

SKRIPSI

**PENGUNAAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
PAI DI SMPN 2 DUA PITUE KAB. SIDRAP**



OLEH :

LISA

NIM : 2120203886208049

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

**PENGUNAAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
PAI DI SMPN 2 DUA PITUE KAB. SIDRAP**



OLEH

LISA

NIM. 2120203886208049

Skripsi sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelas Sarjana Pendidikan
(S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Pembelajaran PAI di SMPN 2 Dua Pitue Kab. Sidrap

Nama Mahasiswa : Lisa

NIM : 2120203886208049

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah

Nomor : B1922/In.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si

NIP : 19581231 198603 2 118



Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Pembelajaran PAI di SMPN 2 Dua Pitue Kab. Sidrap

Nama Mahasiswa : Lisa
NIM : 2020203886208049
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Dasar Penetapan Penguji : B.2405/In.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2025
Tanggal Kelulusan : 3 Juli 2025

Disetujui Oleh:

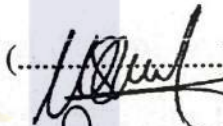
Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si.

(Ketua)

()

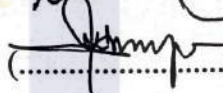
Dr. Usman, S.Ag, M.Ag.

(Anggota)

()

Sri Mulianah, S.Ag, M.Pd.

(Anggota)

()

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ
 وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt. berkat hidayah serta pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada baginda Nabi Muhammad saw.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Darwin (bapak) dan ibu, Maryam, juga kak Umi dan kak Awi, serta keluarga tercinta dimana berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari ibu Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si. selaku pembimbing, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. sebagai Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Dr. Rustan Efendy, M.Pd.I. sebagai Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam yang tiada henti memberikan arahan dan motivasi kepada kami.

4. Bapak Dr. Usman, S.Ag, M.Ag. dan ibu Sri Mulianah, S.Ag, M.Pd. selaku penguji yang telah banyak memberikan dorongan dan bimbingan kepada penulis.
5. Segenap Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam, tenaga pengajar, dan staf IAIN Parepare yang telah meluangkan waktunya dalam mendidik dan melayani penulis selama studi di IAIN Parepare.
6. Mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan 2021 terkhusus kelas PAI B yang telah memberikan semangat dan pengalaman berharga dengan senang hati memberikan dukungannya selama studi di IAIN Parepare. Terkhusus sahabat saya yang bernama Tasya, Nia, Nunu, Fera, Jus dan Adinda Amalia yang selalu menyemangati dan membantu saya banyak hal mulai dari awal perkuliahan sampai sekarang.
7. Saudara (i) seposko KKN posko 56, Dhela Ayu, Pute dan Anty. Telah memberikan pengalaman berharga, dukungan dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.

Tak lupa pula, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

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

Parepare, 18 Juni 2025
16 Dzulqaidah 1446 H

Penulis



Lisa
2120203886208049

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisa
NIM : 2120203886208049
Tempat/Tanggal Lahir : Aluppange, 14 Juli 2002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk
Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada
Pembelajaran PAI di SMPN 2 Dua Pitue Kab.
Sidrap

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 18 Juni 2025

Penyusun,



Lisa
212020388620849

ABSTRAK

Lisa. *Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Pembelajaran PAI di SMPN 2 Dua Pitue Kab. Sidrap (Dibimbing oleh Hj. Hamdanah)*

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu komponen penting dalam meningkatkan pemahaman belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun, ternyata masih terdapat peserta didik yang kurang aktif dan memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi. Penelitian ini bertujuan mengetahui pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Kahoot dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* soal pilihan ganda serta agar dapat mengetahui pembelajaran menggunakan media Kahoot dapat meningkatkan pemahaman peserta didik atau tidak.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen bentuk Quasy Eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas VIII 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII 1 sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif, pengujian persyaratan analisis data dan analisis inferensial (pengujian hipotesis).

Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Gambaran Penggunaan aplikasi Kahoot ini meningkatkan pemahaman peserta didik, meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan bersosialisasi, peserta didik menjadi aktif, serta mendorong peserta didik untuk kolaboratif. (2) Rata-rata hasil soal pilihan ganda peserta didik sebelum menggunakan aplikasi Kahoot sebesar 68.13 kemudian setelah menggunakan aplikasi Kahoot mendapat hasil rata-rata 89.38. Berdasarkan tabel uji wilcoxon kelas eksperimen Pre Test dan Post Test. Disini terdapat 16 data positif yang artinya 16 siswa mengalami peningkatan pemahaman dalam keaktifan belajar mereka. Mean Rank atau rata-rata peningkatan tersebut sebesar 8.50 dan jumlah rangking positif atau Sum of Ranks sebesar 136,00. Diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa “Ha diterima”

Kata Kunci: Penggunaan Aplikasi Kahoot, Pemahaman, Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Tinjauan Penelitian Relevan	10
B. Tinjauan Teori.....	15
1. Pemahaman	15
2. Aplikasi Kahoot	21
3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	31
C. Kerangka Pikir	34
D. Hipotesis Penelitian.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	37

B. Lokasi dan Waktu Penelitian	39
C. Populasi dan Sampel	40
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	42
E. Definisi Operasional Variabel	44
F. Instrumen Penelitian.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	50
H. Uji Hipotesis	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	59
B. Pembahasan Hasil Penelitian	72
BAB V PENUTUP	80
A. Simpulan	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN	IV
BIODATA PENULIS	XVIII

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Relevansi Penelitian Terdahulu dan Penelitian yang akan diteliti	14
3.2	Populasi Penelitian	40
3.4	Instrumen Penelitian	46
3.5	Uji Validitas Instrumen	49
3.6	Uji Realibility	50
3.7	Pemberian Skor	51
3.8	Uji Normalitas kelas Eksperimen	52
3.9	Uji Normalitas kelas Kontrol	52
3.10	Uji Homgenitas	53
3.11	Uji Wilcoxon Signed-Rank Test	55
3.12	Uji Test Statistic	56
3.13	Uji Ranks	57
3.14	Uji Mann-Withney	58
4.15	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	63
4.16	Hasil Analisis Rata-Rata <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	64
4.77	Hasil Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	64
4.81	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	65
4.19	Hasil Analisis Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	66

4.19	Hasil Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	66
4.20	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	68
4.21	Hasil Analisis Rata-Rata Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	68
4.22	Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	69
4.23	Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	70
4.24	Hasil Analisis Rata-Rata Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	71
4.25	Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	72



DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Laman Website Kahoot	29
2.2	Laman akun Pendidik dan Peserta didik	29
2.3	Laman Fitur Kahoot	30
2.4	Laman Soal Kahoot	30
2.5	Laman Website untuk Peserta didik	31
2.6	Laman <i>username</i> peserta didik	32
2.7	Bagan Kerangka Pikir	36
4.1	Histogram <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	65
4.2	Histogram <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	67
4.3	Histogram <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	69
4.4	Histogram <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	72
-	Dokumentasi	

DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1	SK Pembimbing Proposal Skripsi	V
2	Instrumen penelitian Soal Pilihan Ganda	VI
3	Surat Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian	XII
4	Surat Izin Penelitian	XIII
5	Surat Keterangan Selesai Meneliti	XIV
6	Dokumentasi	XV
7	Biografi Penulis	XVI

TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

1. Transliterasi

a. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	<i>Alif</i>	Tidak Dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B	Be
ت	<i>Ta</i>	T	Te
ث	<i>Tsa</i>	Ts	te dan sa
ج	<i>Jim</i>	J	Je
ح	<i>Ha</i>	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>Kha</i>	Kh	ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D	De
ذ	<i>Dzal</i>	Dz	de dan zet
ر	<i>Ra</i>	R	Er
ز	<i>Zai</i>	Z	Zet
س	<i>Sin</i>	S	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy	es dan ye

ص	<i>Shad</i>	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	<i>Dhad</i>	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	<i>Ta</i>	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	<i>Za</i>	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	<i>'ain</i>	‘	koma terbalik ke atas
غ	<i>Gain</i>	G	Ge
ف	<i>Fa</i>	F	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K	Ka
ل	<i>Lam</i>	L	El
م	<i>Mim</i>	M	Em
ن	<i>Nun</i>	N	En
و	<i>Wau</i>	W	We
هـ	<i>Ha</i>	H	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	’	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y	Ye

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (’).

b. Vokal

- 1) Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dhomma</i>	U	U

- 2) Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	<i>Fathah dan Ya</i>	Ai	a dan i
اَوْ	<i>Fathah dan Wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : Kaifa

حَوْلَ : Haula

c. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ / نَ	<i>Fathah dan Alif atau ya</i>	Ā	a dan garis di atas
اِ	<i>Kasrah dan Ya</i>	Ī	i dan garis di atas

وُ	<i>Kasrah dan Wau</i>	Ū	u dan garis di atas
----	-----------------------	---	---------------------

Contoh:

مات	:māta
رمى	: ramā
قليل	: qīla
يموت	: yamūtu

d. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *tamarbutah* ada dua:

1. *Tamarbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
2. *Tamarbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h]. Kalau pada kata yang terakhir dengan *tamarbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tamarbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	: <i>raudahal-jannah</i> atau <i>raudatul jannah</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnahal-fāḍilah</i> atau <i>al-madīnatulfāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

e. *Syaddah (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	: <i>Rabbanā</i>
----------	------------------

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *al-haqq*

الْحَجُّ : *al-hajj*

نُعَم : *nu‘‘ima*

عُدُو : *‘aduwwun*

Jika huruf ع bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah)ي(, maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

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

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

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma’arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. 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-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

g. Hamzah

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

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْتُ	: <i>Umirtu</i>

h. 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 pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fīṣṭiḥ al-qur'an
Al-sunnah qabl al-tadwin
Al-ibārat bi 'umum al-lafẓ lābi khusus al-sabab

i. Lafẓal-Jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دَيْنُ اللَّهِ *Dīnullah* بِاِللّٰهِ *billah*

Adapun *tamarbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓal-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Humfīrahmatillāh*

j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada 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-*).

Contoh:

Wa māMuhammadunillārasūl

Inna awwalabaitinwudi ‘alinnāsilalladhībīBakkatamubārakan

Syahrū Ramadan al-ladhīunzilafihal-Qur’an

Nasir al-Din al-Tusī

AbūNasral-Farabi

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

Contoh:

Abūal-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abūal-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abūal-Walid Muhammad Ibnu NaṣrḤamīdAbū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, NaṣrḤamīd (bukan:Zaid, NaṣrḤamīdAbū)

2. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānahūwata‘āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wasallam</i>
a.s.	=	<i>‘alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrāhīm/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
بدون	=	بدون
صلعم	=	صلی الله علیه وسلم

ط	=	طبعة
بدون ناشر	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها / إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

1. ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor).
Karenadalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
2. et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*).
Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
3. Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
4. Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
5. Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
6. No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan banyak kemudahan, termasuk dalam dunia pendidikan, baik formal maupun informal. Namun, Terlihat masih banyak peserta didik yang pasif (diam) saat proses pembelajaran, peserta didik tidak dapat memusatkan pikiran terhadap materi yang diberikan karena terkesan mmebosankan, peserta didik kurang fokus dan tidak menunjukkan kerjasama dalam diskusi saat pembelajaran berlangsung.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan pemahaman nilai-nilai keislaman bagi peserta didik. Namun tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran PAI seringkali berkaitan dengan rendahnya motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, sehingga peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

Untuk menghadapi kompleksitas tantangan pendidikan modern, khususnya dalam konteks pembelajaran agama, terdapat kebutuhan mendalam untuk mengeksplorasi dan mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif. Salah satu pendekatan yang menarik perhatian dan dapat menjadi solusi potensial adalah penggunaan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran. Di era globalisasi ini juga telah menjadi integrasi dan kebutuhan di berbagai institusi pendidikan. Kemajuan teknologi menjadi harapan baru terhadap pendidikan, sehingga mampu memberikan warna baru dalam proses belajar mengajar. Pada proses belajar, hampir semua peserta didik cenderung memiliki cara belajar yang berbeda-beda dalam mengenal materi yang diberikan. Kehadiran alat-alat telekomunikasi memudahkan para peserta didik dan guru dalam mengakses informasi sehingga

setiap waktu dan setiap saat dapat dengan mudah mencari bahan dan metode belajar dalam memanfaatkan teknologi informasi.¹ Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam, menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, serta meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran PAI.

Seiring dengan perkembangan teknologi, integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu inovasi teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan *platform* pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan kuis interaktif, diskusi, dan survei dengan cara yang menyenangkan dan memotivasi. Melalui pendekatan yang interaktif, Kahoot diyakini mampu meningkatkan.² Sebagian peserta didik yang cenderung pasif, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam seperti Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran PAI tidak hanya menuntut peserta didik untuk memahami konsep-konsep agama secara teoritis, tetapi juga menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya keterlibatan dari peserta didik dapat mengakibatkan rendahnya pemahaman dan penghayatan terhadap materi yang diajarkan.

Metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan ceramah satu arah, di mana guru menjadi satu-satunya sumber informasi. Peserta didik lebih banyak mendengarkan daripada berpartisipasi aktif, sehingga potensi interaksi

¹ Nur Iftitahul Husniyah, "Pembelajaran Inovatif Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Anak," *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 6, No. 02 (2023): 311–20, <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.562>.

² Irfan, Andi Prastowo dan Kharisma Romadhon, "Implementasi Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Era Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 8, No. 2, (2022).

antara guru dan peserta didik, atau antar peserta didik itu sendiri, menjadi terbatas. Dengan menggunakan variasi media pembelajaran menjadi salah satu alternatif agar tidak membosankan bagi peserta didik sehingga materi yang dipelajari mudah diingat dan dapat diterapkan. Sistem pengajaran yang berbasis multimedia, contohnya seperti gambar, video, teks, dan suara. Sehingga dalam menyampaikan materi tidak terlalu monoton justru mengundang ketertarikan peserta didik serta memudahkan penyampaian materi.

Peserta didik dapat mempelajari materi secara mandiri dengan penggunaan komputer yang dilengkapi program berbasis multimedia.³ Hal ini mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih dinamis, di mana peserta didik tidak hanya pasif menerima materi, tetapi juga aktif mengeksplorasi informasi secara mandiri, sehingga pemahaman terhadap materi dapat lebih optimal dan menarik. SMPN 2 Dua Pitue di Kabupaten Sidrap merupakan sekolah dengan fasilitas teknologi yang cukup memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis digital. Namun berdasarkan observasi awal, pembelajaran PAI di sekolah ini masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan presentasi, sehingga sebagian peserta didik terlihat kurang aktif dan cenderung kesulitan dalam memahami materi. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI.

Meskipun fasilitas teknologi sudah mendukung, hal ini belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan dinamis. Beberapa guru masih merasa lebih nyaman dengan metode konvensional, yang menyebabkan kesempatan untuk memanfaatkan teknologi dalam mendorong keaktifan peserta didik menjadi terbatas. Keadaan ini menjadikan peserta didik

³ Mayangsari Nikmatur Rahmi and M. Agus Samsudi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan Karakteristik Gaya Belajar," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, vol 4, no. 2 (2020): 355–63, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.439>.

kurang terlibat dalam proses diskusi, pemecahan masalah, dan kegiatan kolaboratif yang sebenarnya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi PAI. Sebagai dampaknya, peserta didik sering kali terlihat pasif di kelas, hanya menunggu instruksi guru tanpa menunjukkan inisiatif atau keberanian untuk bertanya atau memberikan pendapat.

Islam tidak menghambat kemajuan iptek, tidak anti produk teknologi, tidak bertentangan dengan teori-teori pemikiran modern yang teratur dan lurus, asalkan dengan analisis yang teliti, objektif, dan tidak bertentangan dengan dasar Al-Qur'an.⁴

Allah swt berfirman dalam Q.S Al-Luqman/31 : 20

أَلَمْ تَرَوْا أَنَّ اللَّهَ سَخَّرَ لَكُم مَّا فِي السَّمٰوٰتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ وَأَسْبَغَ عَلَيْكُمْ نِعَمَهُ ظَهَرَ وَبَاطِنًا وَمِنَ النَّاسِ مَن يُجِدِلُ فِي اللَّهِ بِغَيْرِ عِلْمٍ وَلَا هُدًى وَلَا كِتَابٍ مُّنِيرٍ ۚ ٢٠

Terjemahnya :

Tidakkah kamu memperhatikan bahwa sesungguhnya Allah telah menundukkan apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi untukmu. Dia (juga) menyempurnakan nikmat-nikmat-Nya yang lahir dan batin untukmu. Akan tetapi, di antara manusia ada yang membantah (keesaan) Allah tanpa (berdasarkan) ilmu, petunjuk, dan kitab suci yang menerangi.⁵

Pandangan Al-Qur'an tentang ilmu teknologi dapat diketahui prinsip-prinsip dari analisis wahyu yang pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad Saw.

