, hasil penelitiannya menunjukkan demikian media pembelajaran game kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi virus siswa SMAN 19 Makassar, Ibda Wahyu Setiana, selanjutnya Ibda melakukan penelitian Pengembangan Kuis Pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi Kahoot untuk meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung hasil penelitiannya yakni Hasil keefektifan dilihat dari hasil pre-test rata-rata 83,55 dan post-test rata-rata 88,82 yang dianalisis dengan teorikemp dengan kualifikasi sangat efektif. Selain itu, peningkatan aktivitas peserta didik memperoleh hasil

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

0,47 dengan kategori sedang. Sedangkan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 di MAN 2 Kota Parepare merupakan penelitian yang di laksanakan disalah satu Madrasah Aliyah yang ada di Parepare tepatnya Kelas XI MIA MAN 2 Parepare dengan jenis penelitian *The Statistik Group Comparison Design*, respons Peserta Didik menggunakan Aplikasi *Khoot* dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam termasuk kategori baik, sedangkan respons Peserta Didik menggunakan konvensional dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam termasuk kategori, selanjutnya terdapat Perbedaan antara penggunaan Aplikasi *Kahoot* dengan tanpa menggunakan Aplikasi *Kahoot* terhadap respons Peserta Didik dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam hal ini Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 di MAN 2 Kota Parepare dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

E. Hambatan dalam Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ini, memiliki beberapa hambatan.

a. Waktu

Proses penelitian berlangsung pada situasi pandemic covid 19, kondisi demikian menyebabkan proses pembelajaran berlangsung dengan waktu yang cukup cepat. Jika proses pembelajaran berlangsung 45 menit setiap jamnya, MAN 2 Kota Parepare melangsungkan proses pembelajaran dengan waktu 20 menit setiap jamnya.

Waktu pelaksanaan belajar yang sebelumnya dilaksanakan pada pukul 07.30, kemudian berubah pada pukul 08.00. selain itu, waktu pemulangan peserta

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

didik yang sebelumnya dilakukan pada kisaran pukul 15.00, situasi pandemi dengan percepatan setiap jam pembelajaran menjadikan proses pembelajaran berlangsung dengan cepat. Peserta didik dipulangkan pada kisaran pukul 10.30-11.30.

Selain itu, percepatan waktu belajar peserta didik juga berefek pada waktu istirahat yang berlangsung cukup singkat, jika waktu sebelum pandemi, istirahat peserta didik berlangsung 15 menit, kondisi pandemi dengan aturan pembatasan jarak serta berkumpul, menyebabkan waktu istrihat hanya berlangsung 5 menit disela sela proses peralihan jam pembelajaran.

Perubahan estimasi waktu pembelajaran tersebut berefek pada proses penelitian. Peneliti yang awalnya merencanakan proses penelitian dilangsungkan pada saat proses pembelajaran SKI berlangsung, dikarenakan percepatan waktu belajar. Peneliti kemudian memutuskan untuk melangsungkan penelitian saat proses pembelajaran selesai. Saat proses pemulangan peserta didik, peneliti berinisiatif untuk menyita waktu peserta didik untuk kemudian melangsungkan penelitian saat seluruh teman pada kelas yang lain bergegas untuk kembali kerumahnya.

Peneliti menilai, dengan penyitaan waktu peserta didik pada saat waktu pemulangan, maka mau tidak mau peserta didik pada kelas ekperimen akan terpengaruh. Hal demikian akan berdampak pada konsentrasi peserta didik untuk menjawab soal yang diberikan oleh peneliti menggunakan aplikasi *Kahoot.*

b. Jaringan/Kuota

Aplikasi Kahoot sebagai aplikasi yang digunakan untuk menjawab soal, mengevaluasi proses pembelajaran dengan segala fitur yang dimiliki, tentunya akan memberikan pandangan serta variasi baru dalam mengevalusi peserta didik,

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

khusunya pada kelas XI MIA 1 yang telah mendapatan pengalaman baru dalam mengevaluasi hasil belajarnya pada mata pelajaran SKI.

Diharapkan dengan kondisi demikian, dengan semakin variatifnya penerapan evaluasi pembelajaran, akan menjadikan peserta didik lebih semangat dalam belajar.

Namun pada kondisi demikian, dengan proses penerapan aplikasi Kahoot sebagai aplikasi yang cenderung baru dikalangan peserta didik khusunya dikelas XI MIA 1, nyatanya tetap menjadi problem peserta didik, problem yang kemudian muncul saat proses penelitian berlangsung adalah ketersediaan jaringan atau kuota peserta didik.

Keluhan tentang ketersediaan kuota atau jaringan sedikit banyaknya dikeluhkan oleh peserta didik. Peneliti tidak memprediksi bahwa penggunaan smartphone pada waktu sebelumnya disaat proses pembelajran berlangsung, peserta didik hanya menggunaan kuota internet bantuan pemerintah yang nyatanya digunakan dalam proses pembelajaran dengan pembatasan fitur serta aplikasi yang dapat digunakan.

Pembatasan penggunaan aplikasi tersebut sedikit memberikan hambatan peneliti saat penerapan penguunaan aplikasi kahoot, bagi peserta didik yang menggunaan internet atau kuota bantuan pemerintah akan sedikit terhambat dalam menjawab soal. Sehingga peneliti kemudian berinisiatif untuk mengaktifkan hotspot demi kelancaran menjawab soal.

Kejadian yang sama juga terjadi bagi peserta didik yang terkendala jaringan yang agak lamban, beragamnya kartu kuota yang digunakan serta kecepatan internet yang berbeda juga sedikit memberikan hambatan pada proses penelitian. Kondisi demikian, menyebabkan proses penelitian berlangsung sedikit lamban dari perencanaan awal peneliti.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

F. Evaluasi dan Rekomendasi dari Hasil Penelitian

Pelaksanaan proses penelitian yang dilakukan melalui kelas eksperimen dan kelas kontrol telah dimaksimalkan oleh peneliti sebagai wujud keinginan untuk meningkatkan respons belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Penelitian yang dilakukan, selain sebagai langkah untuk tahap akhir dalam memperoleh gelar magsiter pendidikan islam juga diharapkan menjadi salah satu opsi acuan guru untuk mengunakan berbagai macam ketersedian aplikasi dan media lainnya dalam upaya peningkatan respons belajar peserta didik agar lebih meningkat. Kondisi yang diharapkan, selain peningkatan respons, harapan selanjutnya adalah adanya peningkatan hasil belajar peserta didik melalui proses evaluasi belajar yang salah satunya digunakan dengan menjawab soal pilihan ganda.

MAN 2 Kota Parepare, sebagai salah satu sekolah terbaik di kota Parepare dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik dengan keselarasan harapan agar guru dan peserta didik semakin melek dengan teknologi, nyatanya telah memiliki aplikasi berupa web yang digunakan dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik, sekolah dalam lingkup Kementerian Agama di kota Parepare memiliki terobosan berupa web yang bernama Siraga-raga.

Siraga-raga merupakan terobosan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk menghimpun data hasil belajar peserta didik, menghimpun nilai saat proses belajar dan berbagai macam fitur lainnya. Selain itu dengan berbagai macam fitur yang tersedia, Siraga-raga menjadi acuan penggunaan setiap melaksanakan Ujian Akhir Madrasah.

Kondisi demikian, dengan penyataraan penggunaan aplikasi berbasis web ini kemudian akan memiliki dampak bagi guru dan peserta didik. Melalui hasil pengamatan peneliti, penggunaan aplikasi sebagai upaya agar guru melek

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

teknologi nyatanya menjadi tantangan oleh beberapa guru, terutama bagi guru-guru yang sudah mendekati masa pensiun.

Patut dipahami kondisi yang dialami oleh guru yang telah mendekati masa pensiun menjadi hambatan dan tantangan tersendiri dalam upaya penggunaan aplikasi berbasis web Siraga-raga. Kondisi keterbatasan tersebut tentu berefek pula pada penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai opsi penggunaan aplikasi untuk dapat mengevaluasi hasil belajar peserta didik.

Selain itu, penggunaan aplikasi *Kahoot* menjadi salah satu penerapan yang baru dikalangan guru dan peserta didik. Penggunaan aplikasi ini memang mudah untuk digunakan oleh peserta didik, namun dengan fitur bahasa yang tersedia yang hanya berupa bahasa Inggris, menjadi tantangan tersendiri oleh para guru jika kemudian menjadikan aplikasi *Kahoot* sebagai opsi penerapan dalam menghimpun data hasil belajar peserta didik menggunakan tes untuk menjawab soal pada proses ujain tengah semester dan ujian akhir semester.

Terakhir, *Kahoot* sebagai aplikasi dengan penggunaan bermodalkan jaringan/kuota internet nyatanya sedikit memberikan hambatan dalam pemaksimalan proses pencapain menjawab soal. Ketersediaan kuota yang harus disediakan oleh peserta didik secara mandiri kadang menjadi alasan peserta didik untuk kemudian tidak mengikuti proses pemberian tes. Sehingga patut menjadi pertimbangan di waktu mendatang, agar MAN 2 Kota Parepare dapat menyediakan Wifi disetiap kelas sebagai upaya pemaksimalan untuk penerapan aplikasi saat memasuki tahap evalasi belajar.

Ketersediaan Wifi diharapkan menjadi salah satu opsi peningkatan belajar peserta didik sehingga terhindar dari alasan ketidakikutsertaannya melaksanakan ujian karena terbatasi oleh Jaringan/kuota internet. Opsi tersebut kemudian

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menjadi pertimbangan dengan penerapan ketat agar ketersediaan Wifi nantinya tidak akan menjadi faktor penghambat konsetntrasi belajar peserta didik.

Melalui hasil penelitian ini, peneliti berharap agar Kahoot sebagai assesment tools dapat menjadi salah satu opsi madrasah dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik, agar lebih variatifnya proses belajar yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang diuraikan dalam tesis ini, yang membahas tentang respons Peserta Didik terhadap penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan Aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare, analisis penelitian ini berada pada kategori baik yakni 69%. Hal ini Sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan dan teori yang ada bahwa pembelajaran dengan melibatkan media berupa aplikasi dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak baik dalam proses pembelajaran sehingga lebih bervariasi dan menarik salah satunya adalah penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare. Dari perolehan persentase angka yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Kahoot* merupakan aplikasi yang baik dan mudah digunakan.
2. Respons peserta didik terhadap pengunaan aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 di MAN 2 Kota Parepare dapat diketahui melalui uji perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Respons Peserta didik menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas kontrol yang diberikan perlakuan konvensional berada pada kategori sedang yakni 54%. Sedangkan Respons Peserta didik menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa aplikasi *Kahoot* berada pada kategori baik yakni 61%.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. Pada hasil analisis *Independent Sampel T Test* melalui aplikasi SPSS, diketahui bahwa nilai signifikn 2 tailed lebih kecil (0.00 ≤ 0.05) maka dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan Aplikasi *Kahoot* dengan tanpa menggunakan Aplikasi *Kahoot* (konvensional) terhadap respons Peserta Didik dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam. Perbedaan angka dari hasil pemberian angket kelas eksperimen dan dan kelas kontrol menjadi bahan pertimbangan agar aplikasi *Kahoot* dapat menjadi salah satu opsi yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan respon belajar peserta didik. Perbedaan angka yang diperolah, memberikan gambaran bahwa respon peserta didik lebih baik dalam menjawab soal menggunakan aplikasi *Kahoot* dibandingkan dengan cara konvensional, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *Kahoot* lebih efektif digunakan dalam menjawab soal pada mata pelajaran SKI.Selain itu, diharapkan dari hasil penelitian ini, aplikasi *Kahoot* dapat menjadi salah satu pilihan alternative pendidik dalam lingkup madrasah untuk dapat mengevaluasi hasil belajar melalulaui penggunaan aplikasi *Kahoot*.

B. Saran

a. Penggunaan Aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare dimana analisis penelitian ini berada pada kategori baik, namun tetap perlu ditingkatkan dan dievaluasi agar lebih efektif dalam proses pembelajaran dan dapat menjadi penunjang keberhasilan proses pembelajaran terutama pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Perbandingan respons peserta didik terhadap pengunaan Aplikasi *Kahoot* dalam menjawab soal Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 di MAN 2 Kota Parepare termasuk kategori baik. Namun guru perlu memperhatikan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dengan baik penentuan media dan aplikasi yang digunakan agar respons yang ditimbulkan Peserta Didik berdampak lebih baik dan tidak menyulitkan Peserta Didik.

c. Penelitian ini merupakan penelitian yang melakukan uji coba mengenai Aplikasi pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan Peserta Didik dalam proses pembelajaran terutama dalam proses pemberian soal. Peneliti memahami bahwa penelitian ini masih banyak kekurangannya sehingga diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan referensi untuk penelitian selanjutnya terutama dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman bin Ishaq Alu Syaikh.2012. *Tafsir Ibnu Katsiir* . Cet: IV :Jakarta:Pustaka Imam Syafii.

Abdullah,Yatimin.2006.*Studi Islam Kontemporer*,Jakarta:Amzah

Abdurahman, Dudung.2007.*Metodologi Penelitian Sejarah*, Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.

Agama RI, Kementrian.2019,*Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta Timur: CV Darus Sunnah.

Agama, Kementerian.2005. Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, *Rekontruksi Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*, Jakarta.

As'aril Muhajir, 2011. *Ilmu Pendidikan Islam Perspektif Kontekstual*, Cet. I: Yogjakarta: Ar Ruzz Media.

Barnadib, Imam. *Filsafat Pendidikan*, Yogyakarta: FIPIKIP.

Beetlestone Florence.2011, *Creative Learning*, Bandung: Nusa Media.