Allah swt berfirman dalam Q.S Al-Alaq/96 : 5

عَلَّمَ الْإِنسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Terjemahnya :

Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.⁶

⁴ Ian Hidayat, "Teknologi menurut Pandangan Islam," Palu: 2022, h.458

⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2013)

⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2013)

Iqra' terambil dari akar kata yang berarti menghimpun. Dari menghimpun lahir aneka makna seperti menyampaikan, menelaah, mendalami, meneliti, mengetahui ciri sesuatu, dan membaca baik teks tertulis maupun tidak. Wahyu pertama itu tidak menjelaskan apa yang harus dibaca, karena Al-Quran menghendaki umatnya membaca apa saja selama bacaan tersebut bismi Rabbik, dalam arti bermanfaat untuk kemanusiaan. Iqra' berarti bacalah, telitilah, dalamilah, ketahuilah ciri-ciri sesuatu; bacalah alam, tanda-tanda zaman, sejarah, maupun diri sendiri, yang tertulis maupun yang tidak. Alhasil, objek perintah iqra' mencakup segala sesuatu yang dapat dijangkaunya.⁷ Setiap pengetahuan memiliki subjek dan objek.

Secara umum subjek dituntut peranannya untuk memahami objek. Namun pengalaman ilmiah menunjukkan bahwa objek terkadang memperkenalkan diri kepada subjek tanpa usaha sang subjek. Misalnya komet Halley yang memasuki cakrawala hanya sejenak setiap 76 tahun. Pada kasus ini, walaupun para astronom menyiapkan diri dengan peralatan mutakhirnya untuk mengamati dan mengenalnya, sesungguhnya yang lebih berperan adalah kehadiran komet itu dalam memperkenalkan diri.

Wahyu, ilham, intuisi, firasat yang diperoleh manusia yang siap dan suci jiwanya, atau apa yang diduga sebagai "kebetulan" yang dialami oleh pakar yang tekun, semuanya tidak lain kecuali bentuk-bentuk pengajaran Allah yang dapat dianalogikan dengan kasus komet di atas. Itulah pengajaran tanpa qalam yang ditegaskan oleh wahyu pertama Al-Quran tersebut.⁸ Wahyu dianugerahkan atas kehendak Allah dan berdasarkan kebijaksanaan-Nya tanpa usaha dan campur tangan manusia. Sementara firasat, intuisi, dan semacamnya, dapat diraih melalui

⁷ Quraish Shihab, *Wawasan Al-Qur'an Tafsir Madani atas Persoalan Umat*, (Bandung: Penerbit Mizan, 1996)

⁸ Quraish Shihab, *Wawasan Al-Qur'an Tafsir Madani atas Persoalan Umat*, (Bandung: Penerbit Mizan, 1996)

penyucian hati. Dari sini para ilmuwan Muslim menekankan pentingnya tazkiyah an-nafs (penyucian jiwa) guna memperoleh hidayat (petunjuk/pengajaran Allah).

Dengan menggunakan Kahoot sebagai aplikasi perantara penyampaian pesan dan berita yang berbasis teknologi. Kahoot merupakan *platform* pembelajaran berbasis kuis yang dirancang untuk mengubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif.⁹ Kahoot tidak hanya membantu meningkatkan keaktifan peserta didik, tetapi juga memberikan umpan balik langsung kepada guru mengenai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Guru dapat melihat hasil kuis secara langsung dan mengevaluasi topik mana yang belum dipahami oleh siswa. Dengan demikian, aplikasi ini juga mempermudah guru dalam menyesuaikan strategi pengajaran mereka agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pendidikan agama Islam adalah salah satu faktor penting dalam membina cara berpikir peserta didik di era globalisasi yang sulit dikendalikan dalam bersosialisasi. Oleh karena itu, pendidikan agama Islam perlu terus dikembangkan dan semakin ditingkatkan serta diintegrasikan sebagai kurikulum dan elemen penting terhadap pendidikan yang berkarakter untuk dirinya, masyarakat dan Negara. Meskipun, dinamika dan tantangan dalam perkembangan teknologi dapat mempengaruhi karakter peserta didik dalam penyelenggaraan pendidikan yaitu menanamkan tabiat yang baik agar anak didik mempunyai sifat yang baik dan berkepribadian yang utama.¹⁰ Pembentukan kepribadian ini diharapkan mampu menjadi landasan bagi anak untuk bertindak sesuai dengan nilai-nilai moral dan

⁹ Azza Nabila, Rustam, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Assesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas," *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol.13 No. 001 (2024) 897.

¹⁰ H. Moh. Solikodin Djaelani, "Peran Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga dan Masyarakat" *Jurnal Ilmiah Widya*, Vol. 1, No. 2 (2013), h. 101.

etika, sehingga kelak dapat menjadi individu yang bermanfaat bagi diri sendiri, keluarga, dan masyarakat.

Namun, tentu saja, penerapan Kahoot juga perlu mempertimbangkan berbagai faktor seperti kesiapan guru dalam menggunakan teknologi, kesiapan peserta didik dalam beradaptasi dengan model pembelajaran baru, serta potensi kendala teknis yang mungkin terjadi. Oleh karena itu, evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan Kahoot di kelas PAI juga perlu dilakukan, agar solusi ini benar-benar dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Dengan adanya fasilitas teknologi yang memadai di SMPN 2 Dua Pitue, penelitian ini dapat menguji sejauh mana Kahoot dapat diimplementasikan dengan efektif dan bagaimana reaksi serta kesiapan siswa dan guru terhadap perubahan metode pembelajaran ini. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, khususnya dalam mata pelajaran PAI, dan menjadi referensi bagi sekolah-sekolah lain yang ingin mengadopsi metode serupa.

Penelitian ini tidak hanya berfokus pada dampak positif dari penerapan Kahoot, tetapi juga berupaya mengidentifikasi kendala dan tantangan yang mungkin muncul selama penerapannya. Hal ini meliputi kendala teknis, seperti ketersediaan perangkat dan jaringan internet, serta tantangan non-teknis, seperti kesiapan siswa dan guru dalam beradaptasi dengan metode pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang komprehensif untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di masa mendatang.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai apakah penggunaan Kahoot dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI,

dengan fokus pada bagaimana aplikasi ini dapat memfasilitasi pemahaman konsep-konsep keagamaan yang sering kali dianggap abstrak. *Kahoot* sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa aktif, produktif, dan inovatif dalam pembelajaran.¹¹ Dengan mengeksplorasi berbagai aspek ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi upaya integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI, tidak hanya di SMPN 2 Dua Pitue, tetapi juga di sekolah-sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Dua Pitue Kab. Sidrap?
2. Apakah penggunaan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Dua Pitue Kab. Sidrap?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran PAI kelas VIII SMPN 2 Dua Pitue Kabupaten Sidrap.
2. Membandingkan tingkat pemahaman peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Dua Pitue Kabupaten Sidrap yang menggunakan aplikasi Kahoot dengan yang tidak menggunakan aplikasi Kahoot.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

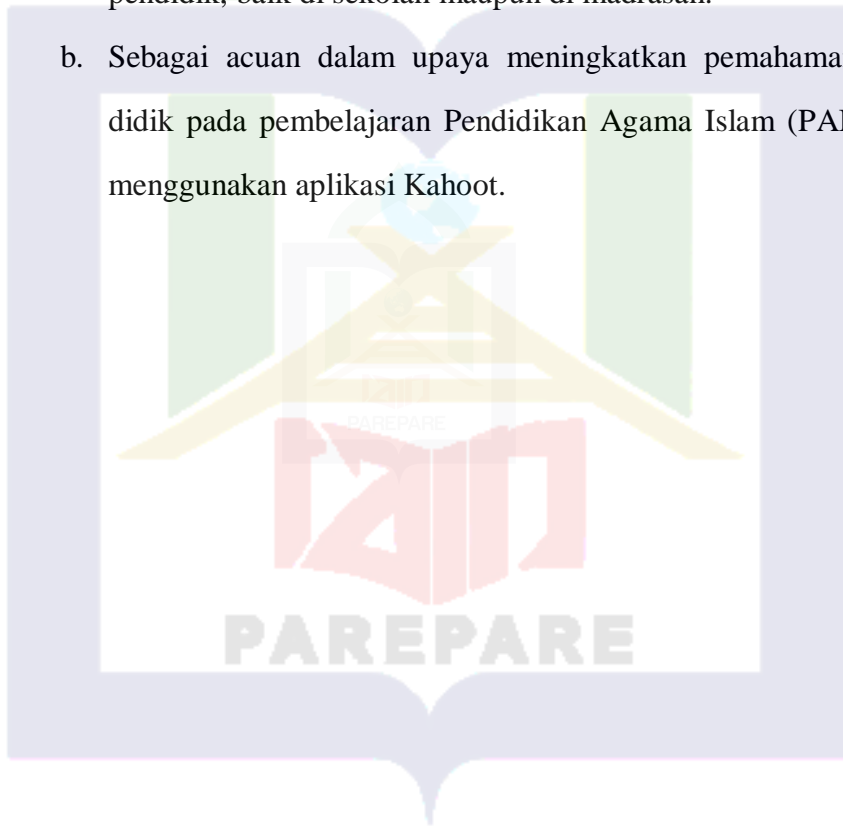
¹¹ Annas Alfiani, Mifta Widayanti, dan Suci Sukma Fauziah "Literature Review: Efektivitas Penggunaan Kahoot! Dalam Mendukung Pembelajaran Di Sekolah Dasar," Didaktis: Seminar Nasional, Vol. 6, No. 1, (2021), h. 89–99.

1. Manfaat Teoritis

Untuk mengetahui dan menganalisis penggunaan aplikasi Kahoot terhadap pemahaman peserta didik pada pembelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan peserta didik dapat lebih memahami dalam mengikuti pembelajaran melalui metode yang lebih interaktif serta memberikan wawasan keilmuan di bidang pendidikan bagi peneliti, calon pendidik, baik di sekolah maupun di madrasah.
- b. Sebagai acuan dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan aplikasi Kahoot.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, hal ini guna menjadi pembanding dan pendukung dalam tinjauan pustaka, diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang di dilakukan oleh Laili Ayu Arrizqi yang merupakan mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo tahun 2021 dengan judul Penelitian “Efektivitas Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Pada Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist Kelas 5 Madrasah Ibtidayah Miftahush Shibyan 01 Genuk Semarang”¹² Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi kahoot efektif dalam meningkatkan pemahaman ilmu tajwid pada mata pelajaran al-Qur’an Hadits siswa kelas 5 di MI Miftahush Shibyan Genuk Semarang. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata awal kelas 5A adalah 64.13793 sementara nilai rata-rata kelas 5B adalah 57.65517. Penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media Kahoot meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menggunakan Kahoot sebagai alat pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara lebih optimal.

Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terkait dengan penerapan penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran. Namun terdapat perbedaan pada objek

¹² Laili Ayu Arrizqi. 2021 “Efektivitas Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Pada Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist Kelas 5 Madrasah Ibtidayah Miftahush Shibyan 01 Genuk Semarang,” Semarang: UIN Walisongo, (2021) h. 71.

penelitiannya, dimana penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan Ilmu Tajwid Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas 5 Madrasah Ibtidayah Miftahush Shibyan 01 Genuk Semarang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sherly Novita Wrdana dan Sri Mariya yang merupakan mahasiswa Prodi Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Padang tahun 2023 dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Model PBL Menggunakan Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Potensi SDA Indonesia Kelas XI SMA Negeri 9 Padang” Penelitian ini menyatakan hasil nilai rata-rata pretest siswa dengan model PBL adalah 41,17 dan posttest 83,03 sedangkan nilai rata-rata pretest siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional adalah 44,88 dan posttest 71,36.¹³ Hasil ini membuktikan bahwa terdapatnya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen menggunakan model problem based learning dengan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan perolehan hasil analisis data yang sudah ada, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning menggunakan Aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Potensi SDA Indonesia pada mata pelajaran Geografi kelas XI SMA Negeri 9 Padang tahun ajaran 2023/2024.

Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terkait dengan penerapan penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran. Namun terdapat perbedaan pada objek

¹³ Sherly Novita Wardana and Sri Mariya, “Pengaruh Penerapan Model PBL Menggunakan Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Potensi SDA Indonesia Kelas XI SMA Negeri 9 Padang,” Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol 7, no.3 (2023), h.274

penelitiannya, dimana penelitian sebelumnya berfokus pada Pengaruh Penerapan Model PBL Menggunakan Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Potensi SDA Indonesia Kelas XI SMA Negeri 9 Padang, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus pada penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan pemahaman peserta didik yang belum diterapkan di sekolah tersebut.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rudy Darmawan, Dwi Rahayu dan Tika Prastyo mahasiswa prodi Pendidikan Informatika, STIKIP PGRI Pacitan tahun 2021 dengan judul “Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X TTKJ 1 SMK Negeri 1 Giritontro”¹⁴ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot meningkatkan nilai hasil belajar siswa. Menurut nilai yang didapat pada hasil belajar siswa, persentase ketuntasan siswa pada pra siklus adalah 35%. Kemudian terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 65%. Walaupun terjadi peningkatan pada siklus I, persentase yang didapat ini belum mencapai indikator yang diharapkan peneliti maka dilakukan siklus II. Pada siklus II nilai unjuk kerja siswa meningkat menjadi 85% dan telah memenuhi indikator yang diharapkan peneliti.

Untuk melihat persamaan dan perbedaan yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

¹⁴ Rudy Darmawan, Dwi Rahayu Tika, and Dedy Prastyo, “Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X TTKJ 1 SMK Negeri 1 Giritontro,” Jurnal Proyeksi Pendidikan Informatika 1, no. 1 (2021) .31.

No.	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Laili Ayu Arrizqi dengan judul Penelitian “Efektivitas Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Pada Mata Pelajaran Al- Qur’an Hadist Kelas 5 Madrasah Ibtidayah Miftahush Shibyan 01 Genuk Semarang”	Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terkait dengan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran.	Terdapat perbedaan pada objek penelitiannya, Efektivitas Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, berfokus pada penggunaan aplikasi kahoot terhadap pemahaman peserta didik pada pembelajaran PAI.
2.	Sherly Novita Wrdana dan Sri Mariya dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Model PBL	Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terkait dengan penerapan	Terdapat perbedaan pada mata pelajaran, dimana penelitian sebelumnya berfokus pada Pengaruh Penerapan Model PBL Menggunakan Kahoot

	Menggunakan Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Potensi SDA Indonesia Kelas XI SMA Negeri 9 Padang.”	penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran.	Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Potensi SDA Indonesia, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus pada penggunaan aplikasi Kahoot pemahaman peserta didik pada pembelajaran PAI yang belum diterapkan di sekolah tersebut.
3.	Rudy Darmawan, Dwi Rahayu dan Tika Prastyo dengan judul penelitian “Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata	Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan Aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran.	Terdapat perbedaan terkait dengan tempat objek penelitian, Penelitian sebelumnya berfokus pada Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Peserta Didik

	Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X TTKJ 1 SMK Negeri 1 Giritontro.”		Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus pada peningkatan pemahaman peserta didik, yang belum diterapkan sebelumnya di SMPN 2 Dua Pitue Kab Sidrap.
--	--	--	---

B. Tinjauan Teori

1. Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyebutkan bahwa kata pemahaman menurut KBBI “pemahaman” artinya proses memahami atau cara memahami Dan “konseptual” atau konsep yang berarti pengertian, gambaran, objek, proses dan rancangan yang telah dipikirkan. Pemahaman juga didefinisikan sebagai proses berfikir dan belajar. Dikatakan demikian karna untuk menuju ke arah pemahaman perlu diikuti dengan belajar dan berfikir.¹⁵ Adapun dalam bukunya Kelvin Seifert menyatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang sudah diingat kurang lebih sama dengan yang sudah diajarkan dan sesuai dengan maksud

¹⁵ W.JS, Porwadarminta, “Kamus Besar Bahasa Indonesia,” Jakarta: Balai Pustaka,” 1991.

penggunaannya.¹⁶ Sedangkan menurut B. S. Bloom, dalam bukunya W. S. Winkel (Psikologi Pendidikan) mengatakan bahwa "pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk lain."¹⁷ Dengan demikian, pemahaman dapat dianggap sebagai kemampuan mendasar yang memungkinkan seseorang untuk menginterpretasikan, mengorganisasikan, dan mengaplikasikan informasi yang telah dipelajari dalam berbagai bentuk.