Chimi, Susanto. *Arti Kata Islam Pengertian Islam al-islam (الإسلام)*, http://akumoslem.blogspot.co.id/2013/05/arti-kata-islam-pengertian-islam-al.html. (01 Mei 2018)

Dahar, Ratna Wilis,. *Teori-tori Belajar* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

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

Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka,edisi ke III.

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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Esha, Muhammad In'am. 2011. *Percikan Filsafat Sejarah dan Peradaban Islam*, Malang: UIN Maliki Press.

Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan Edisi Revisi*, Cet-ke 10: Jakarta, PT Raja Grafindo Persada.

Haidir Muhammad, *Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam*, http://muhammad-haidir. blogspot.com/2013/04/pengertian-sejarah-kebudayaan-islam.html, (27 Januari 2018)

https//www.islamreligion.com/ebooks/Islam-Is.pdf (1 Mei 2018)

Paul Kegan, Rautledge,,*Philosophy of Education*, Britain: Library of Congress Cataloging in Publication Data.

Prayitno, 2009. *Dasar Teori dan Praktis Pendidikan*. Jakarta: Gramedia, 2009.

Martinis Yamin. *Kiat Membelajar Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press.

Munawwir,Ahmad Warsan., *Kamus Al-Munawwir Arab Indonesia Terlengkap*, Cet.XIV: Surabaya: Pustaka Progresif.

Muhdlor, Atabik Ali, A Zuhdi. *Kamus Kontemporer Arab Indonesia*, Yogya: Multi Karya Grafika.

Muhaimin, *Islam dalam Bingkai Budaya Lokal*, Jakarta:Logos,2001.

Masnur Muslich, 2014. *Melaksanakan PTK itu Mudah* . Cet.VIII: Jakarta: Bumi Aksara.

M. Subana, Moersetyo Rahardi, dan Sudrajat,2005, *Statistik Pendidikan*, Cet. II; Bandung: Pustaka Setia.

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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Oemar Hamalik, *Dasar-Dasar Pengembagan Kurikulum*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya

Oemar Hamalik,2007 *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Rusman, 2013, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Jakarta: Alfabet.

Rohman, Alif Syaichu, 2012. *Minat Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MtsN Ariyojeding Rejotangan Tulunggung Tahun Ajaran 2011/2012*, Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan.

Riduan dan Sunarto, 2009 *Pengantar Statistika*, Cet. II: Bandung: Alfabeta.

Sardiman, 2011, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono, 2002. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung; Alfabeta.

Sugiyono, 2016 *Metode Penelitian*, Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2015 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto, 2009 *Dasar-Dasar Evahuasi Pendidikan* Cet. XI; Jakarta: Aksara.

Shadily, Jhon M.Echols, Hassan. 2010. *Kamus Inggris Indonesia* Cet. XXIV; Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sukardi, 2008, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*, Cet. V; Jakarta: Bumi Aksara.

Syaripuddin, 2012, Tatang.*Landasan Pendidikan Islam*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Agama Islam.

Sobari, Pupuh Fatkhurrahman, M. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.

Shihab, M. Quraish, 2002 *Tafsir Al-Misbah, Volume 7*, Cet.I : Jakarta :Lentera Hati.

Tohirin,2000. *Psikologi Belajar Pendidikan Agama Islam*, Pekanbaru.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tim penyusun studi islam IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2010. *Pengantar Study Islam,* Surabaya: Sunan Ampel Press.

Trianto, 2002. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Mengembangkan Profesi Pendidikan dan Tenaga* Jakarta:Kencana Presada Media Group.

Thoha, Chabib dkk. *Metodologi Pengajaran Agama*, Semarang. Pustaka Pelajar.

Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2012.

Yasin , A. Fatah.2008. *Dimensi-dimensi Pendidikan Islam* Malang: UIN Malang Press.

Yatim, Badri.2008. *Sejarah Peradaban Islam,* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Zuriah, Nurul. 2007 *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori-Aplikasi* Jakarta: PT.Bumi Aksara.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Tasman Ramadhan. Lahir di Sumpang Minangae, Kec. Bacukiki Barat Kota Parepare provinsi Sulawesi Selatan, pada hari Sabtu tanggal 25 Januari 1997 M, pukul 05:00 WITA dari Ayah yang bernama Thamrin Sagoni dan Almarhumah Ibu yang bernama Sahriyani Yunus. Penulis merupakan anak kedua dalam status Anak Kandung dari Tiga bersaudara.

Penulis memulai jenjang pendidikan di Sekolah Dasar Negeri (SD) 79Parepare pada tahun 2002 dan lulus pada tahun 2008. Kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Pondok Pesantren Al Badar Parepare, pada tahun 2008 dan lulus pada tahun 2011. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikannya di Madrasah Aliyah (MA) Negeri 2 Parepare 2011 dan lulus pada tahun 2014. Selanjutnya, penulis melanjutkan kuliah di Institut Agama Islam Negeri Parepare. Mulai bulan Juli tahun 2019 sampai dengan penulisan tesis ini, penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Program S2 Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam berbasis IT pada Perguruan Tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Selain itu, penulis juga aktif sebagai Wakil Ketua DPD KNPI Kota Parepare, Wakil Sekretaris DPD BKPRMI Kota Parepare, Wakil Sekretaris PW. IPNU Sulawesi Selatan, Koordinator Bidang Kurikulum LPPTKA-BKPRMI Sulawesi Selatan, PD IP-DDI Kota Parepare, Majelis Anak Shaleh Kota Parepare, GP. ANSOR Kota Parepare dan KPK Kota Parepare. Saat masih menempuh program strata 1, penulis aktif dan menjadi wakil ketua organisasi Lintasan Imajinasi Bahasa Mahasiswa (LIBAM), sebagai ketua organisasi Gerakan Alumni Latihan Kepemimpinan Siswa MAN 2 Parepare (GALAKSI M2P), ketua Pimpinan Cabang Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama (PC.IPNU) Kota Parepare dan aktif di Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) Kota Parepare.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B- 730 /In.39.12/PP.00.9/09/2021 Parepare, 15 September 2021
Lampiran : -
Perihal : Izin Melaksanakan Penelitian

Yth. **Bapak Walikota Parepare**
Cq. **Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu**

Di

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Program Pascasarjana IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama	:	TASMAN RAMADHAN
NIM	:	19.0211.019
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis	:	Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Menjawab Soal Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan **September** Tahun **2021** Sampai Selesai.

Sehubungan Dengan Hal Tersebut Diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

A.n. Rektor.
Direktur,

H. Mahsyar, A

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

SRN IP0000658

PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jalan Veteran Nomor 28 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmptsp@pareparekota.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 660/IP/DPM-PTSP/9/2021

Dasar :
1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
3. Peraturan Walikota Parepare No. 7 Tahun 2019 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

M E N G I Z I N K A N

KEPADA

NAMA	: **TASMAN RAMADHAN**
UNIVERSITAS/ LEMBAGA	: **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**
Jurusan	: **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM / TARBIYAH**
ALAMAT	: **JL. ANDI DEWANG NO. 4 PAREPARE**
UNTUK	: melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :
JUDUL PENELITIAN	: **RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENJAWAB SOAL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS XI MIA 1 MAN 2 KOTA PAREPARE**
LOKASI PENELITIAN	: **KEMENTERIAN AGAMA KOTA PAREPARE (MAN 2 KOTA PAREPARE)**
LAMA PENELITIAN	: **15 September 2021 s.d 15 Oktober 2021**

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
Pada Tanggal :**16 September 2021**

Plt. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE

Dra. Hj. AMINA AMIN
Pangkat : Pembina Utama Muda, (IV/c)
NIP : 19630808 198803 2 012

Biaya : Rp. 0.00

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
  Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPTSP Kota Parepare (scan QRCode)

Balai Sertifikasi Elektronik

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lembar Observasi
Aplikasi Kahoot sebagai aplikasi untuk menjawab soal pada mata pelajaran SKI di kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota Parepare

NAMA	KELAS	ANGKET					KET
		1	2	3	4	5	
ABI MANYU SEPTIAN	XI	√	√	√	√	√	
AHMAD SIDDIQ MADI	XI	√	√	√	√	√	
ALIEF ZAHRAN HIDAYAT	XI	√	√	√	√	√	
ANDI ZAHRAH	XI	√	√	√	√	√	
AURA NURUL HASQYAH	XI	√	√	√	√	√	
BONITA DEWI RUKMANA	XI	√	√	√	√	√	
CHAERUNNISA	XI	√	√	√	√	√	
DIRGA HIDAYAT BAHRI	XI	√	√	√	√	√	
ERA LIZA	XI	√	√	√	√	√	
FADIYATUL ANNISA	XI	√	√	√	√	√	
HUSNUL KHATIMAH HAMKA	XI	√	√	√	√	√	
LUTHFAN MIFTAH FAUZAN	XI	√	√	√	√	√	
LUTHFI MIFTAH FAUZAN	XI	√	√	√	√	√	
MARIYATI SOLEHA	XI	√	√	√	√	√	
MUH RIDHA FAHREZI	XI	√	√	√	√	√	
MUHAMMAD APRILLAH AS	XI	√	√	√	√	√	
MUHAMMAD HALIM TAMRIN	XI	√	√	√	√	√	
MUHAMMAD IKLIL AFDHILWAN	XI	√	√	√	√	√	
NABAWIAH	XI	√	√	√	√	√	
NIRMALA SARI	XI	√	√	√	√	√	
NISA WAHDANIA ALAMSYAH	XI	√	√	√	√	√	
NUR AFIFAH FAIQAH ARIF	XI	√	√	√	√	√	
NUR FITRIAH NINGSIH	XI	√	√	√	√	√	
NURAZIZA AULIA MARJUNI	XI	√	√	√	√	√	
NURISNA	XI	√	√	√	√	√	
NURMADINAH MAHMUD	XI	√	√	√	√	√	
NURUL ALYAH	XI	√	√	√	√	√	
NURUL AULIAH	XI	√	√	√	√	√	
RIZKA NURUL FAUZIYAH	XI	√	√	√	√	√	
RYAN HAKIM ALMUHAYAWI	XI	√	√	√	√	√	
SELFIANTI DWI ANUGRIANA	XI	√	√	√	√	√	
SULARZUTI NURDIN	XI	√	√	√	√	√	
SYAUKIAH AMRINA ROSADAH	XI	√	√	√			
YUNIARTI SALSABIL SULNAS	XI	√	√	√	√	√	
ZAKIA NUR AL USNA	XI	√	√	√	√	√	
A. MUH. ZUL	XI	√	√	√	√	√	

Keterangan :

1. Peserta Didik memiliki *Smartphone.*
2. Peserta Didik melaksanakan pembelajaran enggunakan *Smartphone.*
3. Peserta Didik melaksanakan Tes menggunakan *Smartphone.*
4. Peserta Didik belum mengetahui aplikasi *Kahoot.*
5. Peserta Didik belum mengetahui kegunaan aplikasi *kahoot* sebagai aplikasi untuk menjawab soal.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lembar Observasi

Pelaksanaan tes secara konvensional untuk menjawab soal pada mata pelajaran SKI di kelas XI MIA 2 MAN 2 Kota Parepare

NAMA	KELAS	ANGKET					KET
		1	2	3	4	5	
A AYA SOFIA	XI	√	√	√	√	√	
AHMED MUAMAL FAHLEFI	XI	√	√	√	√	√	
AHSAN NAS	XI	√	√	√	√	√	
ALYA NABILAH ALIMUDDIN	XI	√	√	√	√	√	
ASTUTI SULAEMAN	XI	√	√	√	√	√	
ERVIYANA REVA REZKI	XI	√	√	√	√	√	
FATURRAHMAN	XI	√	√	√	√	√	
FAUZAN AKBAR GIBRAN Y	XI	√	√	√	√	√	
HARIYANTO	XI	√	√	√	√	√	
HASRIYANTI	XI	√	√	√	√	√	
MAHARANI	XI	√	√	√	√	√	
MUAFFIA RISKI	XI	√	√	√	√	√	
MUHAMMAD ADAM	XI	√	√	√	√	√	
MUHAMMAD FAIZI	XI	√	√	√	√	√	
MUHAMMAD IRGY	XI	√	√	√	√	√	
MUHAMMAD KHAERIL MARHALIM	XI	√	√	√	√	√	
MUTIA FABIOLA N	XI	√	√	√	√	√	
NUN ATHIRAH SYAMIL	XI	√	√	√	√	√	
NUR FADILLAH SAKINAH	XI	√	√	√	√	√	
NURMASITA	XI	√	√	√	√	√	
PUTRI	XI	√	√	√	√	√	
PUTRI MAULIA ANWAR	XI	√	√	√	√	√	
RASNI	XI	√	√	√	√	√	
RESKIANA	XI	√	√	√	√	√	
RUSMALA DEWI FITRIA RUSTAN	XI	√	√	√	√	√	
SYACHRANY NUR KHALIFAH	XI	√	√	√	√	√	
YUKI AMANDA	XI	√	√	√	√	√	
ZAHRAH	XI	√	√	√	√	√	
ZELDA NURSAVITRI	XI	√	√	√	√	√	
SUGIRATU ANAS	XI	√	√	√	√	√	

Keterangan :

1. Peserta Didik memiliki *Smartphone.*
2. Peserta Didik melaksanakan pembelajaran menggunakan *Smartphone.*
3. Peserta Didik melaksanakan Tes secara konvensional.
4. Peserta Didik belum mengetahui aplikasi *Kahoot.*
5. Peserta Didik belum mengetahui kegunaan aplikasi *kahoot* sebagai aplikasi untuk menjawab soal.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ANGKET PENGGUNAAN APLIKASI *KAHOOT*

NO	INDIKATOR	SL	SR	KD	TP
Persiapan					
1	Saya mempersiapkan diri mengikuti arahan peneliti tentang cara penggunaan aplikasi *Kahoot*				
2	Saya memperhatikan penjelasan tentang manfaat aplikasi *Kahoot*				
3	Saya menyimak penjelasan peneliti tentang penggunaan aplikasi *Kahoot*				
4	Saya bertanya perihal penggunaan aplikasi *Kahoot*				
5	Saya menyiapkan *smartphone* untuk digunakan menjawab soal menggunakan aplikasi *Kahoot*				
6	Saya men-*download* aplikasi *Kahoot* untuk digunakan menjawab soal				
7	Saya memeriksa dan memastikan jaringan internet saya stabil sebelum menggunakan aplikasi *Kahoot*				
8	Saya mendengarkan penjelasan peneliti tentang tujuan penggunaan aplikasi *Kahoot*				
Pelaksanaan					
9	Saya menyimak penjelasan peneliti tentang langkah-langkah yang dilakukan untuk menggunakan aplikasi *Kahoot*				
10	Saya menggunakan aplikasi *Kahoot* sesuai petunjuk yang telah diberikan				
11	Saya menulis nama saya dengan benar pada aplikasi *Kahoot*				
12	Saya membaca soal mata pelajaran SKI melalui aplikasi *Kahoot* dengan teliti.				
13	Saya menjawab soal mata pelajaran SKI menggunakan aplikasi *Kahoot* dengan mudah				
14	Saya memaksimalkan waktu yang diberikan untuk menjawab soal				
15	Saya menyelesaikan soal sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.				
Tindak Lanjut					
16	Saya meminta untuk diberikan kesempatan menjawab soal kembali, karena nilai saya rendah				
17	Saya meminta agar penggunaan aplikasi *Kahoot* dapat digunakan pada pada sesi ulangan selanjutnya.				