Pemahaman adalah tingkatan kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini ia tidak hanya hafal secara verbalitas tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang dinyatakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan dan mengambil keputusan.¹⁸ Kemampuan ini mencakup proses berpikir yang lebih mendalam, di mana seseorang tidak hanya sekedar mengetahui informasi, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan konteks lain, menganalisis maknanya, dan menerapkannya dalam situasi yang nyata.

¹⁶ Kelvin Seifert, "Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan," Yogyakarta: Irasod, 2007.

¹⁷ W. S. Winkel, "Psikologi Pengajaran," Jakarta: PT, Gramedia, 1989.

¹⁸ Ngalm Purwanto, "Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran," Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1997.

Pemahaman pada dasarnya sama yaitu dengan memahami sesuatu. Seseorang dapat menafsirkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan. Kategori tersebut menunjukkan bahwa pemahaman mengandung makna lebih luas atau lebih dalam dari pengetahuan. Dengan pengetahuan, seseorang belum tentu memahami sesuatu yang dimaksud secara mendalam, hanya sekedar mengetahui tanpa bisa menangkap makna dan arti dari sesuatu yang dipelajari. Sedangkan dengan pemahaman, seseorang tidak hanya bisa menghafal sesuatu yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap makna dari sesuatu yang dipelajari juga mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut.¹⁹ penggunaan teknologi seperti aplikasi Kahoot menjadi salah satu inovasi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Kahoot dengan pendekatan gamifikasi dan interaktifnya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk memahami materi PAI secara mendalam. Melalui fitur-fitur yang interaktif, seperti kuis dan diskusi, aplikasi ini memungkinkan peserta didik untuk menguji pemahaman mereka, menerima umpan balik secara langsung, serta meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman konsep mereka terhadap ajaran Islam dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Para ahli pendidikan terutama concern terhadap psikologi pendidikan dan psikologi pembelajaran turut terlibat memikirkan faktor-faktor yang

¹⁹ Benjamin 5. Bloom, dkk, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran*, Pengajaran dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom, h. 106

mempengaruhi proses pembelajaran terutama faktor yang mempengaruhi pemahaman dan belajar siswa. Ada banyak faktor yang mempengaruhi pemahaman, dilihat dari sumbernya dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu:²⁰

1. Faktor Internal

Faktor Internal adalah faktor yang timbul dari dalam diri siswa baik kondisi jasmani maupun rohani siswa. Secara garis besar faktor intern dapat digolongkan menjadi 2 bagian, yaitu:

a. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah sesuatu kondisi yang berhubungan dengan keadaan jasmani seseorang. Faktor fisiologis yang dapat mempengaruhi pemahaman siswa dapat dibedakan menjadi dua macam. Kedua macam pengaruh tersebut adalah sebagai berikut:

(1) Tonus (kondisi) badan

kondisi jasmani pada umumnya dapat dikatakan melatarbelakangi kegiatan belajar. Keadaan jasmani yang optimal akan berbeda sekali tingkat pemahamannya bila dibandingkan dengan keadaan jasmani yang lemah.

(2) Keadaan fungsi-fungsi fisiologis tertentu

Panca indera yang memegang peranan penting dalam belajar adalah mata dan telinga. Apabila mekanisme mata dan telinga kurang berfungsi, maka tanggapan yang disampaikan dari guru tidak mungkin dapat diterima oleh

²⁰ Eveline Siregar dan Hartini Nara, "Teori Belajar dan Pembelajaran," Bandung: Ghalia Indonesia, 2010.

siswa. Jadi, siswa tidak dapat menerima dan memahami bahan-bahan pelajaran, baik yang berlangsung disampaikan oleh guru maupun melalui buku bacaan.

2. Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah suatu kondisi yang berhubungan dengan keadaan kejiwaan seseorang. Faktor psikologis dapat ditinjau dari aspek bakat, minat, intelegensi dan motivasi.²¹

1. Bakat

Bakat merupakan kemampuan potensial yang dimiliki anak untuk mencapai keberhasilan. Bakat yang dimiliki anak tidak sama. Bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar bidang-bidang studi tertentu.

2. Minat

Menurut Djaali, minat adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu diluar diri.²² Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar untuk sesuatu. Dalam hal ini, terdapat dua hal yang harus diperhatikan, yaitu minat pembawaan dan minat yang muncul karena adanya pengaruh dari luar.

3. Intelegensi

Intelegensi adalah kemampuan psikofisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan

²¹ veline Siregar dan Hartini Nara, "Teori Belajar dan Pembelajaran," Bandung: Ghalia Indonesia, 2010.

²² Djaali, "Psikologi Pendidikan," Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

cara yang tepat. Kemampuan dasar yang tinggi pada anak memungkinkan anak dapat menggunakan pikirannya untuk belajar dan memecahkan persoalan-persoalan baru secara tepat, cepat dan berhasil. Sebaliknya, tingkat kemampuan dasar yang rendah dapat mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan memahami pelajaran.

4. Motivasi

Motivasi adalah keadaan internal manusia yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Fungsi motivasi adalah mendorong seseorang untuk interest pada kegiatan yang akan dikerjakan, menentukan arah perbuatan yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai dan mendorong seseorang untuk pencapaian prestasi. Dengan adanya motivasi yang baik dalam belajar, maka akan menunjukkan hasil belajar yang baik, yaitu dapat memahami pelajaran dengan baik pula.

3. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang timbul dari luar diri peserta didik. Faktor eksternal dibagi menjadi dua macam, yaitu:²³

a. Faktor sosial juga dispesifikkan dalam beberapa kategori lingkungan, yaitu sebagai berikut:

1. Lingkungan keluarga meliputi: orang tua, suasana rumah, kemampuan ekonomi keluarga dan latar belakang kebudayaan.

²³ Eveline Siregar dan Hartini Nara, "Teori Belajar dan Pembelajaran," (Bandung: Ghalia Indonesia, 2010).

2. Lingkungan sekolah meliputi: interaksi guru dan peserta didik, hubungan antar murid, cara penyajian bahan Pelajaran.
 3. Lingkungan masyarakat meliputi: teman bergaul, pola hidup lingkungan, kegiatan dalam masyarakat.
- b. Faktor non sosial dapat dibedakan menjadi empat yaitu sebagai berikut:
1. Sarana dan prasarana di sekolah meliputi: kurikulum, media pendidikan, keadaan gedung dan sarana prasarana belajar.
 2. Waktu belajar. Waktu juga berpengaruh terhadap hasil belajar atau pemahaman siswa. Belajar waktu pagi hari lebih efektif daripada belajar pada waktu lainnya. Karena peserta didik yang belajar di pagi hari pikiran dan jasmani mereka masih segar dan dalam kondisi baik.
 3. Rumah atau tempat tinggal. Kondisi yang sempit dan berantakan akan berpengaruh terhadap kegiatan belajar ataupun peserta didik itu sendiri.
 4. Alam dapat berupa keadaan cuaca yang tidak mendukung anak untuk melangsungkan proses belajar mengajar. Kalaupun berlangsung tentu kondisi belajar peserta didik akan kurang optimal.

2. Aplikasi Kahoot

Kahoot awalnya merupakan sebuah *joint project* antara tim yang beranggotakan Johan Brand, Jamie Brooker, Morten Versvik dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada bulan Maret 2013.

Kahoot adalah sebuah aplikasi pengajaran atau *platform*, pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Dengan bahasa yang sederhana, Kahoot ialah permainan berbasis *website* sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara *online*. Aplikasi ini tidak hanya meningkatkan minat dan keaktifan siswa, tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif.²⁴ Belajar dan bermain dengan Kahoot ini membuat para peserta didik terlibat aktif secara langsung dan menghadirkan kuis yang meriah, heboh dan tidak bosan dalam kelas, kantor maupun di rumah.

Kahoot adalah salah satu media pembelajaran *online* yang berisi kuis dan permainan Kahoot juga bisa dipahami menjadi media pembelajaran yang interaktif lantaran bisa dipakai pada aktivitas belajar mengajar misalnya melakukan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya.

Feedback instan yang diberikan setelah sesi *game* juga menjadi salah satu faktor kunci dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Peserta didik dapat langsung mengetahui hasil jawaban mereka, yang memberikan kesempatan untuk merefleksikan pemahaman mereka secara cepat. Jika mereka menjawab salah, guru dapat menjelaskan mengapa jawaban tersebut salah dan memberikan klarifikasi tentang konsep yang benar. Dengan cara ini, *game* edukasi tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif, di mana siswa dapat belajar dari kesalahan

²⁴ Sumarso, "Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot Dengan Combpro," Yogyakarta: Deepublish, 2019.

mereka.²⁵ Kahoot adalah salah satu media pembelajaran *online* yang berisi kuis dan permainan Kahoot juga bisa dipahami menjadi media pembelajaran yang interaktif lantaran bisa dipakai pada aktivitas belajar mengajar misalnya melakukan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya.

Kahoot menyediakan 2 laman yang berbeda untuk penggunaannya. Pendidik yang akan memberikan asesmen dapat mengakses <https://Kahoot.com/> sementara peserta didik sebagai peserta dapat mengakses <https://kahoot.it/>. Melalui laman <https://Kahoot.com/>, pendidik dapat melakukan beberapa aktivitas diantaranya pendaftaran (*signup*), masuk ke laman pribadi (*log-in*), memilih fitur yang tersedia yaitu kuis, diskusi maupun survei. Setelah memilih salah satu fitur maka pendidik dapat mulai memasukkan daftar pertanyaan berikut jawaban, durasi waktu untuk menjawab, dan skor untuk tiap jawaban yang benar.

a. Kahoot Sebagai Media Pembelajaran

Kahoot merupakan *platform* berbasis *game* yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan juga motivasi pada peserta didik untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Permainan Kahoot menjadi pilihan yang utama sebagai media pembelajaran guna membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi Kahoot berisikan soal-soal dalam tampilan *game-show* yang dapat digunakan secara gratis atau tidak berbayar. Tampilan soal dalam aplikasi ini dapat dilengkapi dengan gambar maupun video yang

²⁵ Fajjah, N., Nuryadi, & Hetty, M. N. "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras Nuthfah Fajjah, Nuryadi, Nafida Hetty Marhaeni." Jurnal Pendidikan Matematika 6, (2022).

dapat memperjelas soal. Pengoperasian aplikasi Kahoot ini sangat mudah dilakukan, Kahoot dapat diakses melalui aplikasi maupun *situs web* sehingga menjadikannya praktis untuk digunakan.²⁶ Kahoot menjadi alat yang fleksibel dan cocok digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran.

b. Manfaat Kahoot

Sebagai pembelajaran kolaboratif Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pengajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan sola, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya. Salah satu syarat untuk membuat kahoot adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya.²⁷ Dengan demikian, memiliki akun *Gmail* atau akun lain menjadi langkah awal yang diperlukan untuk mulai menggunakan Kahoot bagi penyelenggara.

Kahoot biasanya digunakan untuk penilaian formatif, untuk memantau setiap kemajuan peserta didik terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan untuk mengidentifikasi daerah-daerah di mana siswa akan mendapatkan manfaat lebih dari satu pembelajaran, lebih menantang kesempatan belajar, atau *review* dari pengetahuan dasar, pengguna lebih berpengalaman juga mengintegrasikan Kahoot ke dalam kurikulum mereka untuk memperkenalkan topik baru. Kahoot memiliki sisi paling menarik saat pelaksanaan dalam proses pembelajaran yaitu untuk setiap soal yang sudah dijawab, layar komputer pendidik akan langsung menampilkan jawaban yang

²⁶ Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. "Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (2021).

²⁷ Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar." *KARCANEGERA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, (2020).

benar sehingga dapat meningkatkan interaksi dan motivasi yang tinggi.²⁸ Hal ini memungkinkan peserta didik untuk segera mengetahui hasilnya, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kahoot memiliki empat fitur yaitu game, kuis, diskusi dan survei. Untuk *game*, bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Penggunaan Kahoot biasanya digunakan untuk penilaian formatif, untuk memantau setiap kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan untuk mengidentifikasi daerah-daerah di mana peserta didik akan mendapatkan manfaat lebih dari satu pembelajaran, lebih menantang kesempatan belajar, atau review dari pengetahuan dasar, pengguna lebih berpengalaman juga mengintegrasikan Kahoot ke dalam kurikulum mereka untuk memperkenalkan topik baru.

Fitur ini membantu menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Adapun kelebihan dan kekurangan aplikasi Kahoot sebagai berikut :

a. Kelebihan Aplikasi Kahoot

1. Meningkatkan keaktifan peserta didik melalui pendekatan kuis yang interaktif.
2. Suasana kelas akan lebih menyenangkan, anak akan dilatih memakai teknologi menjadi media pembelajaran.

²⁸ Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95–104, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.

3. Peserta didik akan dilatih kemampuan TIK ketika pengoperasian Kahoot
 4. Peserta didik menjadi minat dalam belajar dan bertambah semangat dalam menjawab setiap pertanyaan di media Kahoot.
 5. Lebih menantang kesempatan belajar, serta mengintegrasikan Kahoot ke dalam kurikulum mereka untuk memperkenalkan topik baru.
 6. Aplikasi dapat di akses gratis.
 7. Guru dapat membuat kuis, pertanyaan diskusi, atau survei dan dapat menyesuaikan waktu yang diberikan untuk siswa menjawab.
- b. Kekurangan Aplikasi Kahoot
1. Tidak semua pengajar yang mampu menggunakan teknologi, terkhusus Kahoot.
 2. Fasilitas sekolah kurang memadai.
 3. Terbatasnya jam pertemuan di kelas.
 4. Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan Kahoot.
 5. Pengajar juga bisa tertipu jika peserta didik membuka hal lain di luar dari pembelajaran.
 6. Tidak dapat terhubung dengan game kembali setelah koneksi internet terputus.
 7. Tidak semua guru ada waktu untuk mengatur pembelajaran dari media Kahoot.²⁹

²⁹ Herwina Bahar, dkk. “Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” Kacangegara: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat 3, No. 2, Juli (2020), h. 155–162.

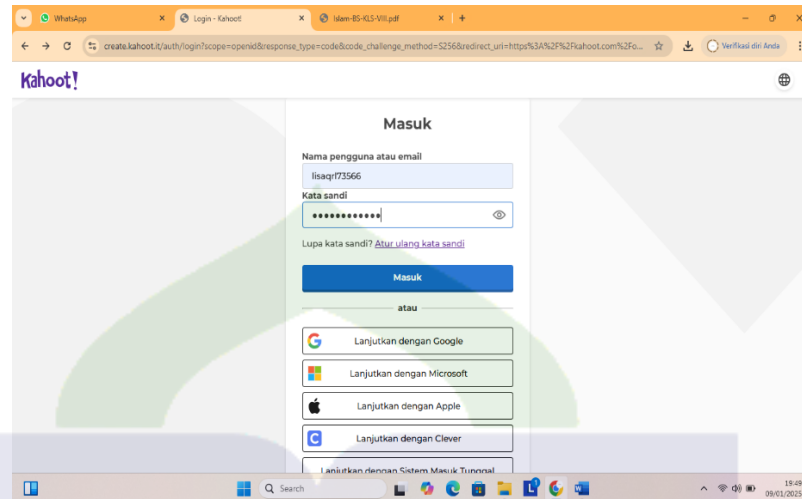
c. Langkah-langkah Menggunakan Kahoot

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien, maka Pendidik dapat menggunakan aplikasi Kahoot dengan menerapkan langkah-langkah yang meliputi:

- 1) Pastikan handphone, tablet, komputer, atau laptop sudah terkoneksi dengan jaringan internet.³⁰ Ketik kahoot.com dan *log in* menggunakan akun Kahoot, jika belum silahkan mendaftar melalui tombol *sign up for free* dan mendaftar dengan menggunakan akun gmail atau facebook.
- 2) Pastikan handphone, tablet, komputer, atau laptop sudah terkoneksi dengan jaringan internet.³¹ Ketik kahoot.com dan *log in* menggunakan akun kahoot, jika belum silahkan mendaftar melalui tombol *sign up for free* dan mendaftar dengan menggunakan akun gmail atau facebook.
- 3) Buka situs situs *web* perangkat internet seperti *Google Chrome*, *Mozilla Firefox* atau yang lainnya, lalu ketik <https://Kahoot.com/>. Kita juga dapat mengaksesnya dengan cara mengunduh aplikasi Kahoot di *playstore* handphone kita masing-masing.
- 4) Menu *login* dapat digunakan bagi mereka yang telah mendaftar atau membuat akun pada Kahoot sedangkan *sign up* digunakan untuk mereka yang belum pernah memiliki akun Kahoot.

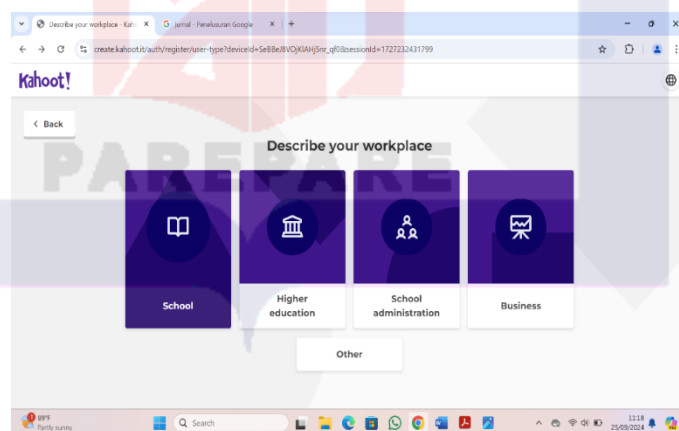
³⁰ Bunyamin A., Juita D., Syalsiah N. "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran." *Gunahumas: Jurnal Kehumasan* 3, No 1, (2020): 43-50

Gambar 2.1
Tampilan laman website login atau sign up Kahoot



- 5) Daftar akun untuk masuk dan apabila pendidik belum memiliki akun Kahoot, dapat mendaftarkan diri dengan cara mengklik tombol sign up. Pada halaman berikutnya, akan muncul tampilan *website* dan beberapa fitur aplikasi Kahoot seperti yang ada pada gambar 2.2

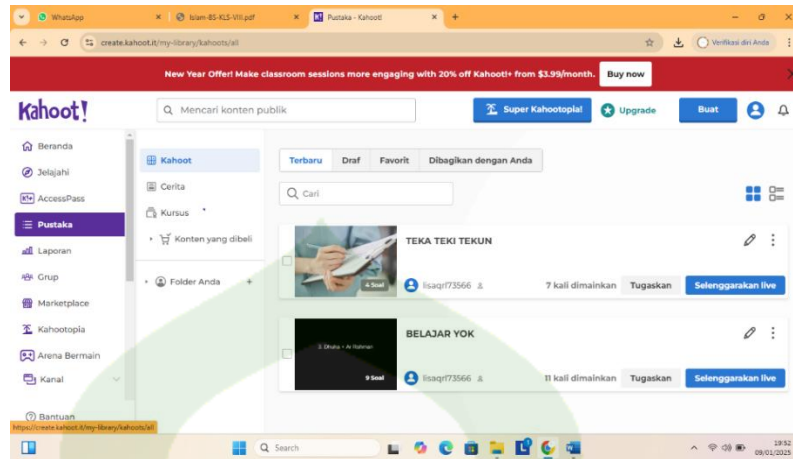
Gambar 2.3
Tampilan laman akun pendidik dan peserta didik



- 6) Berikutnya terdapat beberapa menu yang harus dipilih berdasarkan kebutuhan kerja.

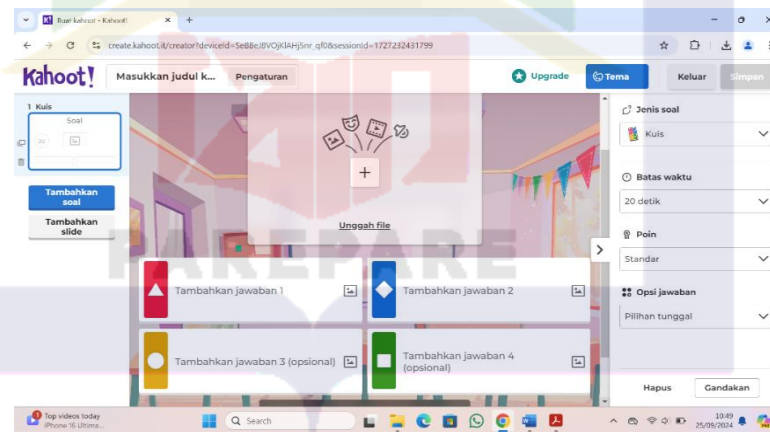
Gambar 2.3

Tampilan laman fitur Kahoot



- 7) Selanjutnya memilih bagian fitur cerita dengan memasukkan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Di bagian fitur ini, guru akan membagikan materi dengan keunggulan dapat ditambahkan gambar, video serta audio sehingga pembelajaran tidak terkesan membosankan.

*Gambar 2.4
Tampilan laman soal Kahoot*

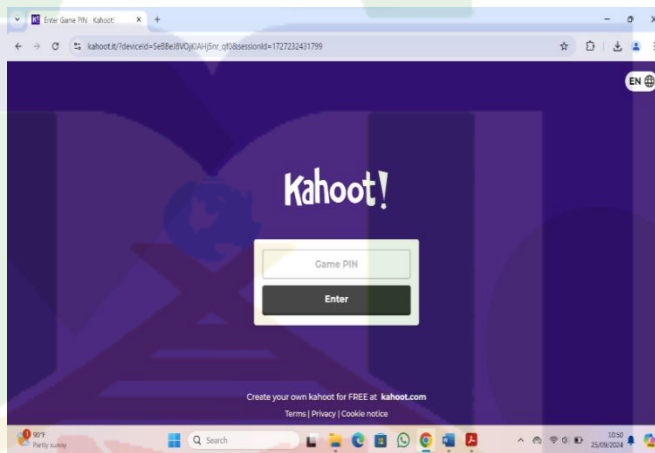


Sedangkan untuk peserta didik dapat menggunakan aplikasi Kahoot dengan cara langkah-langkah berikut:

- a. Peserta didik kemudian dapat mengakses *website* <https://Kahoot.it/> atau mengunduh aplikasi di *playstore* baik melalui handphone atau

komputer pribadi dan nantinya akan menampilkan laman yang berbeda dengan pendidik. Dimana tampilan di layar peserta didik adalah permintaan untuk memasukkan pin game. Pin game tersebut adalah semacam kode soal berupa 7 digit angka yang dapat diperoleh dari pendidik.

Gambar 2.5
Tampilan laman website Kahoot untuk pemain

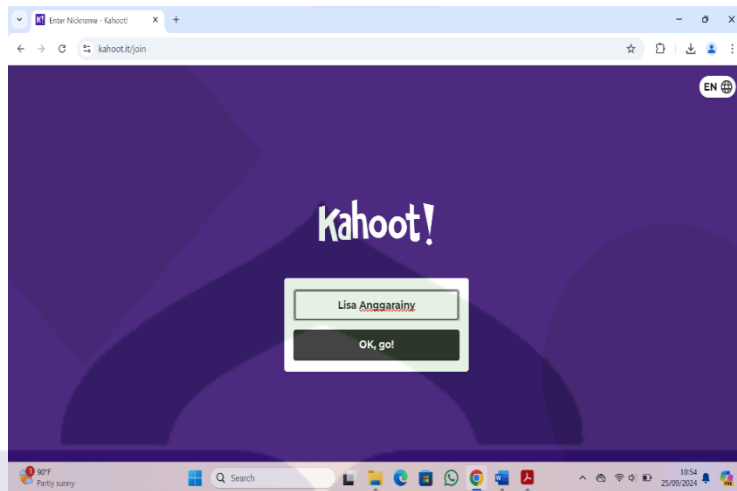


Sumber: Dokumentasi Pribadi

- b. Di laman berikutnya dalam kolom *nick name* dapat diisi dengan nama tiap masing-masing peserta didik atau nama tim.

Gambar 2.6

Mengisi nama masing-masing peserta asesmen Kahoot!



Sumber: Dokumentasi Pribadi

- c. Setelah mengisi kolom yang tertera maka peserta didik sudah terdaftar sebagai peserta asesmen secara otomatis. Setelah itu peserta didik langsung dapat menjawab tiap-tiap pertanyaan yang tampil di perangkat masing-masing.

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan.³²

³² Annisa Nidaur Rohmah. "Belajar dan Pembelajaran." Cendekia: Jurnal Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam 09, no. 2 (2017), h.4.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi.

Seiring perkembangan zaman yang semakin pesat pendidikan agama islam menjadi bekal bagi generasi muda dengan nilai-nilai moral dan etika yang kuat dalam membantu menghadapi tantangan globalisasi serta memberikan pemahaman yang mendalam tentang identitas dan budaya. Mengakui pentingnya tujuan pendidikan dan pembelajaran bagi setiap individu, mplementasi proses pendidikan dan pembelajaran yang efektif akan mengarah

pada pencapaian tujuan utama pendidikan, yaitu *learning to be, learning to know, learning to do and learning to live together*.³³

Revolusi digital yang semakin canggih mengharuskan manusia untuk mengoptimalkan intelektual dan moral, pendidikan berperan menjadi dasar serta acuan dalam mendidik. Selain memberikan banyak manfaat di bidang teknologi, era digital juga mempermudah akses terhadap materi ajar, interaksi antara guru dan peserta didik. Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan pengajaran yang membentuk peserta didik menjadi individu yang berakhlak mulia, berpengetahuan tentang agama Islam serta mampu mengamalkan ajaran-ajaran Islam.³⁴

Pendidikan merupakan suatu proses yang terjadi secara timbal balik antara guru dan peserta didik. Peserta didik adalah manusia merdeka yang dipandang memiliki potensi untuk selanjutnya potensi tersebut ditumbuhkan dan dikembangkan melalui pendidikan oleh guru. Pendidikan Agama Islam telah mewarnai proses pendidikan di Indonesia, dengan ajaran Islam sebagai konten yang diajarkan. Dengan memperhatikan dasar dan fungsinya, Pendidikan Agama Islam (PAI) di persekolahan harus diajarkan oleh Guru PAI profesional dengan tujuan untuk mendidik, membimbing, dan mengarahkan peserta didik menjadi pribadi Islami (insan kamil; beriman, taat, dan berakhlak) dalam kerangka diri siswa sebagai individu, anggota keluarga, bagian masyarakat, warga negara, dan warga dunia. Poin ini sekaligus menegaskan

³³ Muhammad Faturrahman, "Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan," Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.

³⁴ Ubabuddin. "Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah." Garunda: Jurnal Jurnal Ilmiah Edukatif 5, no. 1 (2019), h.4.

bahwa tujuan PAI bukanlah menjadikan peserta didik menjadi ahli ilmu agama Islam.

Pendidikan Agama Islam merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional, yang memiliki tanggung jawab dalam mengevaluasi segala hal yang belum sesuai dengan perkembangan zaman, terutama dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Pendidikan Agama Islam menjadi dasar penting dalam menghadapi tantangan era globalisasi dengan tetap berpegang pada nilai-nilai keislaman. Melalui pendidikan ini, peserta didik dibekali pemahaman etika, moral, akhlak serta panduan islam yang kokoh sehingga dapat menyaring dampak negatif globalisasi serta memberikan kontribusi positif dalam Pendidikan.

C. Kerangka Pikir

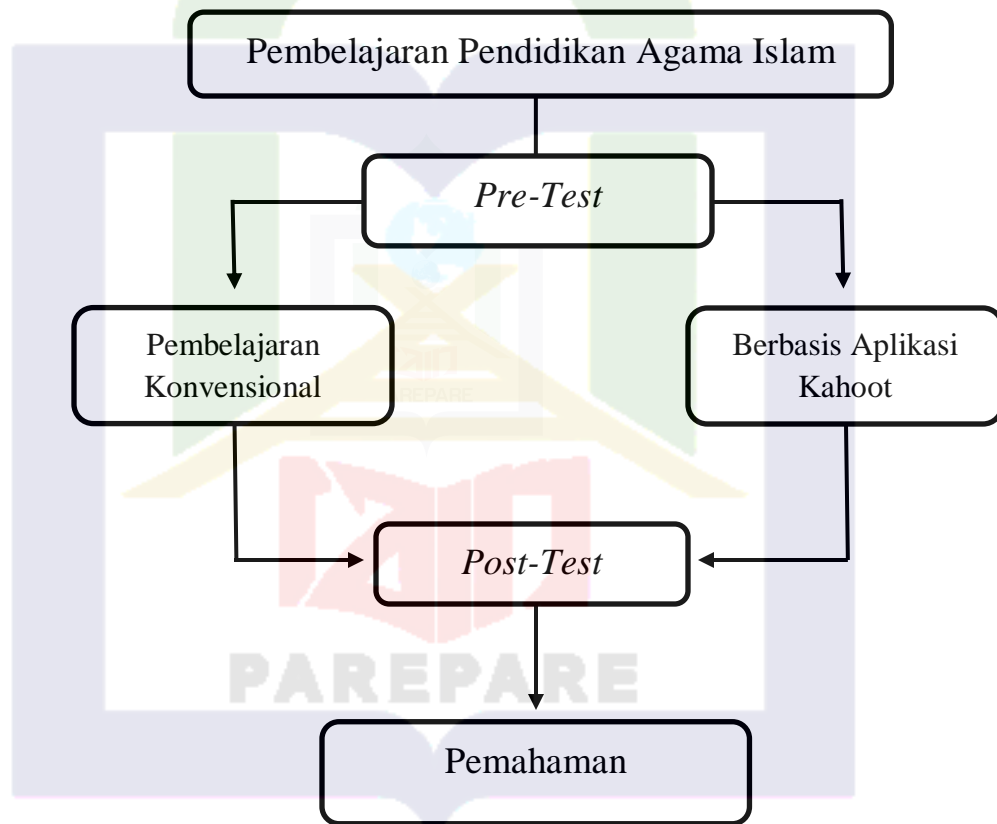
Suatu proses pembelajaran akan berjalan lancar jika peserta didik \memiliki minat serta keaktifan yang tinggi. Begitupun sebaliknya, jika keaktifan belajar peserta didik rendah maka pembelajaran tidak akan berhasil dan akan mempengaruhi hasil belajarnya. Keaktifan merupakan salah satu faktor yang menunjang hasil belajar, salah satu hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan aplikasi *game* Kahoot dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan nuansa serta meningkatkan keaktifan dalam belajar. Dengan adanya penggunaan aplikasi Kahoot ini memiliki peran penting dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pemebelajaran.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis dan menguji pengaruh dari penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap pemahaman peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMPN 2 Dua Pitue. Efektifitas dari penggunaan

aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam diduga dapat berpengaruh terhadap perubahan intensitas keaktifan. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:

Kerangka pikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Gambar 2.7
Bagan Kerangka Pikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara atas permasalahan penelitian yang memerlukan data untuk menguji kebenaran dugaan tersebut. Hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap masalah-masalah yang akan diteliti dimana kebenarannya masih diuji. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak terdapat peningkatan pemahaman peserta didik pada pembelajaran PAI setelah menggunakan aplikasi Kahoot.

H_1 = Terdapat peningkatan pemahaman peserta didik pada pembelajaran PAI setelah menggunakan aplikasi Kahoot.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.³⁵ Metode eksperimental semu merupakan bentuk desain dengan menggunakan dua kelompok. Satu kelompok sebagai kelompok eksperimen dan satu kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan strategi pembelajaran yang akan diuji keefektifannya dan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan strategi pembelajaran yang sudah ada kemudian dua kelompok tersebut diberi test akhir atau post test.³⁶

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan penggunaan Kahoot dalam kelas eksperimen, perlakuan dilakukan dengan maksud untuk mengkaji hasil belajar siswa sebagai akibat perlakuan dan tanpa perlakuan dengan model pembelajaran tanpa menggunakan Kahoot pada kelas kontrol. Pada awal pembelajaran diadakan *pre-test* dan akhir pembelajaran diadakan *post-test* untuk mengetahui hasil belajarnya. Adanya perbedaan nilai pretest dan *post-test* antara

³⁵ Sugiono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D." Bandung: Alfabeta, 2012.

³⁶ Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief. "Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas." Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.

kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan data yang digunakan sebagai bahan pengamatan yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran Kahoot terhadap keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah mendapatkan tindakan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non equivalent control group design*.³⁷ Desain ini hampir sama dengan *pretest posttest control group design*, hanya saja pada design ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Pada desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut kemudian diberi prates untuk mengetahui kondisi awal dan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pre-test* yang baik adalah ketika tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berikut ini adalah skema desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain *nonrandomized control-group pretest-posttest design*. Desain ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

*Tabel 3.1 Desain Non equivalent control group design*³⁸

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ¹	X	O ²
Kontrol	O ³	-	O ⁴

Keterangan:

O1 : *Pretest* eksperimen

³⁷ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 78.

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d Dan Penelitian Pendidikan)*, 3rd ed. (Bandung: Alfabeta, 2019), h.138.