Ket:

SL : Selalu **KD : Kadang-kadang**

SR : Sering **TP : Tidak Pernah**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ANGKET KELAS EKSPERIMEN TENTANG

RESPON PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN APLIKASI *KAHOOT*

NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	KOGNITIF	Aplikasi *Kahoot* bermanfaat menambah wawasan saya.				
2		Bahasa yang digunakan pada Aplikasi *Kahoot* mudah saya pahami.				
3		Aplikasi *Kahoot* membantu saya menjawab soal dengan baik.				
4		Aplikasi *Kahoot* mudah dipahami.				
5		Setelah menggunakan Aplikasi *Kahoot*, saya semakin memahami materi SKI.				
6		Informasi pada Aplikasi *Kahoot* mudah dipahami.				
7		Petunjuk pada Aplikasi *Kahoot* sangat jelas, sehingga memudahkan saya menggunakannya.				
8		Tampilan Aplikasi *Kahoot* sangat bagus sehingga saya mudah mempelajarinya.				
9	AFEKTIF	Saya tertarik menjawab soal mata pelajaran SKI menggunakan Aplikasi *Kahoot*				
10		Saya antusias menjawab soal menggunakan Aplikasi *Kahoot*				
11		Saya lebih tekun belajar setelah menggunakan Aplikasi *Kahoot*				
12		Kemudahan dalam penggunaan Aplikasi *Kahoot* membuat saya dapat menerapkannya dengan cepat				
13		Saya tidak menyontek pada saat menjawab soal menggunakan Aplikasi *Kahoot*				
14		Saya lebih berhati-hati menjawab soal dengan menggunakan Aplikasi *Kahoot*				
15		Saya menjawab soal menggunakan Aplikasi *Kahoot* dengan baik				
16	BEHAVIORAL	Saya menyampaikan tanggapan jika peneliti memberikan pertanyaan seputar Aplikasi *Kahoot*.				
17		Saya menggunakan Aplikasi *Kahoot* sesuai peraturan yang berlaku				

Ket:

SS : Sangat Setuju **TS : Tidak Setuju**

S : Setuju **STS : Sangat Tidak Setuju**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ANGKET KELAS KONTROL TENTANG RESPON PESERTA DIDIK PADA PENGGUNAAN TES SECARA KONVENSIONAL

NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	KOGNITIF	Pemberian Tes secara konvensional bermanfaat menambah wawasan saya.				
2		Bahasa yang digunakan pada Tes konvensional mudah saya pahami.				
3		Tes konvensional membantu saya menjawab soal dengan baik.				
4		Pemberian tes secara konvensional mudah dipahami.				
5		Setelah menjawab tes secara konvensional, saya semakin memahami materi SKI.				
6		Informasi pada tes konvensional mudah dipahami.				
7		Petunjuk pada tes konvensional sangat jelas, sehingga memudahkan saya menggunakannya.				
8		Tampilan tes konvensional sangat bagus sehingga saya mudah memahami soal yang diberikan				
9	AFEKTIF	Saya tertarik menjawab soal mata pelajaran SKI menggunakan Tes konvensional				
10		Saya antusias menjawab soal menggunakan tes konvensional				
11		Saya lebih tekun belajar setelah menggunakan tes konvensional				
12		Kemudahan dalam penggunaan tes konvensional membuat saya dapat menerapkannya dengan cepat				
13		Saya tidak menyontek pada saat menjawab soal menggunakan tes konvensional				
14		Saya lebih berhati-hati menjawab soal dengan menggunakan tes konvensional				
15		Saya menjawab soal menggunakan Tes konvensional dengan baik				
16	BEHAVIORAL	Saya menyampaikan tanggapan jika peneliti memberikan pertanyaan seputar pemebrian tes konvensional.				
17		Saya menggunakan tes konvensional sesuai peraturan yang berlaku				

Ket:

SS : Sangat Setuju **TS : Tidak Setuju**

S : Setuju **STS : Sangat Tidak Setuju**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran Soal Penelitian

Mata Pelajaran SKI kelas XI MIA 1 MAN 2 Parepare

1. Masa kekuasaan Bani Abbasiyah berlangsung selama 505 tahun di pimpin oleh…… Khalifah

a. 30
b. 32
c. 35
d. 37

2. Khalifah Abbasiyah yang dikenal cerdas & mempunyai ide menyusun kebijakan Khalifah untuk pedoman bagi pemerintah, adalah

a. Abu Abbas Assafah
b. al-Makmum
c. Harun al- Rasyid
d. al-Muktasim

3. Khalifah Abbasiyah tersebut di bawah ini yang mampu menaklukkan Ratu Irene dari kekuasaan di selat Bosforus……

a. Abu Ja'far al-Mansur
b. Abu Abas assafah
c. Harun al-Rasyid
d. Al-Wastiq

4. Khalifah Abbasiyah yang terkenal dengan memaafkan para pemberontak pada masa pemerintahannya adalah…..

a. Al-Muktashim
b. Al-Makmum
c. Al-Mutawakil
d. Al-Wastiq

5. Khalifah Abbasiyah yang memerintah tahun 145 H = 767 M adalah khalifah …….

a. Musa al-Hadi
b. Al-Muktasim
c. Harun al-Rayid
d. Al-Hadi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

6. Khalifah Abbasiyah yang gigih membangun peradaban ilmu pengetahuan adalah….
a. Al-Amin
b. Al-Makmum
c. Al-Muktasim
d. Al-Mansur

7. Tahun 467 -487 M adalah masa pemerintahan dari khalifah Abasyah …khalifah ke…
a. al-Muktasim ke 8
b. Abu Ja'far al-Mansur ke 2
c. Harun al-Rasyid ke 5
d. Abu Abas assafah ke 1

8. Khalifah Abbasiyah yang ibunya seorang hamba sahaya bernama, Marajil adalah khalifah.
a. al-Wastiq
b. al-Makmum
c. Abu Ja'far al-Masur
d. Harun al-Rasyid

9. Salah satu kebijakan khalifah adalah yang menjadi khalifah harus dari bangsa…….,
a. Persia
b. Turki
c. Arab
d. Mesir

10. Harun al-Rasyid mempunyai dua putra mahkota yang diangkat menjadi khalifah yaitu…
a. Al-Makmum dan al-Muktasim
b. Abu Ja'far dan al-Mansur
c. Al-Amin dan al-Makmum
d. Al-Mutawakil dan al-Mansur

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

HASIL ANGKET PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT

NAMA	KELAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	JUMLAH
ABI MANYU SEPTIAN	XI	4	4	4	4	3	1	1	3	4	4	3	4	3	1	1	2	4	50
AHMAD SIDDIQ MADI	XI	3	3	3	4	4	1	2	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	45
ALIEF ZAHRAN HIDAYAT	XI	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	1	1	1	4	46
ANDI ZAHRAH	XI	4	4	3	3	3	1	1	4	3	3	3	3	3	1	1	2	3	45
AURA NURUL HASQYAH	XI	3	3	3	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	47
BONITA DEWI RUKMANA	XI	3	4	4	4	3	1	1	3	4	3	3	4	3	2	2	1	3	48
CHAERUNNISA	XI	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	2	1	4	47
DIRGA HIDAYAT BAHRI	XI	3	4	3	4	4	2	1	3	4	3	4	3	3	2	1	1	4	49
ERA LIZA	XI	3	3	3	3	4	2	1	3	3	3	4	3	3	2	1	2	3	46
FADIYATUL ANNISA	XI	4	4	4	4	4	1	1	3	3	4	4	4	3	1	1	1	4	50
HUSNUL KHATIMAH HAMKA	XI	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	2	1	4	47
LUTHFAN MIFTAH FAUZAN	XI	4	3	3	4	3	2	1	3	4	4	4	3	3	1	2	1	3	48
LUTHFI MIFTAH FAUZAN	XI	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	1	2	2	3	47
MARIYATI SOLEHA	XI	4	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	1	2	1	3	46
MUH RIDHA FAHREZI	XI	3	3	3	4	4	1	2	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	45
MUHAMMAD APRILLAH AS	XI	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	42
MUHAMMAD HALIM TAMRIN	XI	3	4	3	4	4	2	1	3	4	3	4	3	3	2	1	1	4	49
MUHAMMAD IKLIL AFDHILWAN	XI	4	4	4	4	4	1	1	3	4	4	4	4	4	1	1	1	3	51
NABAWIAH	XI	3	4	4	4	3	1	1	3	4	3	3	4	3	2	2	1	3	48
NIRMALA SARI	XI	3	3	3	4	3	2	2	3	3	4	3	3	4	1	2	2	3	48
NISA WAHDANIA ALAMSYAH	XI	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	2	1	4	47
NUR AFIFAH FAIQAH ARIF	XI	3	4	3	4	4	2	1	3	4	3	4	3	3	2	1	1	4	49
NUR FITRIAH NINGSIH	XI	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	4	2	2	40
NURAZIZA AULIA MARJUNI	XI	3	3	3	4	4	1	2	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	45
NURISNA	XI	4	4	4	4	4	1	1	3	3	4	4	3	4	1	1	1	4	50
NURMADINAH MAHMUD	XI	3	4	4	4	3	1	1	3	4	3	3	4	3	2	2	1	3	48
NURUL ALYAH	XI	3	4	4	3	3	2	2	4	4	4	3	4	4	2	1	1	3	51
NURUL AULIAH	XI	4	4	3	3	3	1	1	3	3	3	4	4	3	1	1	2	3	46
RIZKA NURUL FAUZIYAH	XI	3	3	3	4	4	1	1	3	3	3	4	4	4	1	2	1	1	45
RYAN HAKIM ALMUHAYAWI	XI	3	3	3	4	4	1	2	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	45
SELFIANTI DWI ANUGRIANA	XI	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	2	1	4	47
SULARZUTI NURDIN	XI	3	4	3	4	4	2	1	3	4	3	4	3	3	2	1	1	4	49
SYAUKIAH AMRINA ROSADAH	XI	4	4	4	4	4	1	1	3	4	4	4	3	4	1	1	1	3	50
YUNIARTI SALSABIL SULNAS	XI	3	3	3	4	4	2	2	3	3	3	4	4	4	2	1	2	3	50
ZAKIA NUR AL USNA	XI	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	2	1	4	47
A. MUH. ZUL	XI	3	3	3	4	4	1	2	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	45
JUMLAH																			1698

PAREPARE
PAREPARE
STATE UNIVERSITY OF PAREPARE

HASIL ANGKET RESPON PESERTA DIDIK DALAM MENJAWAB SOAL MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT

NAMA	KELAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	JUMLAH
ABI MANYU SEPTIAN	XI	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	43
AHMAD SIDDIQ MADI	XI	3	3	3	4	4	1	2	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	45
ALIEF ZAHRAN HIDAYAT	XI	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	43
ANDI ZAHRAH	XI	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	43
AURA NURUL HASQYAH	XI	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	43
BONITA DEWI RUKMANA	XI	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	43
CHAERUNNISA	XI	3	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	3	1	1	1	3	40
DIRGA HIDAYAT BAHRI	XI	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	44
ERA LIZA	XI	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3	3	2	2	1	2	3	42
FADIYATUL ANNISA	XI	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	43
HUSNUL KHATIMAH HAMKA	XI	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	43
LUTHFAN MIFTAH FAUZAN	XI	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	43
LUTHFI MIFTAH FAUZAN	XI	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	43
MARIYATI SOLEHA	XI	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	43
MUH RIDHA FAHREZI	XI	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	43
MUHAMMAD APRILLAH AS	XI	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	42
MUHAMMAD HALIM TAMRIN	XI	3	3	3	3	4	2	1	3	3	3	3	2	2	2	1	1	3	42
MUHAMMAD IKLIL AFDHILWAN	XI	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	41
NABAWIAH	XI	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	43
NIRMALA SARI	XI	2	2	2	2	3	1	1	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	38
NISA WAHDANIA ALAMSYAH	XI	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	43
NUR AFIFAH FAIQAH ARIF	XI	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	43
NUR FITRIAH NINGSIH	XI	2	2	2	2	3	1	1	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	38
NURAZIZA AULIA MARJUNI	XI	3	3	3	3	3	1	2	2	3	2	3	3	3	2	1	1	3	41
NURISNA	XI	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	1	2	42
NURMADINAH MAHMUD	XI	2	2	2	2	3	1	1	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	38
NURUL ALYAH	XI	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	43
NURUL AULIAH	XI	3	3	3	3	3	1	1	3	2	3	3	3	3	1	1	2	3	41
RIZKA NURUL FAUZIYAH	XI	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	1	2	40
RYAN HAKIM ALMUHAYAWI	XI	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	43
SELFIANTI DWI ANUGRIANA	XI	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	1	2	1	3	41
SULARZUTI NURDIN	XI	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	1	1	2	42
SYAUKIAH AMRINA ROSADAH	XI	4	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	3	1	1	2	3	42
YUNIARTI SALSABIL SULNAS	XI	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	1	2	2	41
ZAKIA NUR AL USNA	XI	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	1	2	40
A. MUH. ZUL	XI	2	2	2	2	3	1	1	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	38
JUMLAH																			1506

PAREPARE
STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF PAREPARE

HASIL ANGKET RESPON PESERTA DIDIK DALAM MENJAWAB SOAL DENGAN TES KONVENSIONAL

NAMA	KELAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	JUMLAH
A AYA SOFIA	XI	3	3	3	2	1	1	1	2	2	3	3	2	2	1	1	2	3	35
AHMED MUAMAL FAHLEFI	XI	3	3	3	2	2	1	1	2	2	3	3	2	2	1	1	2	3	36
AHSAN NAS	XI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	1	4	37
ALYA NABILAH ALIMUDDIN	XI	2	3	3	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	1	1	2	3	36
ASTUTI SULAEMAN	XI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	1	4	37
ERVIYANA REVA REZKI	XI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	1	4	35
FATURRAHMAN	XI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	1	4	37
FAUZAN AKBAR GIBRAN Y	XI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	1	4	37
HARIYANTO	XI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	1	4	37
HASRIYANTI	XI	3	3	3	2	1	1	1	2	2	3	3	2	2	1	1	2	3	35
MAHARANI	XI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	1	4	37
MUAFFIA RISKI	XI	3	3	3	2	1	1	1	2	2	3	3	2	2	1	1	2	3	35
MUHAMMAD ADAM	XI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	1	4	37
MUHAMMAD FAIZI	XI	3	3	3	2	1	1	1	2	2	3	3	2	2	1	1	2	3	35
MUHAMMAD IRGY	XI	3	3	3	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	39
MUHAMMAD KHAERIL MARHALIM	XI	3	3	2	2	1	1	1	2	2	3	3	2	2	1	1	1	3	33
MUTIA FABIOLA N	XI	3	3	2	2	1	1	1	2	2	3	3	2	2	1	1	1	3	33
NUN ATHIRAH SYAMIL	XI	3	3	3	2	1	1	1	2	2	3	3	2	2	1	1	1	3	34
NUR FADILLAH SAKINAH	XI	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	3	39
NURMASITA	XI	2	2	2	2	3	1	1	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	38
PUTRI	XI	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	39
PUTRI MAULIA ANWAR	XI	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	39
RASNI	XI	2	2	2	2	3	1	1	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	38
RESKIANA	XI	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	39
RUSMALA DEWI FITRIA RUSTAN	XI	2	2	2	2	3	1	1	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	39
SYACHRANY NUR KHALIFAH	XI	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	39
YUKI AMANDA	XI	2	2	2	2	3	1	1	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	38
ZAHRAH	XI	3	3	2	2	1	1	1	2	2	3	3	2	2	1	2	1	3	34
ZELDA NURSAVITRI	XI	2	2	2	2	3	1	1	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	38
SUGIRATU ANAS	XI	2	2	2	2	3	1	1	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	40
JUMLAH																			1105

HASIL TES KELAS EKSPERIMEN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT

NAMA	KELAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	JUMLAH
ABI MANYU SEPTIAN	XI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
AHMAD SIDDIQ MADI	XI	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8
ALIEF ZAHRAN HIDAYAT	XI	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	7
ANDI ZAHRAH	XI	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
AURA NURUL HASQYAH	XI	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8
BONITA DEWI RUKMANA	XI	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
CHAERUNNISA	XI	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	7
DIRGA HIDAYAT BAHRI	XI	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	7
ERA LIZA	XI	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
FADIYATUL ANNISA	XI	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
HUSNUL KHATIMAH HAMKA	XI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
LUTHFAN MIFTAH FAUZAN	XI	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
LUTHFI MIFTAH FAUZAN	XI	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
MARIYATI SOLEHA	XI	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8
MUH RIDHA FAHREZI	XI	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
MUHAMMAD APRILLAH AS	XI	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
MUHAMMAD HALIM TAMRIN	XI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
MUHAMMAD IKLIL AFDHILWAN	XI	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	7
NABAWIAH	XI	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7
NIRMALA SARI	XI	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
NISA WAHDANIA ALAMSYAH	XI	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8
NUR AFIFAH FAIQAH ARIF	XI	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7
NUR FITRIAH NINGSIH	XI	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7
NURAZIZA AULIA MARJUNI	XI	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
NURISNA	XI	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8
NURMADINAH MAHMUD	XI	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	7
NURUL ALYAH	XI	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8
NURUL AULIAH	XI	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
RIZKA NURUL FAUZIYAH	XI	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8
RYAN HAKIM ALMUHAYAWI	XI	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
SELFIANTI DWI ANUGRIANA	XI	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	7
SULARZUTI NURDIN	XI	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7
SYAUKIAH AMRINA ROSADAH	XI	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
YUNIARTI SALSABIL SULNAS	XI	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
ZAKIA NUR AL USNA	XI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
A. MUH. ZUL	XI	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9

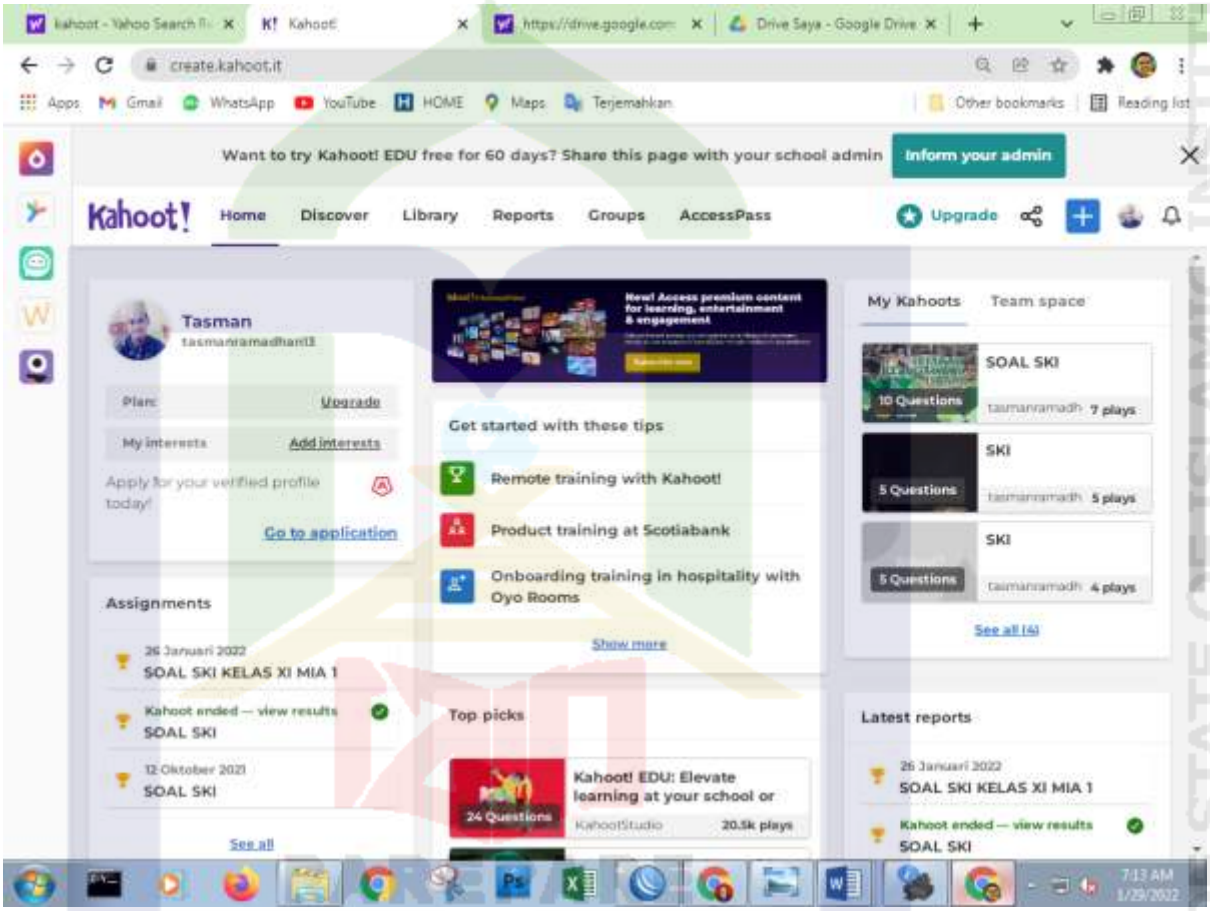
PAREPARE
STATE ISLAMIC INSTITUTE OF PAREPARE

HASIL TES KELAS KONTROL MENGGUNAKAN TES KONVENSIONAL

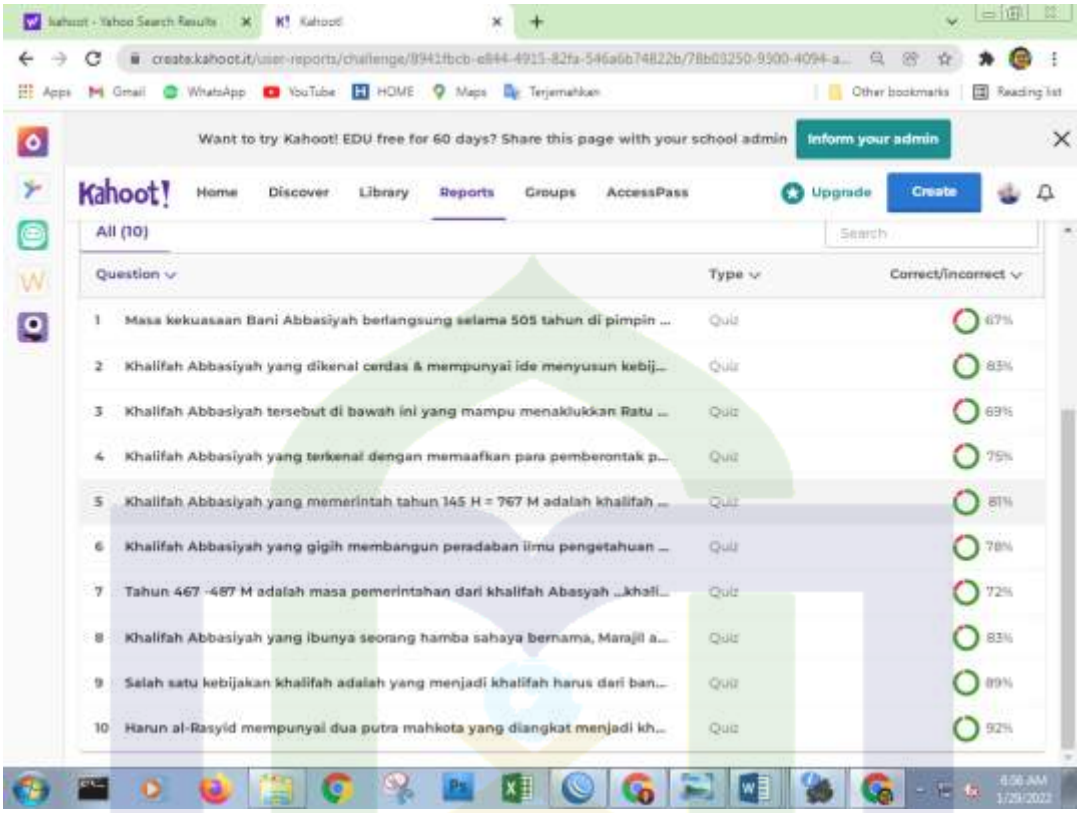
Nama	KELAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
A AYA SOFIA	XI	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
AHMED MUAMAL FAHLEFI	XI	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	7
AHSAN NAS	XI	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	7
ALYA NABILAH ALIMUDDIN	XI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
ASTUTI SULAEMAN	XI	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
ERVIYANA REVA REZKI	XI	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
FATURRAHMAN	XI	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	7
FAUZAN AKBAR GIBRAN Y	XI	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
HARIYANTO	XI	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
HASRIYANTI	XI	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7
MAHARANI	XI	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7
MUAFFIA RISKI	XI	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	6
MUHAMMAD ADAM	XI	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7
MUHAMMAD FAIZI	XI	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	6
MUHAMMAD IRGY	XI	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7
MUHAMMAD KHAERIL MARHALIM	XI	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	7
MUTIA FABIOLA N	XI	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	7
NUN ATHIRAH SYAMIL	XI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
NUR FADILLAH SAKINAH	XI	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7
NURMASITA	XI	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	6
PUTRI	XI	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7
PUTRI MAULIA ANWAR	XI	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	6
RASNI	XI	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7
RESKIANA	XI	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7
RUSMALA DEWI FITRIA RUSTAN	XI	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	7
SYACHRANY NUR KHALIFAH	XI	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	7
YUKI AMANDA	XI	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	6
ZAHRAH	XI	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7
ZELDA NURSAVITRI	XI	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7
SUGIRATU ANAS	XI	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	6