O2 : *Posttest* kelas eksperimen

O3 : *Pretest* kelas kontrol

O4 : *Posttest* kelas kontrol

X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi Kahoot pada pembelajaran PAI.

- : Model pembelajaran yang tidak sama kelas eksperimen

Berdasarkan desain penelitian diatas, peneliti melakukan dua kali tes pada masing-masing kelompok. Tes pertama dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menentukan hasil awal sebelum perlakuan. Kemudian pada tes akhir dikelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di SMPN 2 Dua Pitue, kelas VIII khususnya di mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam tahun Pelajaran, yang terletak di Jl. Bila No. 119, Taccimpo, Kec. Dua Pitue, Kab. Sidenreng Rappang Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025.

Pemilihan SMPN 2 Dua Pitue, Kabupaten Sidenreng Rappang (Sidrap) sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan akademik yang relevan dengan fokus kajian dalam penelitian ini. Sekolah ini memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, terutama dalam hal penggunaan teknologi pendidikan dan respons peserta didik terhadap metode pembelajaran interaktif. Berdasarkan observasi awal, SMPN 2 Dua Pitue telah menunjukkan kesiapan fasilitas pendukung seperti, ketersediaan perangkat TIK, serta lingkungan belajar yang terbuka

terhadap inovasi pembelajaran berbasis digital, seperti penggunaan aplikasi Kahoot. Dari segi peserta didik, SMPN 2 Dua Pitue menunjukkan tingkat keaktifan dan antusiasme belajar yang beragam, yang sangat penting untuk meneliti efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Hal ini ditunjukkan dengan keterbukaan kepala sekolah dan guru-guru dalam memberikan akses kepada peneliti, serta mendampingi implementasi media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, berdasarkan kesesuaian karakteristik sekolah, fasilitas yang tersedia, respons dari pihak sekolah, serta relevansinya dengan tujuan penelitian, SMPN 2 Dua Pitue menjadi pilihan yang tepat dan strategis sebagai lokasi penelitian ini.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan, mulai dari bulan April hingga Mei 2025.

C. Populasi dan Sampel

1. 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.³⁹ Sedangkan menurut Arikunto memberikan pengertian bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen dalam penelitian maka penelitian tersebut merupakan penelitian populasi. Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa populasi merupakan kumpulan dari beberapa objek yang akan diteliti.

³⁹ Sugiono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D," Bandung: Alfabeta, 2012.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMPN 2 Dua Pitue Taccimpo yang berjumlah 53 orang, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2 populasi penelitian

Kelas	Sampel
Kelas VIII 1	17
Kelas VIII 2	16
Kelas VIII 3	20
Jumlah	53 orang

Sumber: Data Administrasi sekolah SMPN 2 Dua Pitue Kab. Sidrap

2. Sampel

Sampel adalah bagian yang memberikan gambaran secara umum dari populasi. Sampel penelitian memiliki karakteristik yang sama atau hampir sama dengan karakteristik populasi, sehingga sampel yang digunakan dapat mewakili populasi yang diamati.⁴⁰ Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun pertimbangan dalam pemilihan sampel adalah:

1. Kelas yang memiliki jumlah siswa yang sama/seimbang.
2. Kelas yang memiliki kemampuan akademik yang relatif setara berdasarkan nilai rata-rata kelas.
3. Kelas yang diampu oleh guru yang sama

⁴⁰ Riyanto Slamet and Andhita Hatmawan Aglis, "Metode Riset Penelitian Kuantitatif (Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen," Yogyakarta: Deepublish, 2020).

Jadi sampel dari populasi yang diambil harus benar-benar mewakili. Dalam penelitian ini peneliti telah menentukan sampel yaitu peserta didik kelas VIII 1 dan VIII 2 sebanyak 33 orang.

4. Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas yang dipilih yaitu kelas VIII 1 dan kelas VIII 2. Setelah melakukan observasi dan pertimbangan, peneliti memilih kelas VIII 2 sebagai kelas eksperimen dengan alasan rata-rata peserta didik di kelas tersebut memiliki Hp.

Tabel 3.3 Sampel

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Keterangan
1.	VIII.1	17	Kelas Kontrol
2.	VIII.2	16	Kelas Eksperimen
	Jumlah	33	

Sumber: Data Administrasi sekolah SMPN 2 Dua Pitue Kab. Sidrap

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka dipilih kelas VIII.1 dengan jumlah 17 orang peserta didik sebagai kelas kontrol yang akan belajar menggunakan konvensional, dan kelas VIII. 2 dengan jumlah 16 peserta didik sebagai kelas kontrol yang akan belajar menggunakan aplikasi Kahoot.

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian, tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data

yang ditetapkan.⁴¹ Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah:

1. Tes

Tes sebagai instrumen atau prosedur sistematis untuk mengamati dan mendeskripsikan satu atau lebih karakteristik dari siswa, baik dengan menggunakan skala numerik atau skala klasifikasi.⁴² Tes soal yang diberikan kepada peserta didik untuk mendapatkan data yang kuantitatif guna mengetahui bagaimana tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media interaktif game Kahoot dua kali tes yaitu:

a. *Pre-Test* (tes awal)

Tes awal yaitu tes yang dilaksanakan sebelum bahan pelajaran diberikan kepada peserta didik. Materi tes awal ini adalah materi-materi yang dianggap penting yang akan diajarkan pada kegiatan belajar mengajar yang akan berlangsung.⁴³ Tes ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep awal peserta didik pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. *Post-Test* (tes akhir)

Tes akhir yaitu tes yang diberikan kepada peserta didik setelah berlangsung proses pembelajaran. Tes akhir ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik setelah menggunakan media interaktif game Kahoot pada kelas eksperimen.

2. Dokumentasi

⁴¹ Sugiyono, "Metode Penelitian," Bandung: Alfabeta, 2005.

⁴² Sri Mulianah, "Pengembangan Instrumen Teknik Tes dan Non Tes," Parepare: CV Kaaffah Learning Center, 2019.

⁴³ Sri Mulianah, "Pengembangan Instrumen Teknik Tes dan Non Tes," Parepare: CV Kaaffah Learning Center, 2019.

Teknik dokumentasi adalah mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip, seperti arsip tertulis yang berisi teori, pendapat, dalil dan hukum-hukum yang relevan dengan masalah penelitian.⁴⁴

Dokumentasi yaitu teknik pengumpulan melalui pencatatan langsung terhadap arsip atau dokumen tertulis yang ada di lingkungan tempat penelitian. Penulis menggunakan dokumentasi sebagai pengumpulan data dengan menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data berupa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, seperti, jumlah peserta didik dan kondisi di sekolah. Selain itu, dokumentasi juga dapat digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran selama proses penelitian berlangsung dalam bentuk foto.

E. Definisi Operasional Variabel

Penguraian definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari terjadinya salah penafsiran tentang judul, sekaligus untuk memudahkan pemahaman terhadap makna yang terkandung dalam penelitian ini, untuk itu penulis mengemukakan beberapa penelitian terhadap kata yang dianggap perlu seperti dibawah ini:

1. Aplikasi Kahoot

Media Kahoot merupakan salah satu media interaktif yang berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon-ikon yang dapat di kembangkan, salah satunya ialah: penggunaan dapat membuat quiz sesuai dengan apa yang diinginkan untuk memberikan kepada siswanya agar Susana di kelas tidak membosankan dan menjadi aktif.

⁴⁴ Nurul Zuriah, Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan , (Cet. II; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007) h. 191.

Kahoot suatu aplikasi *web e-learning* yang biasa digunakan dalam penyelenggaraan kuis *online* dalam proses layanan bimbingan konseling di kelas yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi sekaligus bersaing yang menjadikan siswa kreatif dan termotivasi, secara intrinsik dan ekstrinsik.⁴⁵

2. Pemahaman Peserta Didik

Pemahaman peserta didik merujuk pada tingkat kemampuan dan memahami peserta didik dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun emosional, yang mencakup kegiatan bertanya, menjawab, berkomunikasi, atau mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian.

3. Pembelajaran PAI

Keaktifan belajar PAI pada penelitian ini merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran PAI yang meliputi faktor kognitif melalui alat evaluasi tertentu selama proses pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan pengumpulan data sistematis dan mudah. Data merupakan sejumlah informasi dan bahan yang dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan baik yang diperoleh dari data di lapangan maupun jawaban dari responden atau siswa yang telah ditentukan pada saat penelitian yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi.⁴⁶ Teknik yang digunakan dalam penelitian ini dengan memberikan tes sebelum dan

⁴⁵ Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, and Nirwana Anas. "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 1, (2021), h. 487–497.

⁴⁶ Suharsimi, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Sosial," Bandung: Alfabeta, 2014.

sesudah pemberian perlakuan (penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran).

Tabel 3.4 Instrumen Penelitian

No.	Indikator soal	Bentuk soal	Nomor Soal
1.	Peserta didik diminta untuk menyebutkan tugas nabi dan rasul Allah	Pilihan Ganda	1,2,3,6, 8, 14
2.	Peserta didik diminta untuk menunjukkan cara beriman kepada nabi dan rasul Allah	Pilihan Ganda	4,5,7, 11,15, 19, 20
3.	Peserta didik diminta untuk Menyebutkan mukjizat para nabi dan rasul Allah	Pilihan Ganda	9,10, 17, 18,
4	Peserta didik diminta untuk menjelaskan sifa-sifat nabi dan rasul Allah	Pilihan Ganda	12, 13, 16,

1. Soal Pilihan Ganda

Selanjutnya, peneliti menggunakan tes sebagai instrument penelitian. Mardapi mengungkapkan bahwa tes adalah seperangkat pertanyaan yang memiliki jawaban yang mempunyai atribut benar dan salah. Selanjutnya, peneliti menggunakan tes sebagai instrument penelitian. Mardapi mengungkapkan bahwa tes adalah seperangkat pertanyaan yang memiliki jawaban yang mempunyai atribut

benar dan salah.⁴⁷ Tes tersebut merupakan bentuk (pilihan ganda) yang akan digunakan untuk memperoleh data tentang peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan aplikasi kahoot bagi kelas eksperimen dan kelas control yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Peneliti memberikan *pretest* kepada seluruh peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol di awal pertemuan, dan *posttest* diberikan di akhir pembelajaran baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. *Pretest* dan *posttest* berupa lembaran soal berisi 10. Adapun tujuan *pretest* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik baik yang menggunakan Kahoot dan yang menggunakan pembelajaran konvensional.

a) Uji Validitas Instrument

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya.⁴⁸ Untuk mengetahui suatu item soal memiliki validitas yang baik, maka setiap item soal dihitung validitasnya. Untuk mengukur validitas tes objektif dengan pilihan ganda, yaitu dengan menggunakan rumus product moment, yang rumus lengkapnya adalah sebagai berikut.⁴⁹

⁴⁷ Sumardi, "Teknik Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar," Yogyakarta: Deepublish, 2020.

⁴⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Cet. XXVI; Bandung: Alfabeta, 2017).

⁴⁹ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan RnD," Bandung: Alfabeta, 2005.

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = koefisien korelasi point biserial

M_p = skor rata-rata untuk butir yang dijawab benar

M_t = skor rata-rata dari skor total.

SD_t = deviasi standar dari skor total.

p = proporsi siswa yang menjawab betul pada butir yang diuji validitasnya.

Tabel 3.5 Uji Validitas

Nomor Soal	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
Soal 1	0,990	0,4438	Valid
Soal 2	0,991	0,4438	Valid
Soal 3	0,100	0,4438	Valid
Soal 4	0,987	0,4438	Valid
Soal 5	0,993	0,4438	Valid
Soal 6	0,992	0,4438	Valid
Soal 7	0,989	0,4438	Valid
Soal 8	0,983	0,4438	Valid
Soal 9	0,998	0,4438	Valid
Soal 10	0,995	0,4438	Valid
Soal 11	0,991	0,4438	Valid

Soal 12	0,994	0,4438	Valid
Soal 13	0,992	0,4438	Valid
Soal 14	0,993	0,4438	Valid
Soal 15	0,988	0,4438	Valid
Soal 16	0,991	0,4438	Valid
Soal 17	0,991	0,4438	Valid
Soal 18	0,986	0,4438	Valid
Soal 19	0,982	0,4438	Valid
Soal 20	0,981	0,4438	Valid

b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Uji reliabilitas dimaksudkan adalah untuk mengukur apakah alat ukur yang digunakan cukup akurat, stabil atau konsisten dalam mengukur apa yang ingin diukur.⁵⁰ Maka pengertian Reliabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes.

Tabel 3.6 Uji Reliability

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.770	.999	21

⁵⁰ Syamsul Bahri & fahkry Zamzam, Model Penelitian Kuantitatif Berbasis SEM-AMOS Pengujian dan Pengukuran (Cet. I, Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Group Penerbitan CV Budi Utama), 2014).

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan program SPSS terhadap 20 item pernyataan, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,770. Nilai ini berada di atas batas minimal reliabilitas yaitu 0,70. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses lanjutan dari proses pengelolaan data untuk melihat bagaimana menginterpretasikan data kematian menganalisis data dari hasil yang sudah ada pada tahap hasil pengelolaan data.⁵¹ Data yang diperoleh melalui instrument penelitian selanjutnya diolah dan dianalisis dengan maksud agar hasil dapat menjawab tujuan penelitian. Untuk menganalisis data mengenai penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik yakni dengan melalui uji statistika pada hasil perolehan nilai *pre-test* dan *post-test*, dimana hal ini memiliki tujuan agar bisa menganalisis lebih lanjut dan menguji hipotesis penelitian.

Tabel 3.7 Kategori Skor hasil Pemahaman Peserta Didik

No	Kriteria	Rentang
1.	Sangat Tinggi	81-100
2.	Tinggi	61-80
3.	Sedang	41-60
4.	Rendah	21-40
5.	Sangat Rendah	<21

⁵¹ Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian...*, h. 161.

Hasil nilai dari *pre-test* dan *post-test* peserta didik ini selanjutnya penulis menyajikan data dan menganalisis data dengan mencari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*, standar definisi dan uji paired sampel T-tes melalui SPSS 25 for Window.

1. Uji Normalitas

Merupakan sebuah pengujian yang ditujukan untuk melihat distribusi data pada suatu kumpulan data ataupun variabel, apakah distribusinya normal atau tidak. Distribusi data dapat diuji dengan menggunakan SPSS. Adapun ketentuan dalam mengambil keputusan pada uji ini ialah:

- a. Jika nilai signifikansinya > 0.05 maka data penelitian menunjukkan distribusinya normal.
- b. Jika nilai signifikansinya < 0.05 maka data penelitian tidak menunjukkan distribusi yang normal.

Tabel 3.8 Uji Normalitas Eksperimen

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Eksperimen	.280	16	.002	.833	16	.008
	Posttest Eksperimen	.257	16	.006	.814	16	.004

Tabel 3.9 Uji Normalitas Kontrol

Tests of Normality						
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
Kelas		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df Sig.
Hasil	Pretest Kontrol	.308	16	.000	.768	16 .001
	Posttest Kontrol	.290	16	.001	.760	16 .001

Hasil uji menunjukkan bahwa data hasil pemahaman prdrta didik, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal dan analisis selanjutnya dilakukan menggunakan uji nonparametric.

2. Uji homogenitas

Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah kedua datanya homogen yakni peneliti membandingkan variansi datanya. Sehingga peneliti akan dihadapkan dengan kelompok yang berangkat dengan keadaan yang sama.⁵²

Adapun ketentuan dalam mengambil keputusan pada uji ini ialah:

- Jika nilai signifikansinya < 0.05 maka variansinya tidak homogen.
- Jika nilai signifikansinya > 0.05 maka variansinya homogen.

⁵² Usman Husaini and Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistika (Edisi Ketiga): Cara Mudah Memahami Statistika* (Cet. III; Jakarta: Bumi Aksara, 2020), h. 133.

Tabel 3.10 Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	3.421	3	60	.023
	Based on Median	1.234	3	60	.305
	Based on Median and with adjusted df	1.234	3	34.700	.312
	Based on trimmed mean	3.434	3	60	.022

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah variansi nilai pretest pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki kesamaan. Uji yang digunakan adalah Levene's Test. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,023 ($p < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak homogen. Meskipun demikian, karena penelitian ini menggunakan uji nonparametrik (Mann-Whitney U test), ketidakhomogenan varian tidak menjadi hambatan dalam analisis. Karena uji nonparametrik tidak mengharuskan homogenitas varian antar kelompok.

H. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji pra syarat dan data disimpulkan normal dan homogen, maka tahap selanjutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis pada data pretest untuk melihat keadaan awal apakah sampel layak digunakan penelitian atau tidak. Sedangkan uji hipotesis pada data posttest digunakan untuk melihat apakah terdapat peningkatan pemahaman peserta didik pada pembelajaran PAI setelah menggunakan aplikasi Kahoot.

Pengujian dilakukan dengan mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H1 = Terdapat peningkatan pemahaman peserta didik pada pembelajaran PAI setelah menggunakan aplikasi Kahoot.

H_0 = Tidak terdapat peningkatan pemahaman peserta didik pada pembelajaran PAI setelah menggunakan aplikasi Kahoot.

Jika $\text{sig} > \alpha$ (0.05), maka H_0 diterima, H_1 ditolak

Jika $\text{sig} < \alpha$ (0.05), maka H_0 ditolak, H_1 diterima.

Karena hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, maka analisis selanjutnya menggunakan uji nonparametrik, yaitu: Uji Wilcoxon Signed-Rank Test untuk mengetahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* dalam satu kelas (baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol). Uji Mann-Whitney U Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat *posttest*.

a. Uji Wilcoxon Signed-Rank Tets

Uji Wilcoxon digunakan karena ada data penelitian yang berdistribusi tidak normal. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan yang harus dilakukan peneliti agar data penelitian yang dikumpulkan masih tetap dapat diuji atau dianalisis.⁵³ Uji Wilcoxon juga dapat digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Adapun kriteria pengujiannya yaitu:

a. Jika nilai Asymp.Sig (2-tailed) $< 0,05$ maka hipotesis H_a diterima.

b. Jika nilai Asymp.Sig (2-tailed) $> 0,05$ maka hipotesis H_a ditolak.

Uji Wilcoxon dalam penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah “Apakah Terdapat peningkatan pemahaman peserta didik setelah penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran PAI di kelas VIII 2 di SMPN 2 Dua Pitue Kab Sidrap. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, uji Wilcoxon test dilakukan

⁵³ Murti, *Penerapan Metode Statistik Nonparametrik Dalam Ilmu-Ilmu Kesehatan*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 1996.

terhadap data *Pre-test* kelas eksperimen dengan *post-test* kelas eksperimen (Penggunaan aplikasi Kahoot). Kemudian data *Pre-test* kelas kontrol dengan *Post-test* kelas kontrol (Pembelajaran konvensional). Berdasarkan hasil uji non-parametrik Wilcoxon menggunakan SPSS 25, maka diperoleh data sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.11 Uji Wilcoxon Signed-rank Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest Eksperimen- PreTest Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	16 ^b	8.50	136.00
	Ties	0 ^c		
	Total	16		

Ties adalah kesamaan nilai Pre Test dan Post Test, disini nilai Ties adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *Pre-Test* dan *Post-Test*.

b. Interpretasi Uji Wilcoxon

a. Negative ranks atau (selisih) negatif antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan adalah 0 baik pada nilai N, Mean Rank, dan Sum of Ranks. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari nilai *Pre-Test* ke nilai *Post-Test*.

- b. Postive ranks atau (selisih) positif antara n kelas eksperimen *Pre-Test* dan *Post-Test*. Disini terdapat 16 data positif yang artinya 16 peserta didik mengalami peningkatan dalam keaktifan pemahaman mereka. Mean Rank atau rata-rata peningkatan tersebut sebesar 8.50 dan jumlah ranking positif atau Sum of Ranks sebesar 136,00.
- c. Ties adalah kesamaan nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*, disini nilai Ties adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *Pre-Test* dan *Post-Test* di kelas eksperimen.

Test Statistics ^a	
	Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperimen
Z	-3.564 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Tabel 3.12 Uji Test Statistic

a. Uji Wilcoxon

Signed-Rank digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran PAI. Berdasarkan hasil dari test statistics diatas, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa “Ha diterima”. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot berpengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI.

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test Kontrol - Pre-Test Kontrol	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	14 ^b	70.50	105.00
	Ties	2 ^c		
	Total	16		

Tabel 3.13 Uji Ranks

Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test pada kelas kontrol juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan walaupun tanpa penggunaan Kahoot. Namun, peningkatan ini perlu dibandingkan lebih lanjut untuk mengetahui apakah perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berarti secara statistik, yang kemudian diuji dengan Mann-Whitney U Test.

b. Uji Man-Whitney U Test

Hasil uji Mann-Whitney U terhadap nilai posttest menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol. Ini juga dapat dilihat dari Mean Rank nya atau rata hasil belajar yaitu untuk posttest kelas control 9.50, sedangkan posttest eksperimen menunjukkan angka 24.50. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan aplikasi Kahoot **lebih efektif** dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI.

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil	Kelas Eksperimen	16	8.50	136.00
	Kelas Kontrol	16	24.50	392.00
	Total	32		

Test Statistics ^a	
	Hasil
Mann-Whitney U	79.500
Wilcoxon W	215.500
Z	-2.425
Asymp. Sig. (2-tailed)	.015
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.067 ^b

Tabel 3.14 Uji Mann- Withney

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Dua Pitue, Kabupaten Sidenreng Rappang (Sidrap), dengan subjek penelitian peserta didik kelas VIII yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian berlangsung selama lima kali pertemuan, di mana masing-masing kelompok mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sementara kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional tanpa penggunaan aplikasi tersebut.

1. Gambaran Penggunaan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Dua Pitue Kab. Sidrap

a. Kelas Eksperimen (Menggunakan aplikasi Kahoot)

Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif. Setelah guru menyampaikan materi, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengikuti kuis melalui aplikasi Kahoot, yang dapat diakses langsung melalui perangkat pribadi mereka, seperti *smartphone* atau laptop. Guru menampilkan soal-soal pilihan ganda secara digital menggunakan layar proyektor, sementara peserta didik menjawab soal tersebut secara langsung melalui perangkat masing-masing.

Suasana kelas selama penggunaan aplikasi Kahoot jauh lebih hidup dan dinamis. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, tidak hanya karena format kuis yang menarik, tetapi juga karena adanya sistem poin dan peringkat yang ditampilkan secara *real-time*. Fitur ini menciptakan suasana kompetisi yang sehat di antara peserta

didik, mendorong mereka untuk berlomba-lomba menjadi yang tercepat dan paling tepat dalam menjawab setiap soal.

Guru juga mencatat bahwa penggunaan aplikasi Kahoot membuat peserta didik lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif terhadap penjelasan guru, tetapi juga secara langsung menguji pemahaman mereka melalui soal-soal yang relevan dengan materi yang baru saja disampaikan. Selain itu, guru dapat secara *real-time* mengidentifikasi soal-soal yang paling banyak dijawab salah, sehingga dapat segera memberikan klarifikasi atau penguatan terhadap konsep-konsep yang masih belum dipahami dengan baik.

Penggunaan Kahoot memberikan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan memacu motivasi peserta didik untuk lebih aktif. Hal ini terlihat dari antusiasme peserta didik saat mengerjakan kuis, mereka saling berlomba untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar, karena sistem Kahoot menampilkan peringkat secara langsung setelah setiap soal dijawab. Penggunaan warna, animasi, dan penghargaan berbasis poin dalam aplikasi tersebut mendorong munculnya interaksi yang lebih dinamis, baik antara peserta didik dengan guru maupun antar peserta didik.

b. Kelas Kontrol (Tanpa Menggunakan Kahoot)

Berbeda dengan kelas eksperimen, pembelajaran di kelas kontrol masih menggunakan pendekatan yang lebih konvensional. Guru menyampaikan materi melalui metode ceramah dan sesi tanya jawab, kemudian dilanjutkan dengan pemberian latihan soal secara tertulis, baik di buku maupun di papan tulis. Evaluasi hasil belajar dilakukan melalui tes tertulis pada akhir sesi pembelajaran.

Selama proses berlangsung, suasana kelas terkesan tenang, namun kurang menunjukkan interaksi yang aktif. Peserta didik cenderung menjadi pendengar pasif,

dengan hanya sebagian kecil yang terlibat dalam aktivitas bertanya atau menjawab pertanyaan. Guru juga mencatat adanya tanda-tanda kurangnya fokus pada beberapa peserta didik, bahkan beberapa di antaranya terlihat mulai merasa bosan di tengah jalannya pelajaran.

Meskipun materi yang disampaikan sama, namun keterlibatan peserta didik dalam proses belajar tidak seintens di kelas eksperimen. Ketika diberikan soal evaluasi secara tertulis, sebagian peserta didik mengerjakannya dengan asal-asalan, tanpa menunjukkan semangat untuk memahami soal. Guru juga mengalami kesulitan dalam mengetahui bagian mana dari materi yang belum dipahami oleh peserta didik, karena tidak ada umpan balik yang langsung sebagaimana yang terjadi pada penggunaan Kahoot.

Pembelajaran berlangsung dalam suasana yang lebih tradisional, di mana guru menjadi pusat informasi, dan peserta didik cenderung bersifat pasif. Tidak tampak adanya kompetisi atau motivasi belajar yang menonjol seperti yang terjadi di kelas eksperimen.

2. Hasil Pemahaman peserta didik pada pembelajaran PAI menggunakan aplikasi kahoot kelas VIII di SMPN 2 Dua Pitue Kab. Sidrap

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang dilakukan terhadap dua kelas, yaitu kelas VIII-2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-1 sebagai kelas kontrol di SMPN 2 Dua Pitue Kabupaten Sidrap, diperoleh gambaran yang lebih mendalam terkait penggunaan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sebelum diberikan perlakuan penggunaan aplikasi Kahoot, peneliti memberikan *pretest* berupa soal tes pilihan ganda terlebih dahulu sebanyak 20 soal yang telah di uji validitas kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik sebelum perlakuan di bawah ini.

a. Kelas Eksperimen

Tabel 4.15 Hasil Pretest Kelas Eksperimen

No.	Nama Peserta Didik	Skor
1	Junior	65
2	Muh. Ilham	65
3	Asriani Bahar	65
4	Kirana Putri	75
5	Adya	75
6	Anugrah	65
7	Aulia	65
8	Naila	75
9	Putri A	60
10	Gea	65
11	Haerlist	75
12	Adil	70
13	Putri	60
14	Amelia Efendi	75
15	Dian	65
16	Nurul S	70

Tabel di atas merupakan jumlah skor perolehan pretest soal pilihan ganda masing-masing peserta didik pada kelas VIII 2 dengan jumlah 16 orang. Selanjutnya mencari nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi menggunakan software IBM SPSS Statisticks 25.

Tabel 4.16 Hasil Analisis Rata-rata Pretest Kelas Eksperimen

**PRETEST ESKPERIMEN
Statistics**

PreTest Eksperimen	
N	Valid 16
	Missing 0
Mean	68.13
Median	65.00
Mode	65
Std. Deviation	5.439
Variance	29.583
Range	15
Minimum	60
Maximum	75
Sum	1090

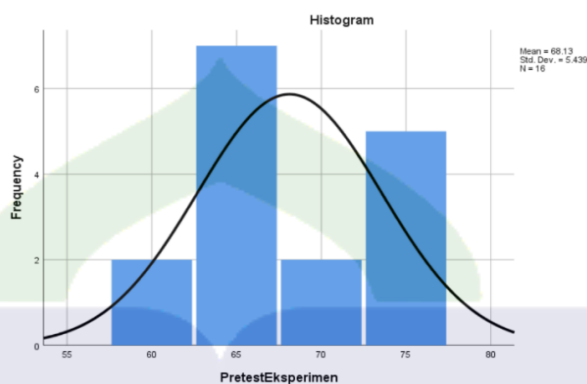
Nilai mean adalah nilai rata-rata yang didapatkan dengan cara membagi jumlah data dengan banyaknya data. Nilai mean atau rata-rata dari nilai pre-test kelas eksperimen adalah 68.13. Nilai median dari nilai pre-test kelas eksperimen adalah 65.00. Selanjutnya modus di pre-test kelas eksperimen ini adalah 65. standar deviasi adalah 5. 439 dan varians 29. 583, kemudian disajikan dalam distribusi frekuensi menggunakan skor perolehan dari soal uraian sebagai berikut:

Tabel 4.17 Hasil Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	2	12.5	12.5	12.5
	70	2	12.5	12.5	68.8
	75	5	31.3	31.3	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Selanjutnya adalah bentuk histogram dari tabel distribusi frekuensi dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 4.8 Histogram Pretest Kelas Eksperimen



b. Kelas Kontrol

Tabel 4.18 Hasil Pretest Kelas Kontrol

No.	Nama Peserta Didik	Skor
1	Khairunisa	70
2	Muh. Agung	75
3	Muh. Afdal	70
4	Gina Putri	65
5	Shakina	70
6	Riska	65
7	Khumaerah	75
8	Fifly	65
9	Kasmirayanti	70
10	Lizna	65
12	Muh. Syahrul	65
13	Yuda	65
14	Putri	70
15	Airin	65
16	Inayah	65
17	Muh. Hery	70

Tabel di atas merupakan jumlah skor perolehan pretest soal uraian hasil belajar peserta didik pada kelas VIII 1 dengan jumlah 17 orang. Selanjutnya mencari nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi menggunakan software IMB SPSS Statistic 25.

Tabel 4.19 Hasil Analisis Rata-Rata Nilai Pretest Kelas Kontrol

PRETEST KONTROL Statistics		
PreTest Kontrol		
N	Valid	16
	Missing	0
Mean		68.13
Median		67.50
Mode		65
Std. Deviation		3.594
Variance		12.917
Range		10
Minimum		65
Maximum		75
Sum		1090

Nilai mean adalah nilai rata-rata yang didapatkan dengan cara membagi jumlah data dengan banyaknya data. Nilai mean atau rata-rata dari nilai pre-test kelas kontrol adalah 68.13. Selanjutnya median adalah nilai tengah setelah hasil tersebut telah disusun dari terkecil hingga terbesar. Nilai median dari nilai pre-test kelas kontrol adalah 67.50. Selanjutnya modus adalah nilai yang sering muncul. Nilai yang sering muncul di pre-test kelas kontrol ini adalah 65. standar deviasi 3.594 dan varians 12.917, kemudian disajikan dalam distribusi frekuensi menggunakan skor perolehan dari soal

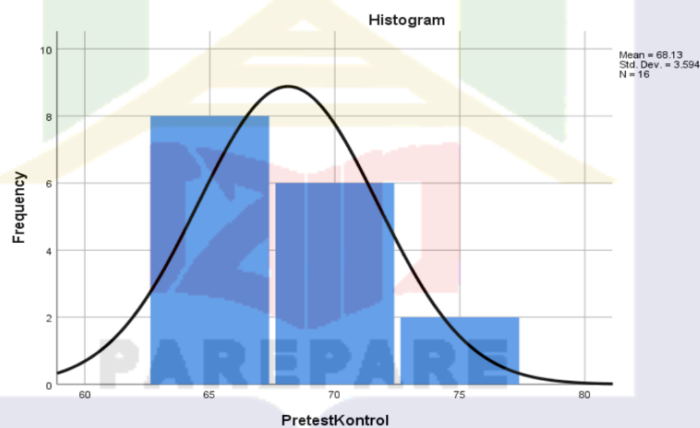
uraian sebagai berikut:

Tabel 4.20 Frekuensi Hasil Pretest Kelas Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	7	12.5	12.5	12.5
	75	8	43.8	43.8	68.8
	75	5	6.3	6.3	100.0
Total		16	100.0	100.0	

Selanjutnya adalah bentuk histogram dari tabel distribusi frekuensi dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 4.9Histogram Pretest Kelas Kontrol



c. Kelas Eksperimen

Tabel 4.20 Hasil Posttest Kelas Eksperimen

No.	Nama Peserta Didik	Skor
1	Junior	85
2	Muh. Ilham	90
3	Asriani Bahar	90
4	Kirana Putri	90
5	Adya	95
6	Anugrah	85
7	Aulia	85
8	Naila	90
9	Putri A	85
10	Gea	90
11	Haerlist	95
12	Adil	85
13	Putri	90
14	Amelia Efendi	100
15	Dian	90
16	Nurul S	90

Tabel 4.21 Hasil Analisis Rata-Rata Nilai Posttest Kelas Eksperimen

POSTTEST EKSPERIMEN

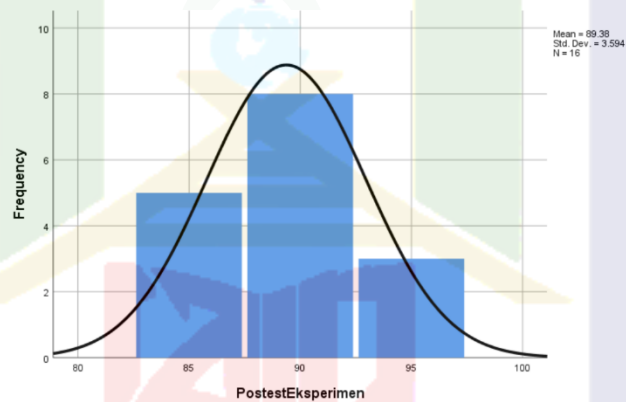
Statistics		
PostTest Eksperimen		
N	Valid	16
	Missing	0
Mean		89.38
Median		90.00
Mode		90
Std. Deviation		3.594
Variance		12.917
Range		10
Minimum		85
Maximum		95
Sum		1430

Nilai mean adalah nilai rata-rata yang didapatkan dengan cara membagi jumlah data dengan banyaknya data. Nilai mean atau rata-rata dari nilai post-test kelas eksperimen adalah 89.38. Selanjutnya median adalah nilai tengah setelah hasil tersebut telah disusun dari terkecil hingga terbesar. Nilai median dari nilai post-test kelas eksperimen adalah 90.00. Selanjutnya modus adalah nilai yang sering muncul. Nilai yang sering muncul di post-test kelas eksperimen ini adalah 90. standar deviasi 3.594 dan varians 12.917 , kemudian disajikan dalam distribusi frekuensi menggunakan skor perolehan dari soal uraian sebagai berikut:

Tabel 4.22 Hasil Frekuensi posttest Kelas Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	85	5	43.8	43.8	43.8
	90	8	50.0	50.0	93.8
	95	3	18.8	18.8	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Gambar 4.10 Histogram Posttest Kelas Eksperimen



d. Kelas Kontrol

Tabel 4.23 Hasil Posttest Kelas Kontrol

No.	Nama Peserta Didik	Skor
1	Khairunisa	75
2	Muh. Agung	80
3	Muh. Afdal	70
4	Gina Putri	70
5	Shakina	75
6	Riska	70
7	Khumaerah	75
8	Fifly	75
9	Kasmirayanti	75
10	Lizna	70
12	Muh. Syahrul	75
13	Yuda	70
14	Putri	75
15	Airin	70
16	Inayah	70
17	Muh. Hery	75

Tabel di atas merupakan hasil jumlah skor perolehan posttest soal uraian hasil belajar peserta didik masing-masing peserta didik pada kelas VIII 1 sejumlah 17 orang. Selanjutnya mencari nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi menggunakan software IBM SPSS Statistic 25.

Tabel 4.24 Hasil Analisis Rata-Rata Nilai Posttest Kelas Kontrol

POSTEST CONTROL

Statistics		
PostTest Kontrol		
N	Valid	16
	Missing	0
Mean		73.13
Median		75.00
Mode		75
Std. Deviation		3.096
Variance		9.583
Range		10
Minimum		70
Maximum		80
Sum		1170

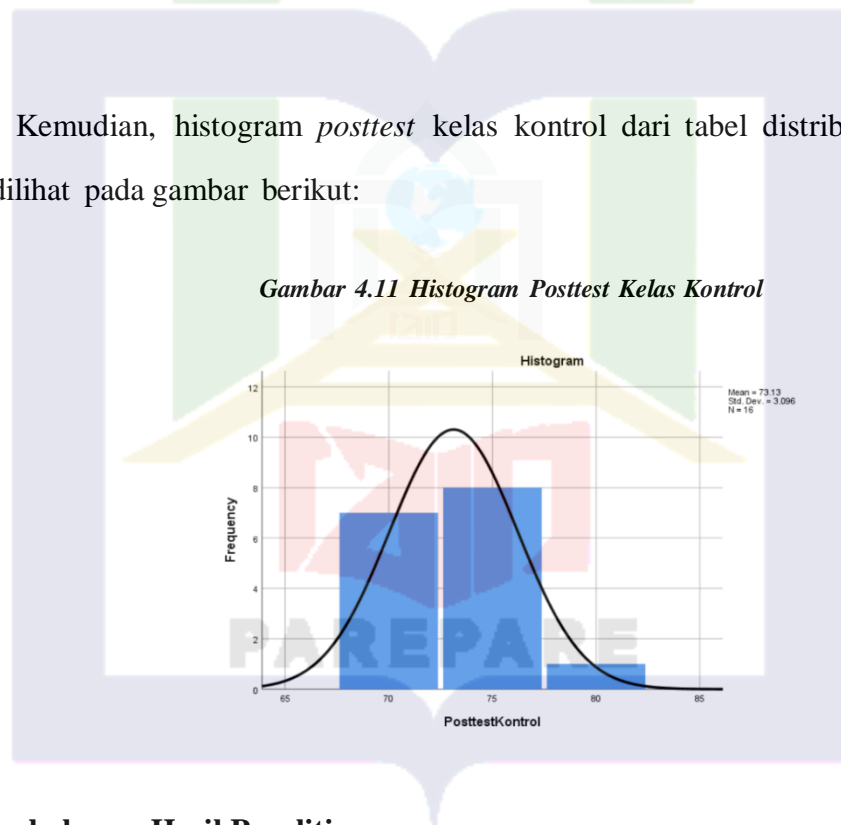
Nilai mean adalah nilai rata-rata yang didapatkan dengan cara membagi jumlah data dengan banyaknya data. Nilai mean atau rata-rata dari nilai post-test kelas kontrol adalah 73.13. Selanjutnya median adalah nilai tengah setelah hasil tersebut telah disusun dari terkecil hingga terbesar. Nilai median dari nilai post-test kelas eksperimen adalah 75.00. Selanjutnya modus adalah nilai yang sering muncul. Nilai yang sering muncul di post-test kelas kontrol ini adalah 75. Standar deviasi 3.096 dan varians 9583, kemudian disajikan dalam distribusi frekuensi menggunakan skor perolehan dari soal uraian sebagai berikut:

Tabel 4.25 Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	5	31.3	31.3	31.3
	75	8	50.0	50.0	81.3
	85	3	6.3	6.3	100.0
Total		16	100.0	100.0	

Kemudian, histogram *posttest* kelas kontrol dari tabel distribusi frekuensi dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.11 Histogram Posttest Kelas Kontrol



B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Gambaran penggunaan Aplikasi Kahoot di kelas VIII 2 SMPN 2 Dua Pitue Kab. Sidrap

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan dampak positif terhadap

peningkatan pemahaman peserta didik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya pembelajaran berbasis Kahoot, yang ditunjukkan melalui perbandingan nilai pretest dan posttest yang mengalami peningkatan secara signifikan. Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan Kahoot juga mampu membangkitkan semangat belajar dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Aplikasi ini menyediakan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga membantu peserta didik lebih mudah memahami materi. Lebih lanjut, penggunaan Kahoot juga mendorong terciptanya suasana kompetitif yang sehat, yang memacu peserta didik untuk lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, Kahoot menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PAI.

a. Kelas Eksperimen

Pada kelas VIII-2 yang berperan sebagai kelas eksperimen, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dilaksanakan dengan mengintegrasikan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi interaktif. Guru menyampaikan materi melalui pendekatan pembelajaran aktif, kemudian di akhir sesi dilakukan kuis evaluasi menggunakan Kahoot. Soal-soal pilihan ganda yang telah disusun secara digital ditampilkan melalui proyektor, sementara peserta didik menjawabnya menggunakan perangkat pribadi, seperti *smartphone* atau laptop.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan, diperoleh data bahwa rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen adalah 68,13, sedangkan *posttest* meningkat menjadi 89,38. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta

didik terhadap materi yang diajarkan mengalami perubahan yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran berbasis Kahoot. Selain itu, hasil dokumentasi dan catatan harian guru menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik tampak lebih fokus, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan mampu mengingat konsep-konsep PAI dengan lebih baik karena mereka langsung mengerjakan soal yang relevan dengan materi yang baru saja dipelajari.

b. Kelas Kontrol (Pembelajaran Konvensional Tanpa Kahoot)

Sementara itu, pada kelas VIII-1 sebagai kelas kontrol, pembelajaran PAI dilakukan dengan metode konvensional, yakni ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Guru menyampaikan materi secara lisan dan memberikan latihan soal secara tertulis, baik di buku latihan maupun di papan tulis. Evaluasi pembelajaran dilakukan secara individual, dengan tes akhir tanpa menggunakan teknologi interaktif.

Hasil *pretest* pada kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata sebesar 68,13, dan meningkat menjadi 73,13 pada *posttest*. Meskipun terdapat peningkatan, namun perbedaannya tidak sebesar yang terjadi pada kelas eksperimen. Observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran relatif rendah. Beberapa peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak memberikan respons atau pertanyaan. Atmosfer kelas juga cenderung pasif dan monoton, serta tidak banyak menimbulkan semangat belajar yang tinggi.

Dari hasil perbandingan nilai dan dokumentasi pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa metode konvensional masih kurang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan kurang efektif untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi secara signifikan.

c. Perbandingan Umum

Berdasarkan perbandingan hasil pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran PAI memberikan dampak yang lebih positif dan signifikan. Peserta didik yang belajar dengan Kahoot menunjukkan peningkatan pemahaman yang lebih tinggi, partisipasi yang lebih aktif, serta motivasi belajar yang lebih kuat dibandingkan peserta didik yang belajar melalui metode konvensional.

Selain ditunjukkan melalui peningkatan skor *posttest* yang lebih besar, perbedaan juga tampak dalam kualitas keterlibatan selama proses belajar mengajar. Kahoot tidak hanya berperan sebagai alat evaluasi, tetapi juga menjadi sarana penguatan materi secara langsung dan menyenangkan, serta mampu mengembangkan keterampilan berpikir cepat dan pengambilan keputusan peserta didik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa gambaran penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran PAI di SMPN 2 Pitue adalah positif dan efektif, serta berpotensi menjadi salah satu strategi pembelajaran inovatif yang dapat diadopsi oleh guru PAI dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

2. Hasil Peningkatan Pemahaman Peserta didik pada Pembelajaran PAI di kelas VIII 1 dan VIII 2 di SMPN 2 Dua Pitue Kb. Sidrap

Peneliti melakukan proses pembelajaran dalam lima kali pertemuan, pertemuan pertama dimulai dengan teks awal (*pretest*) yang terdiri dari 20 butir soal berupa pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli. Fungsi pemberian *pretest* ini antara lain untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar.) Setelah *pretest* dilakukan, peneliti menjelaskan tentang materi (Iman kepada Nabi dan Rasul Allah bagi generasi muda. dengan menggunakan

perangkat pembelajaran yang kreatif kemudian setelah itu diterapkan pembelajaran penggunaan media game edukasi kahoot diperangkat masing-masing, setelah pembelajaran selesai dilakukan test akhir posttest.

Setelah *pretest* dilakukan, peneliti menjelaskan tentang materi Menleadani iman kepada Nabi dan Rasul dengan menggunakan metode ceramah kemudian setelah itu diterapkan pembelajaran penggunaan media game edukasi kahoot diperangkat masing masing bagi kelas Eksperimen, setelah pembelajaran selesai dilakukan test akhir (posttest) yang terdiri dari 20 butir soal berupa pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media game edukasi kahoot.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMPN 2 Dua Pitue kelas VIII 1 dan VIII 2. dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang maka data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis analisis data pretest diketahui hasil belajar peserta didik di kelas VIII 2 sebelum penggunaan aplikasi Kahoot didapatkan nilai mean pada pretest di kelas eksperimen yaitu 67.13 berarti menunjukkan bahwa hasil pemahaman peserta didik masih tergolong kurang. Sesuai dengan KKM yang ada di sekolah tersebut.

No	Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
1	Sangat Baik	92-100
2	Baik	84-91
3	Cukup	75-83
4	Kurang	<74

Sumber data: KKM SMPN 2 Dua Pitue

Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan kolaborasi teknologi yang mampu meningkatkan hasil pemahaman peserta didik, sehingga peneliti mencoba menerapkan

penggunaan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Dua Pitue. Setelah penggunaan aplikasi Kahoot peneliti kemudian membagikan kembali soal soal pilihan ganda, sehingga didapatkan hasil analisis menggunakan posttest. Didapatkan nilai mean pada posttest sebesar 89.13 yang berarti menunjukkan bahwa hasil pemahaman peserta didik sudah tergolong cukup sesuai dengan standar KKM di SMPN 2 Dua Pitue. Artinya, hasil pemahaman peserta didik setelah penggunaan aplikasi Kahoot mengalami peningkatan.

Peningkatan pemahaman peserta didik dilihat dari hasil uji pretest dan posttest menggunakan soal pilihan ganda. Pretest diberikan sebelum penggunaan sedangkan posttest diberikan setelah penerapan perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan aplikasi Kahoot dan kelas kontrol menggunakan kelas konvensional.

Pertemuan awal, kelas eksperimen dan kelas kontrol dibagikan soal pilihan ganda untuk mengetahui hasil pemahaman peserta didik. Pada kelas eksperimen menyampaikan materi yang akan dipelajari mengenai peran iman kepada Nabi dan Rasul Allah kemudian memfasilitasi peserta didik dengan membagi kelompok secara berpasangan selanjutnya peserta didik akan mendiskusikan materi yang diberikan. Kemudian setelah diskusi maka peserta didik diberi tugas untuk membacakan hasil diskusi di depan kelas. Sedangkan pada kelas kontrol peserta didik diberikan materi mengenai peran iman kepada Nabi dan Rasul Allah kemudian peserta didik akan diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang kurang jelas atau kurang dipahami dari penjelasan guru.

Selanjutnya, pada pertemuan berikutnya pada kelas eksperimen masing-masing peserta didik menggunakan smartphone untuk mengakses aplikasi Kahoot yang materinya telah dibagikan melalui *group* kelas dalam *web* Kahoot. Kemudian, pada

akhir pertemuan masing-masing kelas diberikan *posttest* agar dapat diketahui mengenai peningkatan pemahaman peserta didik setelah diberi perlakuan penggunaan aplikasi Kahoot.

Untuk melihat perbandingan hasil soal uraian hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran think-pair-share dengan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Statistik	Kelas Eksperimen (Penggunaan Aplikasi Kahoot)		Kelas Kontrol (Konvensional)	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	68.13	89.13	68.13	73.13
Median	65.00	90.00	67.50	75.00
Modus	65	90	65	75
St.dev	5.439	3.594	3.594	3.096
Minimum	60	85	65	70
Maximum	75	95	75	80
Sum	1090	1430	1090	1170

Sumber Data: pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai pretest soal pilihan ganda pemahaman peserta didik kelas eksperimen pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mencapai skor mean 68.13 dengan median 65.00 dan modus 65 serta standar deviasi sebesar 5.439, sementara nilai terendah adalah 65 dan nilai tertinggi sebesar 75. Sedangkan peserta didik pada kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional mendapatkan nilai rata-rata 68.13, dengan median 67.50 dan modus 65 serta standar deviasi sebesar 3.594, sementara nilai terendah adalah 65 dan nilai tertinggi adalah 75. Dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut menunjukkan hasil

pemahaman peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol awalnya tidak jauh berbeda.

Berdasarkan nilai *post test* hasil soal pilihan ganda pada kelas eksperimen mencapai rata-rata 89.38 dengan median 90.00, dan modus 90 serta standar deviasi sebesar 3.594 sementara nilai terendah adalah 85 dan nilai tertinggi sebesar 95. Dengan demikian data tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik menunjukkan adanya peningkatan pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Kahoot. Berdasarkan hasil analisis posttest hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Dua Pitue.