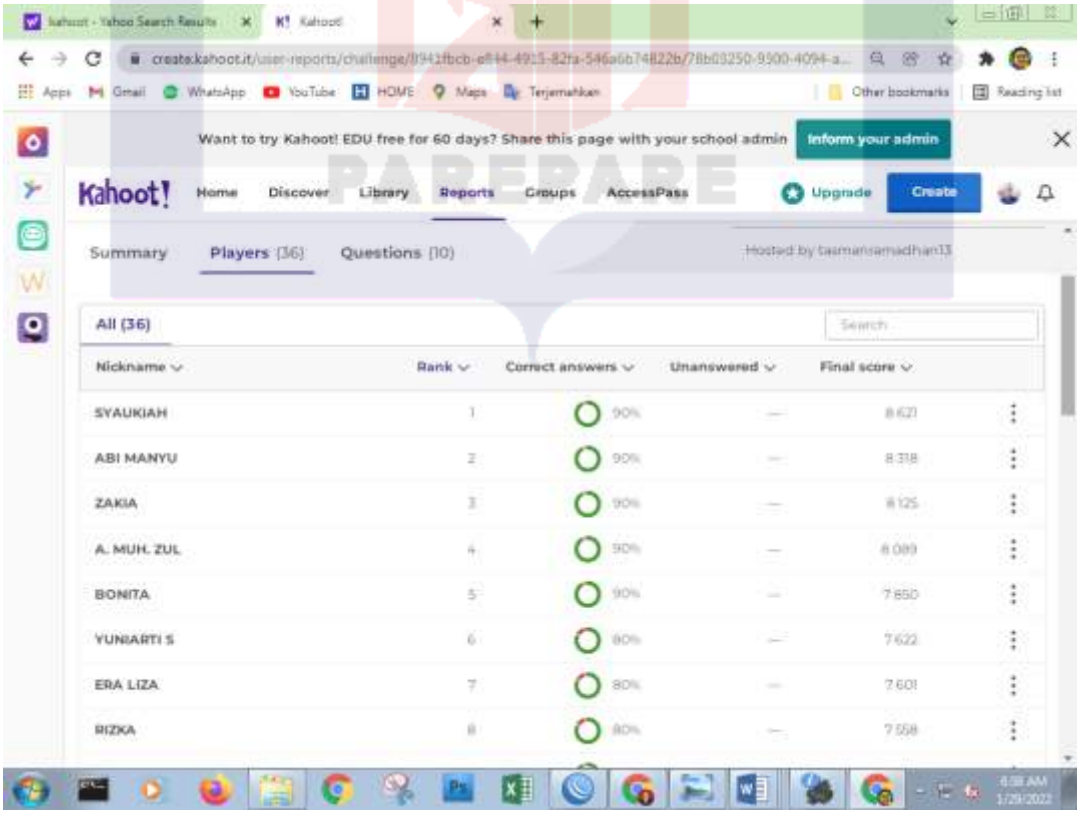
PAREPARE
PAREPARE

Tampilan Aplikasi Kahoot melalui Komputer/Laptop

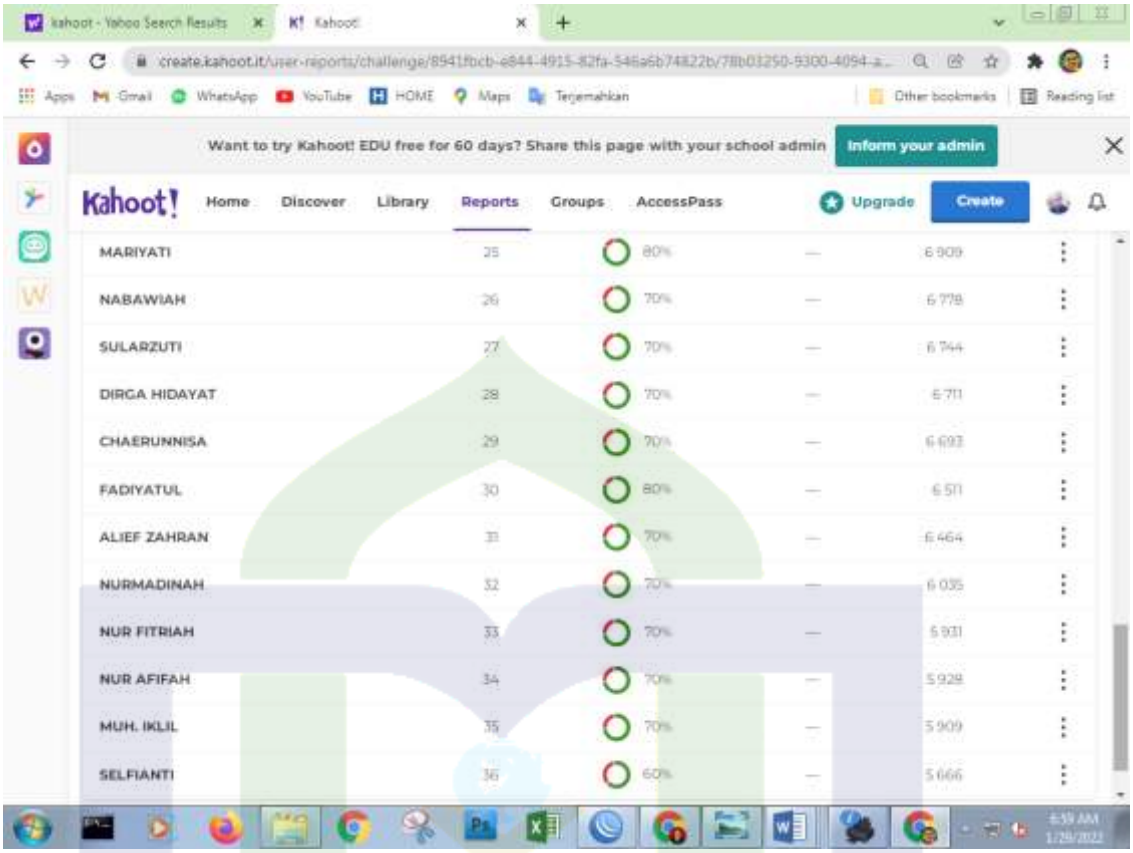


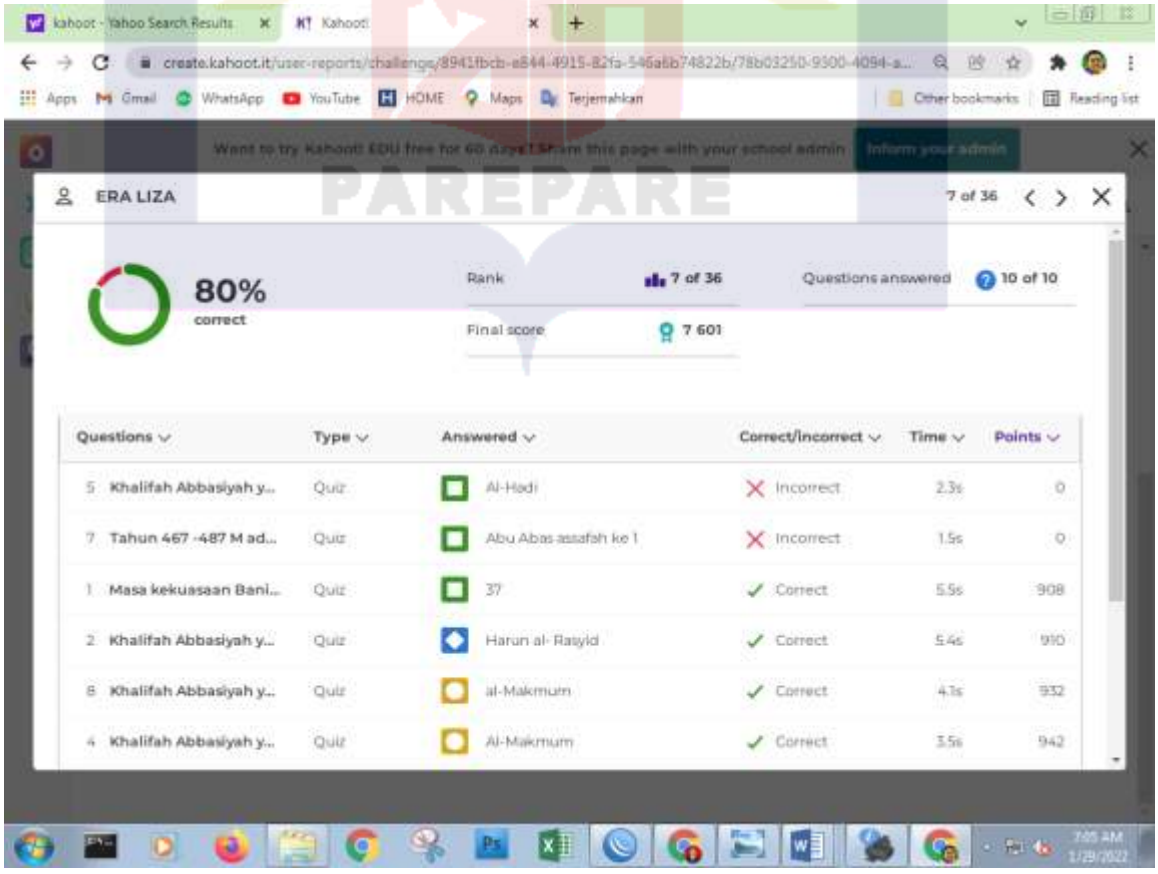
CENTRAL LIBRARY OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



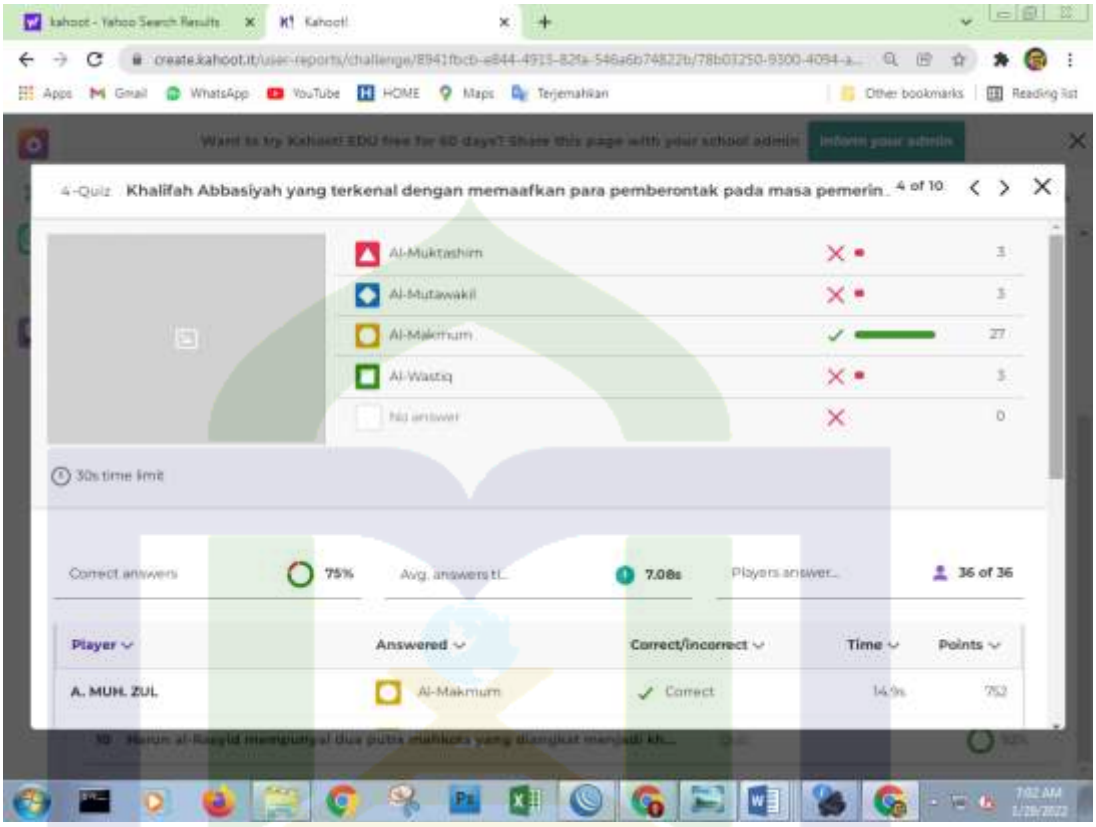


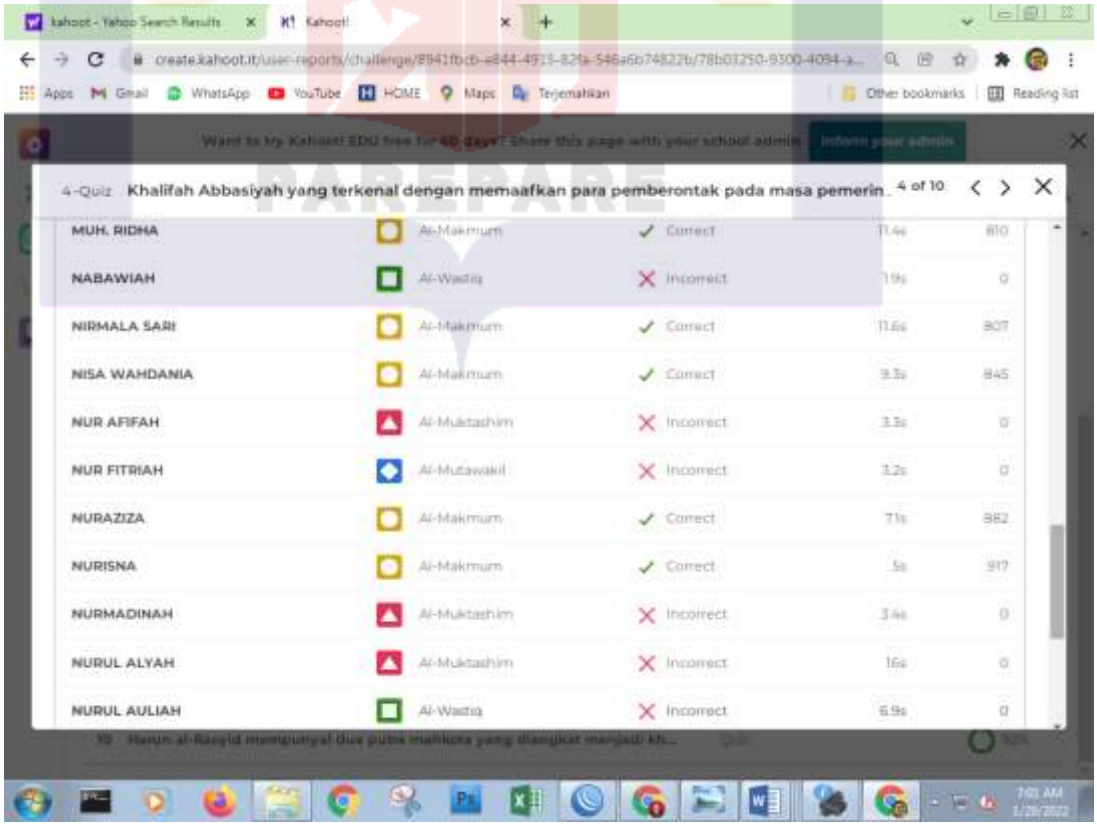
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE





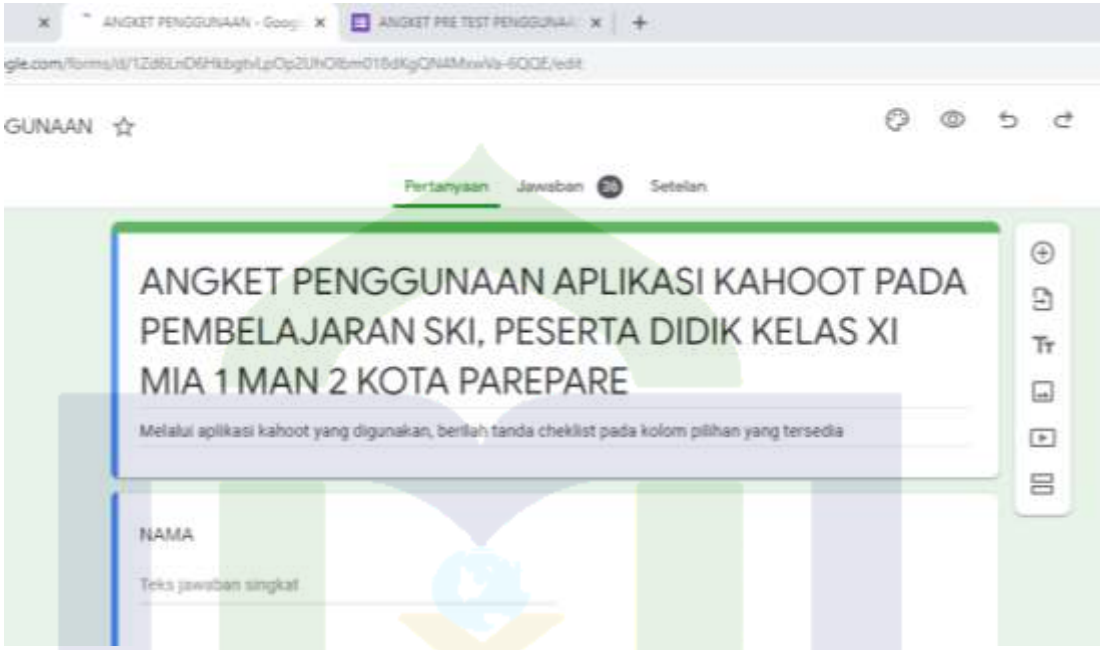
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

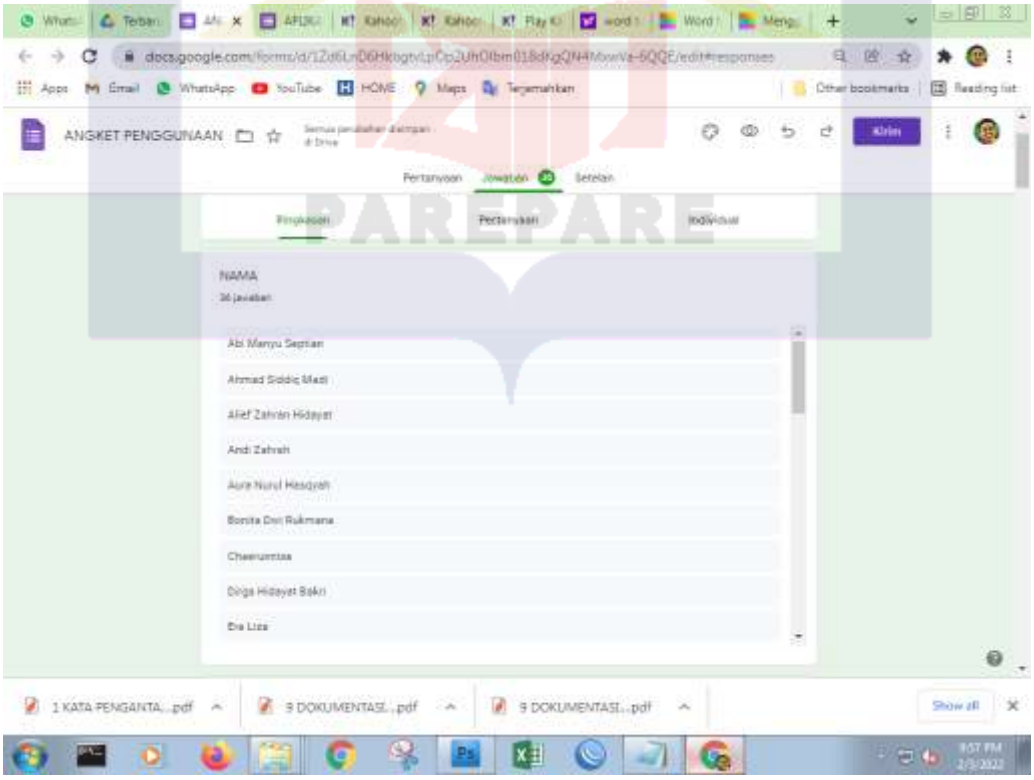




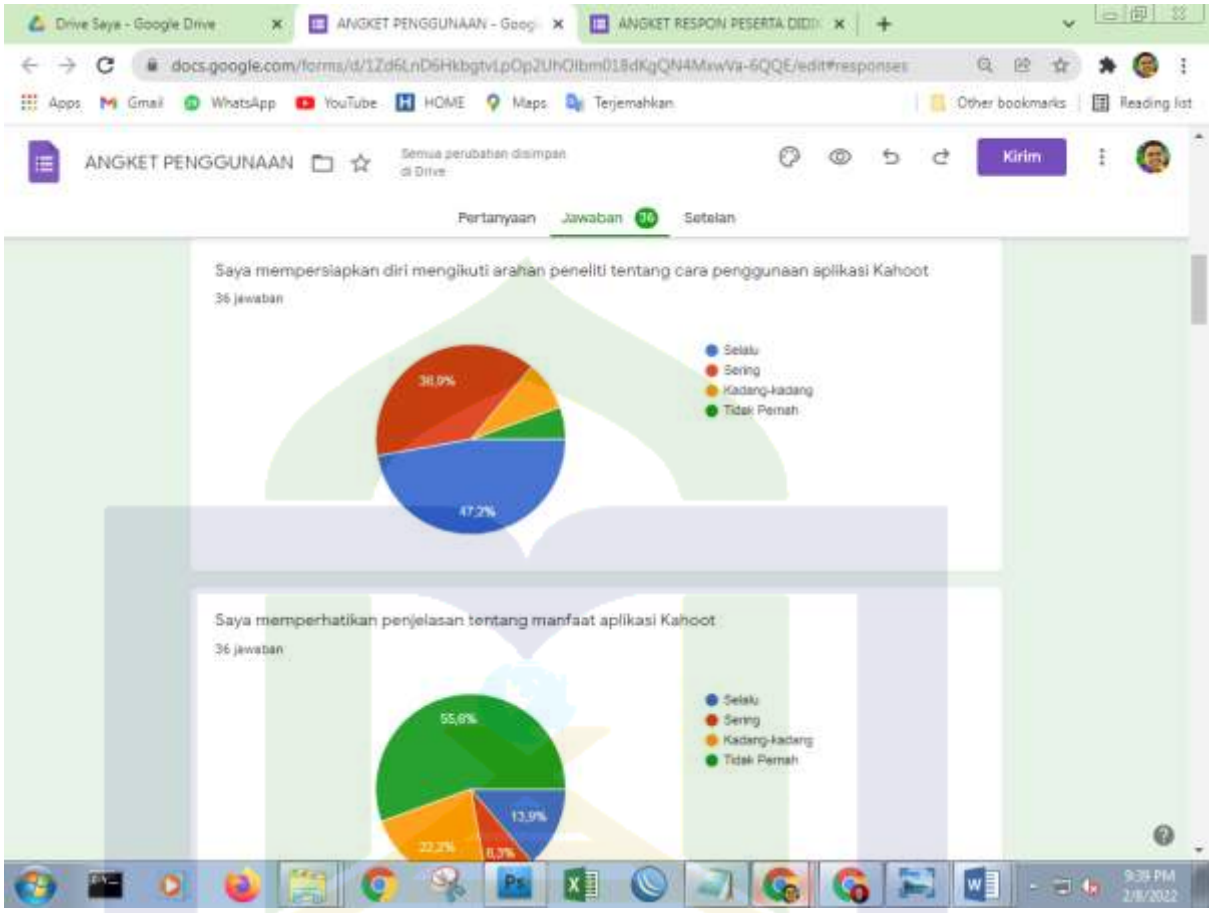
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

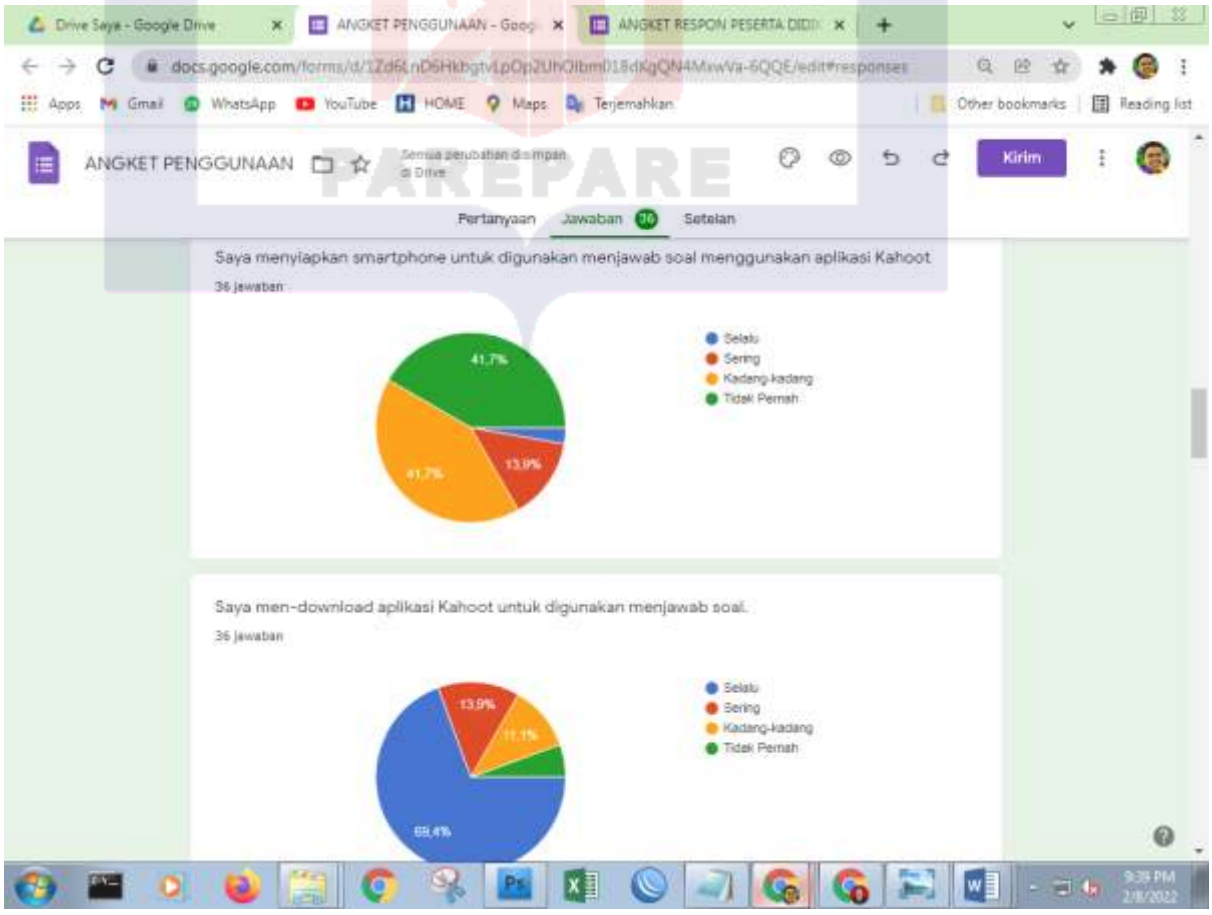
Tampilan Hasil Angket Penggunaan melalui Google Drive





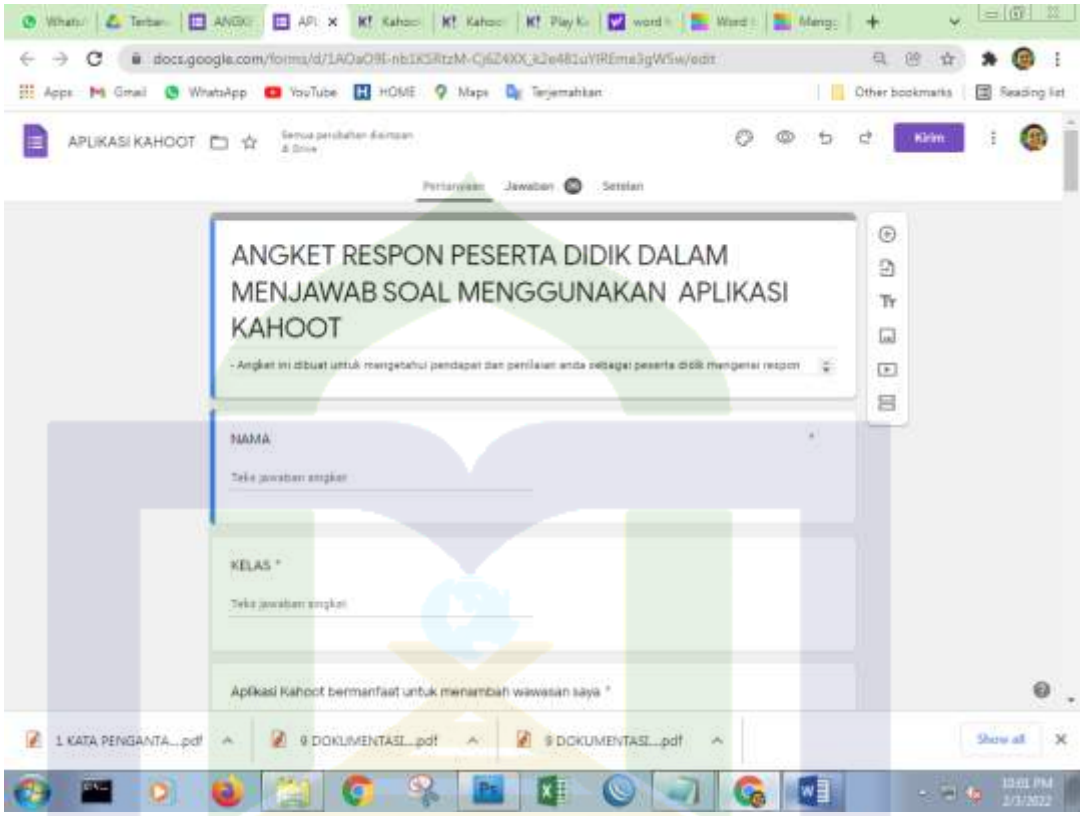
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

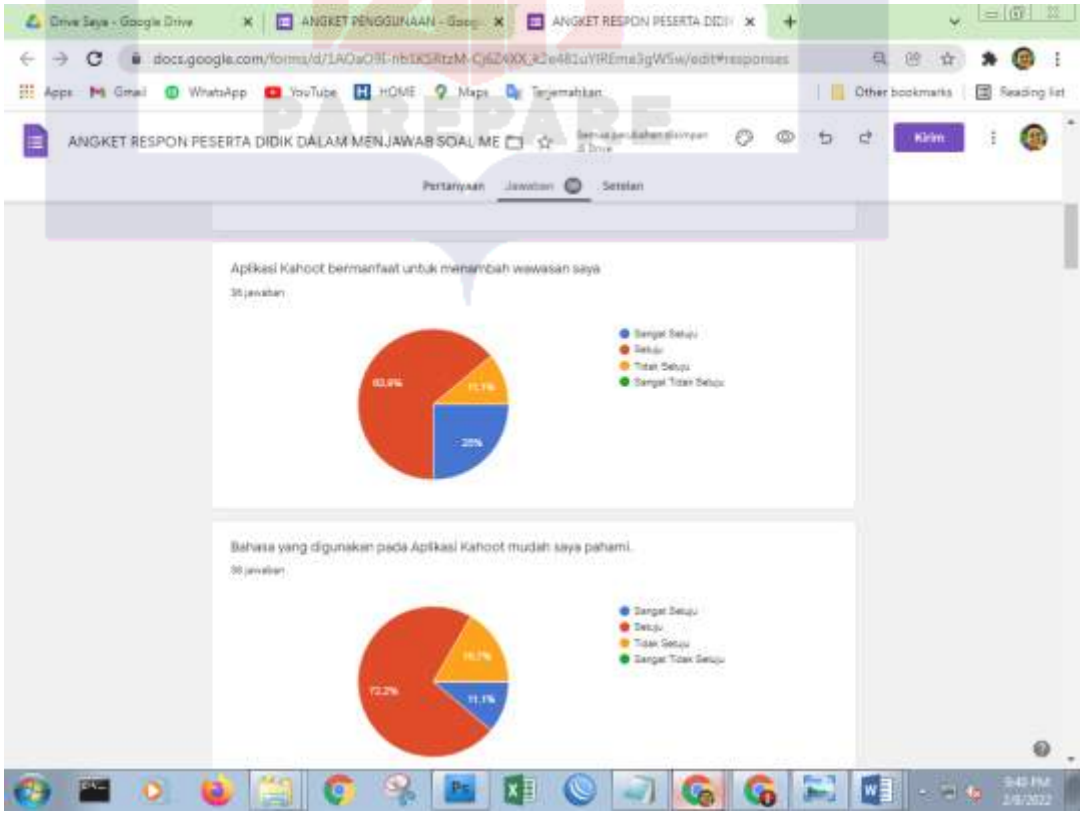




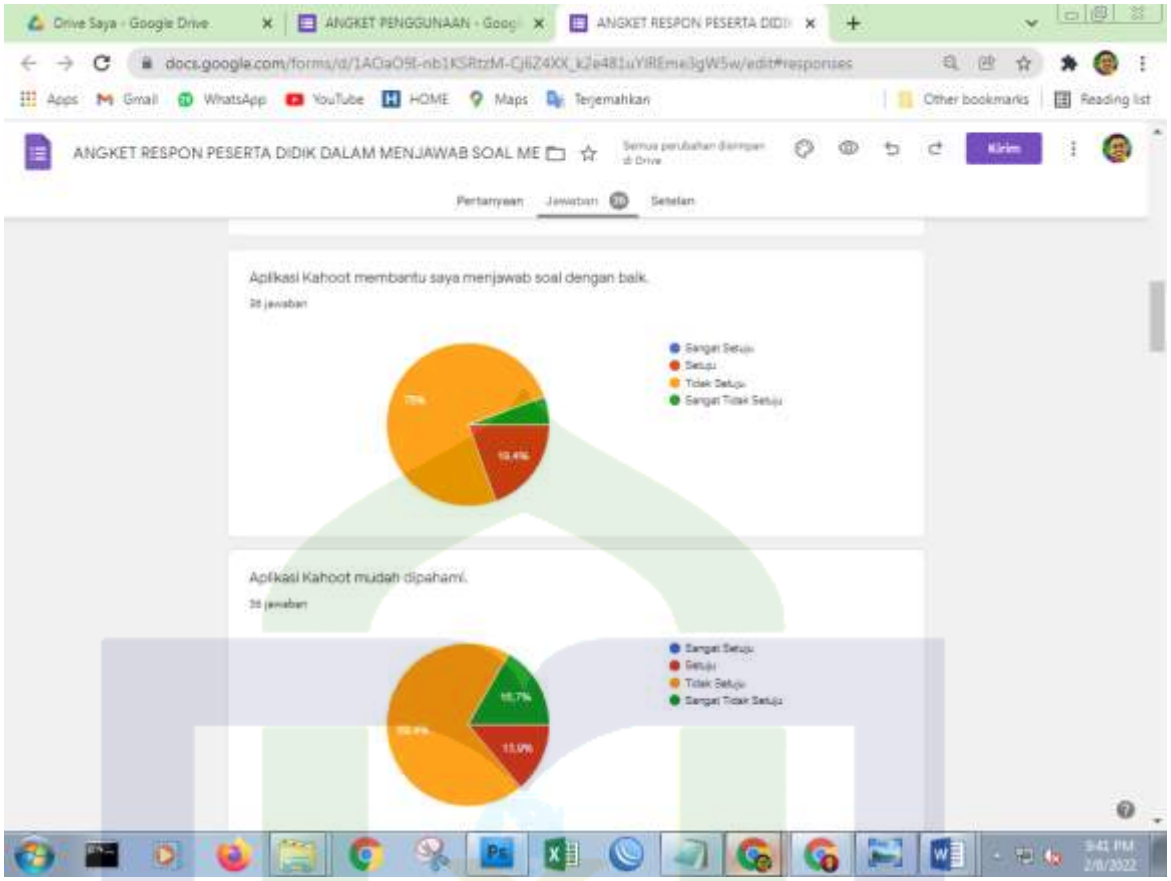
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

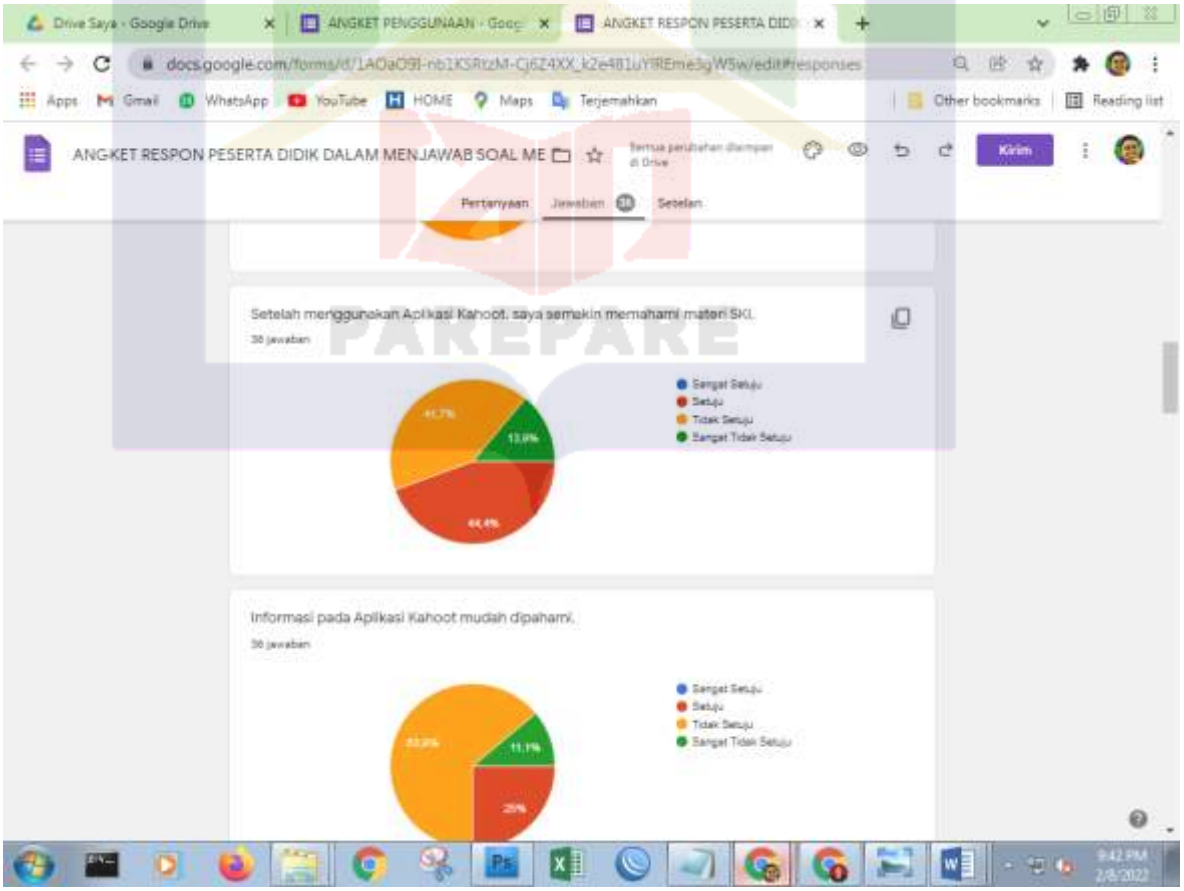
Tampilan Hasil Angket Respon melalui Google Drive





CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE





CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

SOAL SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

Nama : Ayah ilas

Kelas : XI MIA

Petunjuk :

a. Soal ini diberikan sebagai rangkaian penelitian dan tidak mempengaruhi nilai pada mata pelajaran SKI.
b. Jawablah pertanyaan tersebut dengan memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang menurut anda benar.
c. Tulislah identitas anda terlebih dahulu sebelum menjawab soal.