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data dalam penelitian ini, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dan membuat suasana belajar lebih menarik. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya pada kelas VIII 2 mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Dua Pitue.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan pemahaman peserta didik di SMPN 2 Dua Pitue dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Kahoot mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kuis-kuis yang menarik dan kompetitif, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Melalui fitur yang interaktif, peserta didik terdorong untuk berpikir cepat, memahami materi dengan lebih baik, serta meningkatkan konsentrasi mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan Kahoot juga dapat membangun semangat kolaboratif dan kompetitif yang sehat, terlihat dari antusiasme siswa saat menjawab soal dan berdiskusi mengenai jawaban yang benar.
2. Pemahaman peserta didik setelah dilakukan *treatment* berupa penggunaan aplikasi Kahoot ini berdasarkan nilai posttes hasil belajar pada soal pilihan ganda peserta didik pada kelas eksperimen mencapai rata-rata 89.38 dengan median 90.00, dan modus 90. serta standar deviasi sebesar 3.594 sementara nilai terendah adalah 85 dan nilai tertinggi sebesar 95. Dengan demikian data tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik menunjukkan adanya

peningkatan pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Postive ranks atau (selisih) positif antara n kelas eksperimen *Pre-Test* dan *Post-Test*. Disini terdapat 16 data positif yang artinya 16 peserta didik mengalami peningkatan dalam keaktifan pemahaman mereka. Mean Rank atau rata-rata peningkatan tersebut sebesar 8.50 dan jumlah rangking positif atau Sum of Ranks sebesar 136,00.. Berdasarkan hasil dari test statistics di atas, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa “Ha diterima”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAI, disarankan untuk memanfaatkan aplikasi Kahoot atau media digital lainnya dalam proses pembelajaran sebagai alat evaluasi yang menarik dan interaktif. Penggunaan teknologi ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membangun motivasi dan semangat belajar yang lebih tinggi.
2. Bagi Sekolah, penting untuk memberikan dukungan berupa fasilitas dan pelatihan teknologi kepada guru agar dapat mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital. Sekolah dapat menjadikan penggunaan Kahoot sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang diterapkan secara lebih luas di berbagai mata pelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel, jenjang pendidikan, maupun variasi media pembelajaran digital lainnya. Penelitian lanjutan juga dapat memperdalam aspek afektif dan psikomotorik siswa yang mungkin terdampak oleh penggunaan media interaktif seperti Kahoot. Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah peningkatan hasil pemahaman pada kelas kontrol meskipun tidak mendapatkan perlakuan. Peneliti menyadari bahwa kelas kontrol tetap mengalami peningkatan skor *post-test* meskipun tidak mendapatkan perlakuan berupa penggunaan aplikasi Kahoot. Hal ini diduga disebabkan oleh faktor eksternal seperti pengalaman belajar sebelumnya. Faktor ini berada di luar kendali peneliti, namun dapat memengaruhi hasil akhir penelitian.
4. Bagi Peserta Didik, disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara positif sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta menjadikannya sebagai alat bantu belajar mandiri di luar jam pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an al-Karim

- Alfiani, Mifta Widayanti, dan Suci Sukma Fauziah. "Literature Review: Efektivitas Penggunaan Kahoot! Dalam Mendukung Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Didaktis: Seminar Nasional*, 6, no. 1, (2023).
- Arrizqi, Laili Ayu. 2021. Efektivitas Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Pada Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas 5 Madrasah Ibtidayah Miftahush Shibyan 01 Genuk Semarang. Skripsi. Semarang: UIN Walisongo.
- Bahar, Herwina. "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, (2020).
- Bahar, Herwina, et al., "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Kacaneegara: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, Vol 3, no. 2, Juli (2020).
- Benjamin, et al., *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar , 2010.
- Bunyamin, Juita dan Syalsiah. "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran." *Gunahumas: Jurnal Kehumasan* 3, no 1, (2020).
- Damayanti. "Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (2021).
- Darmawan, Rudy, Dwi Rahayu, et al., "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X TTKJ 1 SMK Negeri 1 Giritontro." *Jurnal Proyeksi Pendidikan Informatika* 1, no. 1 (2021).
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2013.
- Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2023.
- Djaelani, Solikodin. "Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Keluarga dan Masyarakat." *Jurnal Ilmiah Widya*, Vol. 1 no. 2, (2013).
- Faijah, Nuryadi, dan Hetty. "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras." *Jurnal Pendidikan Matematika*. (2022).

- Faiwadatun, et al., "Pembelajaran Inovatif Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Anak." Attadrib: *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiya*, Vol 6, no. 2 (2023).
- Faturrahman, Muhammad. *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Hidayat, Ian. "*Teknologi menurut Pandangan Islam*." Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, Vol 1, no. 2 (2022).
- Firmansyah. "Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dsar dan Fungsi." *Jurnal Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, (2019).
- Irfan, Andi Prastowo dan Kharisma Romadhon. "Implementasi Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Era Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 8, No. 2, (2022).
- Irwan , Zaky Farid Luthfi, dan Atri Walidi. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019).
- Mayangsari, Nikmatur Rahmi dan Samsudi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan Karakteristik Gaya Belajar." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 4, no. 2 (2020).
- Murti. *Penerapan Metode Statistik Nonparametrik Dalam Ilmu-Ilmu Kesehatan*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- Mulianah, Sri. *Pengembangan Instrumen Teknik Tes dan Non Tes*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center, 2019.
- Prasetyo, Bambang, dan Lina Miftahul Jannah. *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada, 2018.
- Purwanto, Ngalim. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002.
- Rohmah, Annisa Nidaur. "Belajar dan Pembelajaran." *Jurnal Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, Lamongan, (2017).
- Rukminingsih, Gunawan Adnan, dan Mohammad Adnan Latief. "Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas." *Journal of Chemical Information and Modeling*, no. 53, (2020).
- Sakdah, et al., "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 1, (2021).

- Seifert, Kelvin. *Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan*. Yogyakarta: Irsod, 2007.
- Shihab, Quraish. *Wawasan Al-Qur'an Tafsir Madani atas Persoalan Umat*, Bandung: Penerbit Mizan, 2003.
- Siregar, Eveline, dan Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Ghalia Indonesia, 2010.
- Slamet, Andhita. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif (Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen)*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Sosial*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sumardi, *Teknik Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Sumarso. *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot Dengan Combrio*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023).
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar. *Pengantar Statistika Cara Mudah Memahami Statistika*. Cet. III. Jakarta: Bumi Aksara, 2020.
- Winkel. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT, Gramedia, 2022.
- Wardana, Novita dan Sri Mariya. "Pengaruh Penerapan Model PBL Menggunakan Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Potensi SDA Indonesia Kelas XI SMA Negeri 9 Padang." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 7, no.3 (2023).
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana, 2017). h.78





DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : B-1922/In.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2024

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA


DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAEREPARE

- Menimbang**
- Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi/tugas akhir mahasiswa FAKULTAS TARBIYAH IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa tahun 2024
 - Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk disertai tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.
- Mengingat**
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
 - Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
 - Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor: 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Memperhatikan :**
- Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2024, tanggal 30 November 2022 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2024
 - Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 157 Tahun 2024 Tahun 2024, tanggal 22 Januari 2024 tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah;
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan**
- Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2024
 - Menunjuk saudara: **Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si**, sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa :
Nama Mahasiswa : LISA
NIM : 2120203886208049
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Asesmen Formatif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI SMAN 2 Sidrap
 - Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan sinopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir;
 - Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare;
 - Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan Parepare
Pada tanggal 03 Juni 2024
Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NID 100204707000017010

	<p align="center">KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307</p>
	<p align="center">VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI</p>

NAMA MAHASISWA : LISA

NIM : 2120203886208049

FAKULTAS : TARBIYAH

PRODI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JUDUL : PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT UNTUK
 MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA
 DIDIK PADA PEMBELAJARAN PAI DI SMPN 2
 DUA PITUE KAB. SIDRAP

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

I. PETUNJUK PENGISIAN

1. Tulislah nama dan kelas pada bagian identitas
2. Bacalah setiap pernyataan dengan baik dan teliti
3. Pilihlah salah satu jawaban a,b,c dan d
4. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang menurut anda benar

II. IDENTITAS

1. Nama :
2. Kelas :
3. Jenis Kelamin : ☐ Laki-Laki ☐ Perempuan

SOAL PILIHAN GANDA

1. Orang yang menerima wahyu dari Allah dan berkewajiban menyampaikan kepada ummatya adalah?
 - a. Kyai
 - b. Wali
 - c. Rasul
 - d. Nabi
2. Nabi Muhammad SAW adalah teladan yang baik bagi semua manusia di bumi. Beliau mendapat gelar?
 - a. Al-amin
 - b. Khaliullah
 - c. Uswatun Hasanah
 - d. Ulul Azmi
3. Sifa-sifat mulia para rasul bagi kita adalah untuk?
 - a. Diketahui
 - b. Dipahami
 - c. Diteladani
 - d. Dihayati
4. Cara kita beriman kepada rasul Allah adalah?
 - a. Tidak boleh membedakan ajarannya
 - b. Mengikuti ajarannya
 - c. Tetap mengimaninya
 - d. Menyakini kerasulannya
5. Nabi Muhammad SAW Adalah penutup para nabi dan rasul yang disebut?

- a. Uswatun hasanah
 - b. Ulil amri
 - c. Ulul azmi
 - d. Khatamun nabiyyin
6. Sifat wajib bagi para rasul adalah?
- a. Siddiq, Amanah, tablig, fathanah
 - b. Kazib, khianat, kitmana, baladah
 - c. Wujud, qidam, baqa, mukhalafatu lil hawadisi
 - d. Iradhul basyariyah
7. Bagi para rasul, iradhul basyariyah merupakan:
- a. Cerdas
 - b. Pandai
 - c. Menyampaikan
 - d. Sifat jaiz
8. Rasul mempunyai sifat wajib fatanah. Oleh karena itu, mustahil baginya bersifat...
- a. Kazib
 - b. Baladah
 - c. Khianat
 - d. Kitman
9. Kelebihan yang diberikan kepada nabi untuk menguatkan dakwahnya adalah?
- a. Karamah
 - b. Maunah
 - c. Wasiat

d. Mukjizat

10. Rasul yang diberikan mukjizat dapat membuat kapal besar untuk menampung umatNya yang beriman kepada Allah adalah?

a. Ibrahim a.s

b. Musa a.s

c. Nuh a.s

d. Isa a.s

11. Apa yang dimaksud rasulbersifat amanah?

a. Berkata benar

b. Dapat dipercaya

c. Menyampaikan

d. Cerdas

12. Mustahil bagi rasul bersifat kitman. Apa yang dimaksud kitman?

a. Dusta

b. Tidak dapat dipercaya

c. Meyembuyikan

d. Dpat dipercaya

13. Arti Tauhid adalah?

a. Mengesakan Allah

b. Kabar gembira

c. Peringatan

d. Akhlak mulia

14. Siapakah nabi pertama kali yang diturunkan ke bumi?

a. Idris a.s

- b. Nuh a.s
- c. Hud a.s
- d. Adam a.s

15. Kaum Sodom disebut kaum yang telah melakukan kemungkaran yang melewati batas. Nabi yang diutus Allah adalah?

- a. Hud a.s
- b. Ibrahim a.s
- c. Luth a.s
- d. Musa a.s

16. Nabi yang dianugerahi wajah yang sangat tampan adalah?

- a. Ishaq a.s
- b. Yusuf a.s
- c. Yakub a.s
- d. Ismail a.s

17. Kitab zabur diturunkan kepada nabi?

- a. Sulaiman a.s
- b. Daud a.s
- c. Musa a.s
- d. Ilyas a.s

18. Yang termasuk rasul ulul azmi adalah?

- a. Nuh a.s
- b. Yakub a.s
- c. Syuaib a.s
- d. Zakaria a.s

19. Salah satu hikmah beriman kepada rasul Allah adalah?

- a. Dusta
- b. Jujur
- c. Dapat dipercaya
- d. Tidak dapat dipercaya

20. Salah satu contoh sikap beriman kepada rasul di sekolah adalah?

- a. Semangat belajar
- b. Melawan pendapat guru
- c. Berdebat
- d. Patuh

Parepare, 15 Januari 2025

Mengetahui

Pembimbing Utama,

(Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si.)

195812311986032118



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-1148/In.39/FTAR.01/PP.00.9/04/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

24 April 2025

Yth. BUPATI SIDENRENG RAPPANG
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KAB. SIDENRENG RAPPANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : LISA
Tempat/Tgl. Lahir : ALUPPANG, 14 Juli 2002
NIM : 2120203886208049
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : DUSUN 4 BOLA BULU, DESA ALUPPANG, KEC. PITU RIASE, KAB. SIDENRENG RAPPANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI SIDENRENG RAPPANG dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

PENGUNAAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PAI DI SMPN 2 DUA PITUE KAB. SIDRAP

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 24 April 2025 sampai dengan tanggal 24 Mei 2025.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare



**PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

JL. HARAPAN BARU KOMPLEKS SKPD BLOK A NO. 5 KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Telepon (0421) - 3590005 Email : ptsp_sidrap@yahoo.co.id Kode Pos : 91611

IZIN PENELITIAN

Nomor : 249/IP/DPMPTSP/4/2025

DASAR 1. Peraturan Bupati Sidenreng Rappang No. 1 Tahun 2017 Tentang Pendelegasian Kewenangan di Bidang Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sidenreng Rappang

2. Surat Permohonan **LISA** Tanggal **25-04-2025**

3. Berita Acara Telaah Administrasi / Telaah Lapangan dari Tim Teknis

IAIN PAREPARE

Nomor **B-1148/In.39/FTAR.01/PP.00.9/04/20** Tanggal **24-04-2025**

MENGIZINKAN

KEPADA

NAMA : **LISA**

ALAMAT : **Dusun 4 Bola Bulu**

UNTUK : melaksanakan Penelitian dalam Kabupaten Sidenreng Rappang dengan keterangan sebagai berikut :

NAMA LEMBAGA /
UNIVERSITAS : **IAIN PAREPARE**

JUDUL PENELITIAN : **Penggunaan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI di SMPN 2 DUA PITUE KAB. SIDRAP**

LOKASI PENELITIAN : **Jl. Bila No. 119, Taccimpo, Kec. Dua Pitue, Kab. Sidenreng Rappang**

JENIS PENELITIAN : **EKSPERIMEN**

LAMA PENELITIAN : **24 April 2025 s.d 24 Mei 2025**

Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung

Dikeluarkan di : Pangkajene Sidenreng

Pada Tanggal : 25-04-2025



Biaya : Rp. 0,00

Tembusan :

SMPN 2 DUA PITUE KABUPATEN SIDRAP

Dipindai dengan CamScanner



**PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SMP NEGERI 2 DUA PITUE**



Alamat : Jl. Bila No.119 A e-Mail: smp2bila@gmail.com Kec. Duapitue Kab. Sidrap Kode Pos 91681

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 400.3/048/SMPNDUAPITUE

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Drs. SIRAJUDDIN, M. Pd.
Pekerjaan/ jabatan : Kepala Sekolah UPT SMP Negeri 2 Dua Pitue Sidrap
Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I/IVb
NIP : 196512311990031093

Menerangkan Bahwa

Nama : LISA
Nomor Pokok : 2120203886208049
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Pekerjaan : Mahasiswi S1 IAIN Parepare
Alamat : Bola Bulu Kec. Pitu Riase Kab. Sidrap

Berdasarkan keterangan tersebut, benar telah melaksanakan penelitian skripsi dengan judul **Penggunaan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI di SMPN 2 Dua Pitue Kab. Sidrap**. Sejak 25 April 2025 sampai 25 Mei 2025 di SMPN 2 Dua Pitue di Kabupaten Sidrap.

Demikian surat keterangan ini kami buat dan selanjutnya dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Bila, 23 Mei 2025

Kepala UPT SMPN 2 Dua Pitue



LAMPIRAN DOKUMENTASI

KELAS EKSPERIEMN



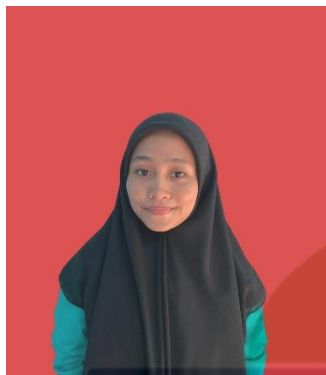


KELAS KONTROL

Membagi Pretest dan Posttest



BIODATA PENULIS



Lisa, lahir di Aluppange Bola Bulu, Kecamatan Pitu Riase, Kab. Sidrap pada tanggal 14 Juli 2002, yang merupakan anak keempat dari lima bersaudara. Penulis memulai pendidikannya di SDN 8 Bila pada tahun 2008 dan lulus pada tahun 2014. Penulis melanjutkan pendidikannya di SMPN 5 Dua Pitue Barukku pada tahun 2014 dan lulus pada tahun 2017 dan menyelesaikan jenjang sekolah menengahnya di SMAN 2 SIDRAP pada tahun 2017 hingga tahun 2020. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikannya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare pada program sarjana strata satu (S1) program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah.

Kemudian, penulis menyusun skripsi dengan judul Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Pembelajaran PAI di SMPN 2 Dua Pitue Kab. Sidrap.

Selain ilmu yang didapatkan di bangku kuliah, penulis juga mendapatkan ilmu dari berbagai pengalaman lapangan yang telah diikuti yaitu Kuliah Kerja Nyata- (KKN) 2024 pada posko 56 di Lego, Kec. Balanipa, Polewali Mandar. Serta Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MTs DDI Wanio 2024. Penulis juga aktif di bidang literasi dengan mempublikasikan berbagai karya fiksi dalam bentuk digital maupun cetak.