Soal

1. Masa kekuasaan Bani Abbasiyah berlangsung selama 505 tahun di pimpin oleh...... Khalifah
   a. 30
   b. 32
   c. 35
   d. 37

2. Khalifah Abbasiyah yang dikenal cerdas & mempunyai ide menyusun kebijakan Khalifah untuk pedoman bagi pemerintah adalah
   a. Abu Abbas Assafah
   b. al-Makmum
   c. Harun al- Rasyid
   d. al-Muktasim

3. Khalifah Abbasiyah tersebut di bawah ini yang mampu menaklukkan Ratu Irene dari kekuasaan di selat Bosforus......
   a. Abu Ja'far al-Mansur
   b. Abu Abas assafah
   c. Harun al-Rasyid
   d. Al-Wastiq

4. Khalifah Abbasiyah yang terkenal dengan memaafkan para pemberontak pada masa pemerintahannya adalah.....
   a. Al-Muktashim
   b. Al-Makmum
   c. Al-Mutawakil
   d. Al-Wastiq

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5. Khalifah Abbasiyah yang memerintah tahun 145 H = 767 M adalah khalifah ……
a. Musa al-Hadi
b. Al-Muktasim
c. Harun al-Rayid
d. Al-Hadi

6. Khalifah Abbasiyah yang gigih membangun peradaban ilmu pengetahuan adalah….
a. Al-Amin
b. Al-Makmum
c. Al-Muktasim
d. Al-Mansur

7. Tahun 467 -487 M adalah masa pemerintahan dari khalifah Abasyah …khalifah ke…
a. al-Muktasim ke 8
b. Abu Ja'far al-Mansur ke 2
c. Harun al-Rasyid ke 5
d. Abu Abas assafah ke 1

8. Khalifah Abbasiyah yang ibunya seorang hamba sahaya bernama, Marajil adalah khalifah.
a. al-Wastiq
b. al-Makmum
c. Abu Ja'far al-Masur
d. Harun al-Rasyid

9. Salah satu kebijakan khalifah adalah yang menjadi khalifah harus dari bangsa……,
a. Persia
b. Turki
c. Arab
d. Mesir

10. Harun al-Rasyid mempunyai dua putra mahkota yang diangkat menjadi khalifah yaitu…
a. Al-Makmum dan al-Muktasim
b. Abu Ja'far dan al-Mansur
c. Al-Amin dan al-Makmum
d. Al-Mutawakil dan al-Mansur

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

SOAL SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

Nama : Fani

Kelas : XI mia 2

Petunjuk :

a. Soal ini diberikan sebagai rangkaian penelitian dan tidak mempengaruhi nilai pada mata pelajaran SKI.
b. Jawablah pertanyaan tersebut dengan memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang menurut anda benar.
c. Tulislah identitas anda terlebih dahulu sebelum menjawab soal.

Soal

1. Masa kekuasaan Bani Abbasiyah berlangsung selama 505 tahun di pimpin oleh..... Khalifah
a. 30
b. 32
c. 35
d. 37

2. Khalifah Abbasiyah yang dikenal cerdas & mempunyai ide menyusun kebijakan Khalifah untuk pedoman bagi pemerintah adalah
a. Abu Abbas Assafah
b. al-Makmum
c. Harun al- Rasyid
d. al-Muktasim

3. Khalifah Abbasiyah tersebut di bawah ini yang mampu menaklukkan Ratu Irene dari kekuasaan di selat Bosforus.....
a. Abu Ja'far al-Mansur
b. Abu Abas assafah
c. Harun al-Rasyid
d. Al-Wastiq

4. Khalifah Abbasiyah yang terkenal dengan memaafkan para pemberontak pada masa pemerintahannya adalah.....
a. Al-Muktashim
b. Al-Makmum
c. Al-Mutawakil
d. Al-Wastiq

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5. Khalifah Abbasiyah yang memerintah tahun 145 H – 767 M adalah khalifah .....
a. Musa al-Hadi
b. Al-Muktasim
c. Harun al-Rayid
d. Al-Hadi

6. Khalifah Abbasiyah yang gigih membangun peradaban ilmu pengetahuan adalah....
a. Al-Amin
b. Al-Makmum
c. Al-Muktasim
d. Al-Mansur

7. Tahun 467 -487 M adalah masa pemerintahan dari khalifah Abasyah ...khalifah ke...
a. al-Muktasim ke 8
b. Abu Ja'far al-Mansur ke 2
c. Harun al-Rasyid ke 5
d. Abu Abas assafah ke 1

8. Khalifah Abbasiyah yang ibunya seorang hamba sahaya bernama, Marajil adalah khalifah
a. al-Wastiq
b. al-Makmum
c. Abu Ja'far al-Masur
d. Harun al-Rasyid

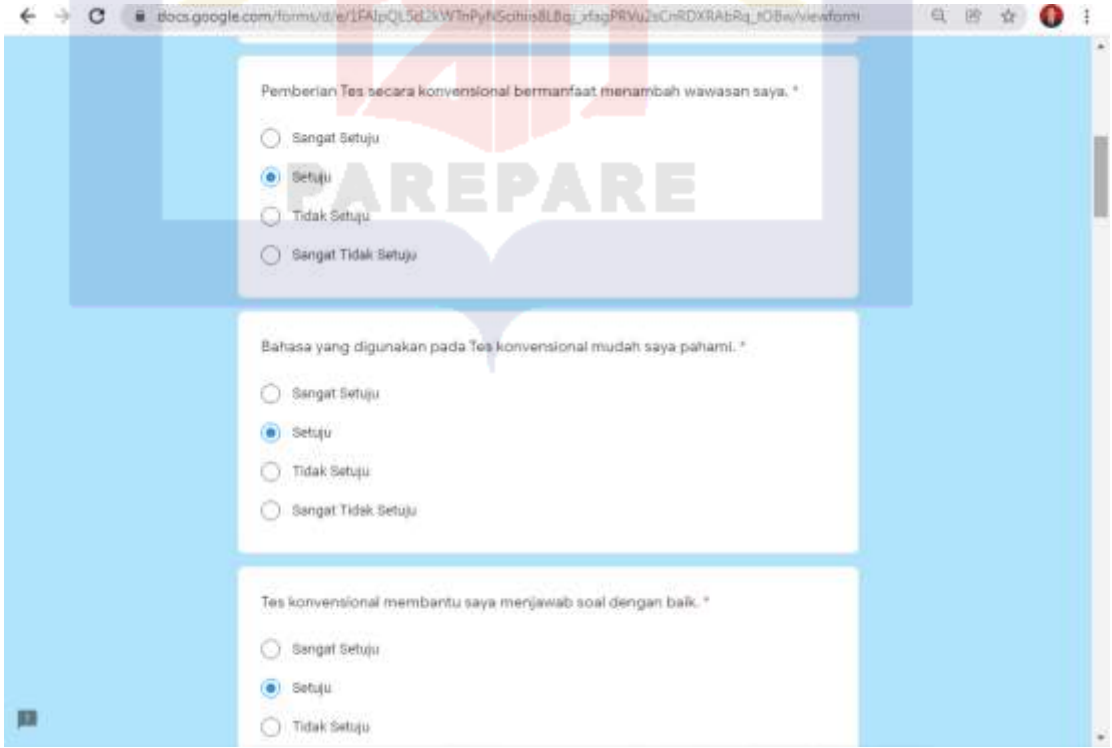
9. Salah satu kebijakan khalifah adalah yang menjadi khalifah harus dari bangsa.....,
a. Persia
b. Turki
c. Arab
d. Mesir

10. Harun al-Rasyid mempunyai dua putra mahkota yang diangkat menjadi khalifah yaitu...
a. Al-Makmum dan al-Muktasim
b. Abu Ja'far dan al-Mansur
c. Al-Amin dan al-Makmum
d. Al-Mutawakil dan al-Mansur

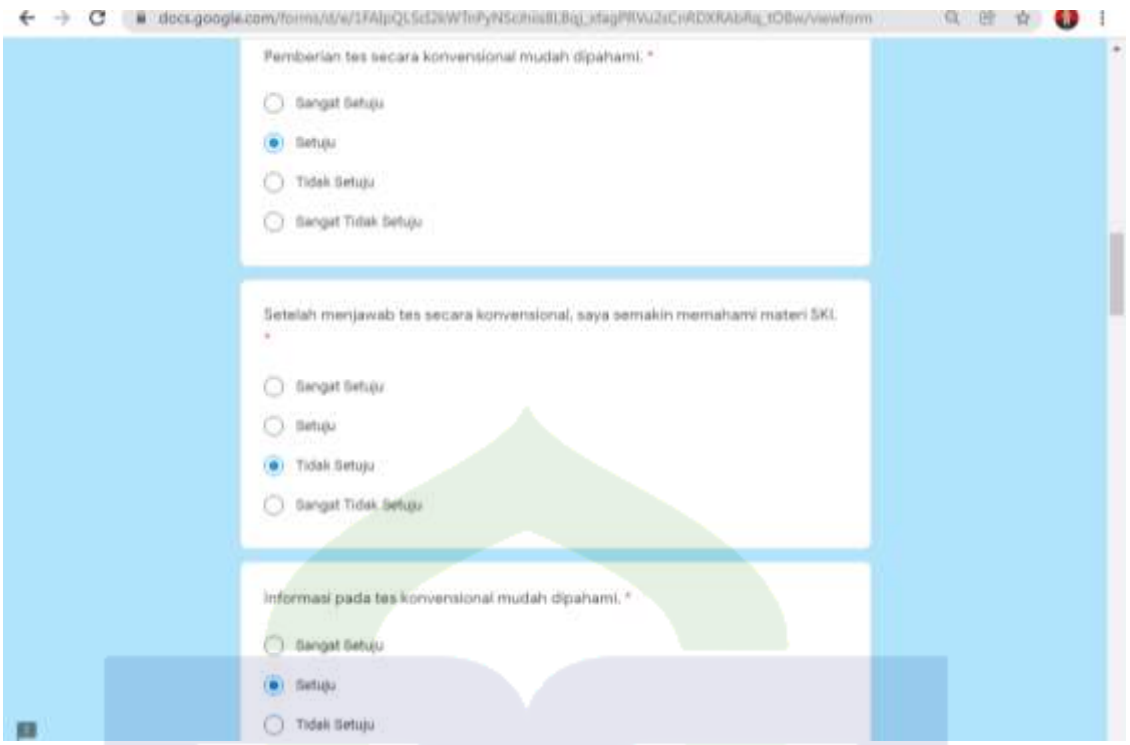
PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

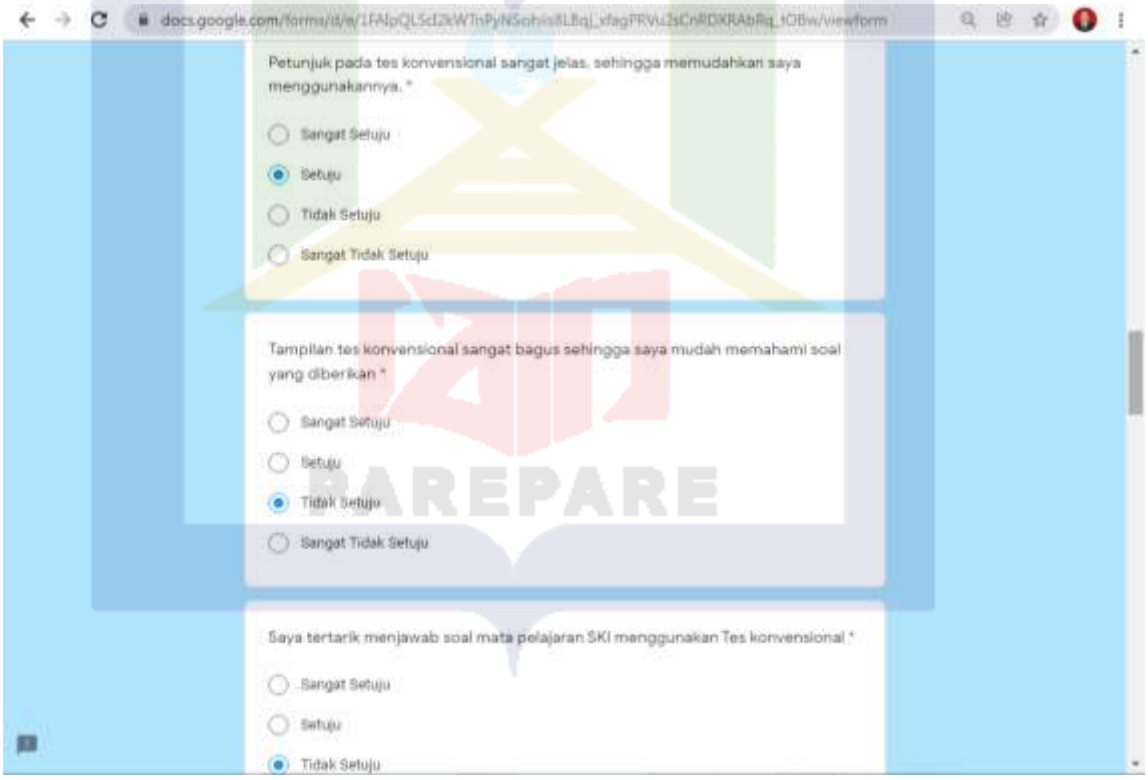
Tampilan Hasil Angket Respon

Penggunaan tes secara konvensional



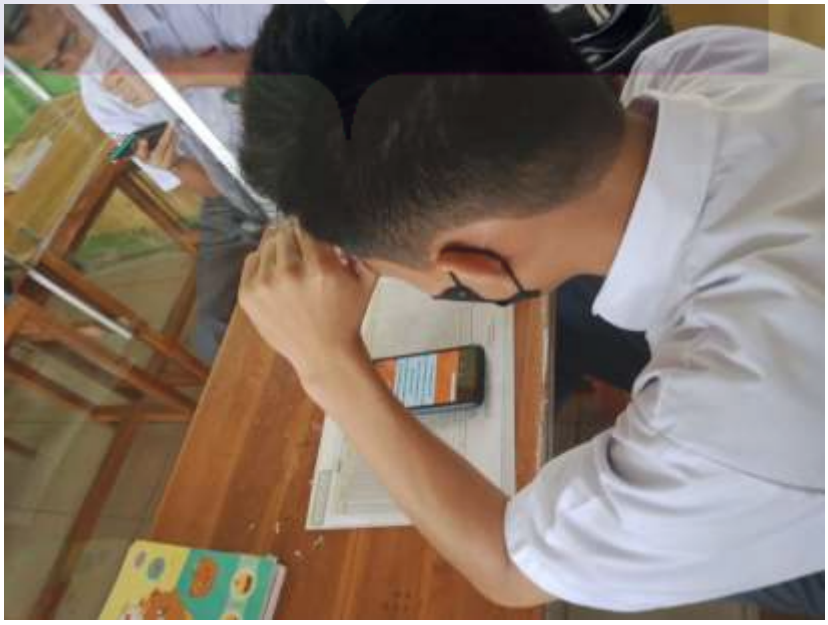
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE





CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE