

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT*
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PAI KELAS VIII SMP N 2
BAMBANGLIPURO BANTUL**



Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Gelar Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh:

RAHMA DIANA SAYIDAH
NIM 18104010050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

2022



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2333/Un.02/DT/PP.00.9/08/2022

Tugas Akhir dengan judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PAI KELAS VIII SMP N 2 BAMBANGLIPURO BANTUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RAHMA DIANA SAYIDAH
Nomor Induk Mahasiswa : 18104010050
Telah diujikan pada : Senin, 15 Agustus 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

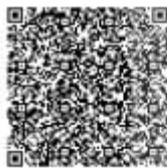


Valid ID: 63076d17c2764

Ketua Sidang

Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd.

SIGNED

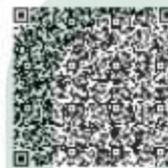


Valid ID: 63071e757740f

Penguji I

Drs. Mujahid, M.Ag.

SIGNED

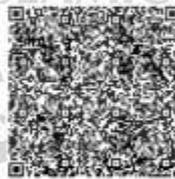


Valid ID: 63070e29412b5

Penguji II

Drs. H. Radino, M.Ag.

SIGNED



Valid ID: 630649ecd882c

Yogyakarta, 15 Agustus 2022

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.

SIGNED

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahma Diana Sayidah
NIM : 18104010050
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah hasil karya asli saya sendiri bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Apabila ternyata di kemudian hari skripsi ini terbukti plagiasi maka saya bersedia untuk ditinjau kembali hak kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 5 Agustus 2022

Yang menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Rahma Diana Sayidah
NIM 18104010050



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Rahma Diana Sayidah
Lamp. : 3 eksemplar

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Rahma Diana Sayidah

NIM : 18104010050

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran
Kahoot Terhadap Keaktifan Belajar PAI Kelas VIII
SMP N 2 Bambanglipuro

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 5 Agustus 2022

Pembimbing

Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd

NIP. 19781113 200912 1 003

ABSTRAK

RAHMA DIANA SAYIDAH. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Keaktifan Belajar PAI Kelas VIII SMP N 2 Bambanglipuro Bantul.* Skripsi. Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.

Latar belakang penelitian ini adalah saat ini masih banyak guru PAI yang menggunakan metode pembelajaran berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan siswa pasif. Perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran. *Kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis *game* yang melibatkan siswa berperan aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *kahoot* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Quasi experiment* pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis penelitian.

Hasil penelitian ini adalah: 1) Media pembelajaran *kahoot* dalam penelitian ini tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar PAI Siswa. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi penelitian ini menjadi tidak signifikan diantaranya adalah siswa masih berdaptasi dengan *kahoot* sehingga penggunaan *kahoot* belum maksimal, siswa terbiasa dengan model pembelajaran yang terpusat pada guru sehingga *kahoot* tidak memberikan dampak yang maksimal dalam penelitian ini alasan selanjutnya adalah siswa merasa bahwa angket ini tidak berpengaruh dengan nilai, sehingga siswa mengisi angket dengan jawaban yang tidak sesuai dengan keadaan sebenarnya. 2) Perbedaan nilai keaktifan belajar antara kelas kontrol dan eksperimen hanya sebesar 3,3 %. Berdasarkan uji hipotesis menunjukkan nilai *sig (2-tailed)* sebesar $0,012 > 0,05$. Sehingga media pembelajaran *kahoot* memiliki pengaruh yang tidak signifikan terhadap keaktifan belajar PAI kelas VIII SMP N 2 Bambanglipuro

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

HALAMAN MOTTO

“Kita membutuhkan teknologi di setiap ruang kelas dan di setiap tangan siswa dan guru, karena itu adalah pena dan kertas zaman kita, dan itu adalah lensa yang melaluinya kita mengalami sebagian besar dunia kita¹”

David Warlick



¹ <https://bloncampus.thehindubusinessline.com/b-learn/technology-is-the-pen-and-paper-of-our-time/article32531176.ece> diakses pada 18 Agustus 2022 pukul 13.54 WIB

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ، الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ. وَالصَّلَاةُ
وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ مُحَمَّدٍ وَعَلَىٰ آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad saw yang dinantikan syafaatnya di *yaumul qiyamah* kelak.

Skripsi ini berisi tentang kajian mengenai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Keaktifan Belajar PAI Kelas VIII SMP N 2 Bambanglipuro. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan ada tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
4. Bapak Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi
5. Bapak Drs. H. Radino, M.Ag selaku Dosen Penasehat Akademik
6. Segenap jajaran Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

7. Bapak Kepala Sekolah beserta guru dan karyawan SMP N 2 Bambanglipuro
8. Kedua orang tua, Bapak R. Ahmad Amin Syaifullah, S.Ag dan Ibu Dyah Girindrarti S.H yang senantiasa memberikan doa dan dukungan yang tak pernah putus
9. Adik-adik tersayang Syihabuddin Amiru Saleh dan Fatah Alaudin Yahya
10. Sahabat yang selalu ada dan mensupport selama ini Tata, Mila, Retno, Multazam dan Billy
11. Fadhilah Adha Syarhesa sahabat dari awal kuliah hingga saat ini
12. Seluruh teman-teman prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 2018
13. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan

Yogyakarta, 5 Agustus 2022

Penulis

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Rahma Diana Sayidah
NIM 18104010050

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang	1
B.Rumusan Masalah	6
C.Tujuan Penelitian.....	6
D.Manfaat Penelitian.....	7
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
A.Kajian Pustaka.....	8
B.Penelitian yang Relevan	27
C.Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III.....	35
METODE PENELITIAN.....	35
A.Jenis Penelitian.....	35

B.Variabel Penelitian	37
C.Definisi Operasional Variabel	38
D.Sampel Penelitian.....	39
E.Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
F.Instrumen Pengumpul Data.....	40
G.Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV	46
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A.Hasil Penelitian	46
B.Pembahasan Hasil Penelitian.....	63
BAB V.....	73
PENUTUP	73
A.Simpulan.....	73
B.Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	79

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah sampel penelitian	39
Tabel 3. 2 Penilaian Butir Instrumen	42
Tabel 3. 3 Kategori Presentase Keaktifan belajar	43
Tabel 3. 4 Kategori Presentase Keaktifan Belajar Tiap Indikator	44
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Instrumen	48
Tabel 4. 2 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	50
Tabel 4. 3 Data Nilai Angket Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen	51
Tabel 4. 4 Data Distribusi Frekuensi Angket <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol.....	53
Tabel 4. 5 Data Distribusi Ferekuensi Angket <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	53
Tabel 4. 6 Presentase Keaktifan Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen	54
Tabel 4. 7 Hasil Presentase Tiap Indikator (<i>Pre-test</i>).....	54
Tabel 4. 8 Data Nilai angket <i>Post-test</i> Siswa.....	56
Tabel 4. 9 Data Distribusi Frekuensi Angket <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	57
Tabel 4. 10 Data Distribusi Frekuensi Angket <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	58
Tabel 4.11 Presentase <i>Post-test</i> Keaktifan di Kelas Kontrol dan Eksperimen	58
Tabel 4. 12 Presentase Keaktifan Belajar Tiap Indikator (<i>Post-test</i>).....	59
Tabel 4.13 Uji Normalitas.....	61
Tabel 4. 14 Uji Homogenitas	62
Tabel 4. 15 Uji Hipotesis	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	37
Gambar 4.1 Rata-Rata <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	52
Gambar 4.2 Rata-Rata Keaktifan Belajar Tiap Indikator <i>Pretest</i>	55
Gambar 4.3 Rata-Rata <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	57
Gambar 4. 4 Rata-Rata Keaktifan Belajar Tiap Indikator <i>Post-test</i>	60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan paling utama dalam pendidikan. Kegiatan pembelajaran menghasilkan perubahan tingkah laku kognitif, afektif maupun psikomotorik.¹ Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Arsyad merupakan alat untuk mengantarkan pesan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi. Sehingga dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Guru disebut profesional apabila mampu menguasai berbagai metode pembelajaran. Salah satunya adalah metode pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang mengajak siswa untuk mendominasi aktifitas pembelajaran.² Pembelajaran aktif membantu siswa memaksimalkan kinerja otak guna memecahkan masalah. Siswa juga dapat menemukan ide pokok dan mengaplikasikan materi yang dipelajari di kelas dalam kesehariannya.³

¹ Rohmalia Wahab, (2015), *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press, hal. 18.

² Hisyam Zaini, Bermawi Munthe, Sekar Ayu Aryani (2008) *Strategi Pembelajaran Aktif* : Yogyakarta:Insan madani hal.xiv

³ Melvin L Sibermen (2006) *ActiveLearning 101 Cara Belajar Aktif*. Bandung : Nusa Media, hal. 9.

Pembelajaran aktif mengajak siswa terlibat langsung secara fisik maupun mental.⁴ Penerapan pembelajaran aktif dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Namun faktanya, di Indonesia masih banyak guru yang kurang *up to date* terhadap perkembangan teknologi. Data Kemendikbud tahun 2021 menunjukkan presentase 60 % guru di Indonesia masih belum melek teknologi.⁵ Termasuk dalam pembelajaran PAI di sekolah. Pembelajaran PAI masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah.

Penggunaan metode ceramah juga baik, namun alangkah lebih baiknya jika metode ini diperkuat dengan media pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran PAI dengan ceramah menyebabkan suasana pembelajaran terasa monoton. Dikarenakan proses belajar masih berpusat kepada guru (*teacher center*). Siswa merasa jenuh dan bosan karena pembelajaran dikemas kurang menarik.⁶ Sehingga siswa cenderung pasif saat pembelajaran. Metode yang biasa digunakan oleh guru PAI hanya menyampaikan informasi satu arah. Akibatnya materi pembelajaran kurang melekat pada ingatan siswa.

Berdasarkan observasi peneliti saat melakukan Praktik Lapangan Persekolahan di SMP N 2 Bambanglipuro pada oktober 2021 lalu, peneliti

⁴ Hisyam Zaini, Bermawi Munthe, Sekar Ayu Aryani (2008) *Strategi Pembelajaran Aktif* : Yogyakarta:Insan madani hal.xiv

⁵ Yopi Makdori (2021) "Kemedikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi". www.liputan6.com 15 April 2021

⁶ Rizki Suhendar Putra(2017). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 11, No. 2, halaman 2010

melihat proses pembelajaran PAI masih terlihat pasif. Siswa cenderung mengobrol dengan teman saat guru menjelaskan materi di depan kelas.⁷ Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru PAI kelas VIII SMP N 2 Bambanglipuro pada 20 Oktober 2021 lalu. Beliau mengatakan proses pembelajaran PAI kelas VIII sejauh ini cukup baik. Namun masih ada beberapa kelas yang siswanya abai saat guru mengajar. Metode pembelajaran yang digunakan biasanya ceramah dan tanya jawab. Adapun media pembelajaran yang digunakan berupa Lembar Kerja Siswa (LKS), papan tulis dan buku paket saja.⁸

Menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran PAI tanpa didukung media pembelajaran interaktif menjadi salah satu faktor banyaknya siswa yang masih pasif. Ketika guru memberikan pertanyaan atau kesempatan bertanya, siswa cenderung tidak merespon. Beberapa siswa terlihat bermain gadget, mengobrol bahkan tertidur saat guru menjelaskan materi. Akibatnya materi pembelajaran tidak dapat diterima dengan baik. Sehingga hasil belajar siswa pun cenderung menurun. Salah satu solusi yang dapat membuat siswa lebih aktif saat pembelajaran adalah adanya media pembelajaran yang tepat.

Guru harus terampil dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran menjadi komponen

⁷ Observasi pembelajaran di kelas VIII E Rabu, 20 Oktober 2021 Pukul 11.30 WIB

⁸ Wawancara dengan Pak Gunardi selaku guru PAI kelas VIII SMP N 2 Bambanglipuro Rabu, 20 Oktober 2021 Pukul 11.30 WIB

penting dalam terselenggaranya proses pembelajaran.⁹ Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar. Hal tersebut berdasarkan pernyataan Hamalik dalam Azhar Arsyad yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar.

Sejalan dengan itu media pembelajaran juga berguna menjelaskan materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret.¹⁰ Seiring perkembangan teknologi terdapat berbagai media yang dapat digunakan untuk menunjang keaktifan siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Kahoot*. *Kahoot* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang melibatkan siswa berperan aktif. Menggunakan *Kahoot* menjadi salah satu cara agar siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Siswa akan lebih antusias karena *Kahoot* adalah media pembelajaran berbasis *game*. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru PAI di SMP N 2 Bambanglipuro, *kahoot* belum pernah diterapkan di sekolah ini. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi tersebut. Bahkan ada beberapa guru yang mengaku belum mengenal *Kahoot*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menerapkan *kahoot* sebagai media untuk meningkatkan keaktifan belajar PAI.

⁹Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydah (2015), *Desain Pembelajaran Inovatif*. Depok: Rajawali Press, hal. 25.

¹⁰Nunuk Suryani, (2018), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, hal. 4.

Kahoot dapat dijadikan sebagai media yang cocok untuk meningkatkan keaktifan siswa. Selain penggunaannya yang mudah, banyak fitur kuis yang mendukung pembelajaran siswa. *Kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis *game* yang menyediakan akses gratis bagi setiap penggunanya. Sehingga guru dan siswa dapat menggunakan *kahoot* untuk lebih meningkatkan keaktifan belajar. Guru dapat menggunakan *Kahoot* untuk mengajak siswa memecahkan berbagai fitur kuis pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Pemilihan *kahoot* ini berawal dari pengalaman peneliti saat melakukan PLP di SMP tersebut. Peneliti merasakan adanya efek positif saat menggunakan media pembelajaran tersebut sehingga pembelajaran terasa lebih hidup. Siswa menjadi berlomba-lomba aktif menjawab soal supaya juara dalam *game kahoot*. Siswa kelas VIII SMP N 2 Bambanglipuro mayoritas sudah memiliki *smartphone* yang memadai untuk mengaplikasikan *kahoot* dalam pembelajaran. Sekolah juga memiliki sarana dan prasarana yang mendukung untuk diterapkannya *Kahoot* dalam pembelajaran di kelas. SMP N 2 Bambanglipuro memiliki layanan *wifi* dan *LCD Projector* di setiap ruang kelas.

Peneliti memilih kelas VIII sebagai sampel dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan bahwa siswa kelas VIII berada dalam posisi pertengahan sehingga adaptasinya lebih stabil dibandingkan dengan kelas VII yang masih dalam taraf penyesuaian diri. Adapun kelas IX pada saat penelitian ini berlangsung sedang sibuk mempersiapkan ujian akhir

sehingga dikhawatirkan jika penelitian ini diterapkan di kelas IX dapat mengganggu persiapan menghadapi ujian akhir. Berdasarkan beberapa pertimbangan tersebut peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Keaktifan Belajar PAI Kelas VIII SMP N 2 Bambanglipuro Bantul”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap keaktifan belajar PAI kelas VIII SMP N 2 Bambanglipuro Bantul?
2. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran *Kahoot* terhadap keaktifan belajar PAI kelas VIII SMP N 2 Bambanglipuro Bantul?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap keaktifan belajar kelas VIII SMP N 2 Bambanglipuro Bantul.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap keaktifan belajar kelas VIII SMP N 2 Bambanglipuro Bantul.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran di bidang pendidikan. Khususnya di bidang PAI untuk menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan, berdasarkan fakta-fakta yang ditemui di lapangan. Selain itu diharapkan peneliti dapat lebih memanfaatkan teknologi untuk terus berinovasi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru bagi guru di SMP N 2 Bambanglipuro maupun bagi guru secara umum. Supaya dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran yang lebih variatif. Sehingga pembelajaran tidak berlangsung dengan monoton.

c. Bagi Pembaca Secara Umum

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi bagi pembaca secara umum agar selalu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk hal-hal yang positif.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan pada penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap keaktifan belajar PAI kelas VIII SMP N 2 Bambanglipuro Bantul
2. Perbedaan nilai keaktifan belajar antara kelas kontrol dan eksperimen hanya sebesar 3,3 %. Berdasarkan uji hipotesis menunjukkan nilai *sig* sebesar $0,012 > 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *kahoot* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar PAI kelas VIII SMP N 2 Bambanglipuro Bantul.

B. Saran

1. Bagi guru, pembelajaran PAI hendaknya menggunakan media yang menyenangkan supaya siswa semakin aktif dan semangat saat pembelajaran.

2. Media pembelajaran *kahoot* dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan tahapan-tahapan yang lebih tepat supaya memberikan hasil yang maksimal dalam meningkatkan keaktifan siswa.
3. Bagi peneliti, hendaknya dapat melakukan pengkajian lebih lanjut mengenai hasil penelitian.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Alqusyairi, Syarif. *Kamus Akbar Arab Indonesia*. Surabaya: Karya Ilmu.
- Bahar, Herwina (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. Volume 3 Nomor 2.
- Darmawan, Deni (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Cahya Kurnia (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan : Lampung
- Hidayah, Nurul (2020). *Skripsi Implementasi Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI di MA 3 Al Imdad Bantul*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Irham, Muhammad dan Novan Ardy Wiyani (2017). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.
- Irwan dkk (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1.
- Iwamoto, Darren (2017). Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoottm On Student Performance, *Turkish Online Journal Of Distance Education*, Volume 18, Nomor 2.
- Jamarah, Syaiful Bahri (2016). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Majid, Abdul (2004). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung : Rosdakarya.
- Makdori, Yopi (2021). "Kemedikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi". www.liputan6.com

- Mafruhah, Syafiyatul (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Kelas XI SMAI Al Ma'arif Singosari Malang, dalam *Jurnal Pendidikan Islam* Vol 4 No 7 hal. 28.
- Maziyyah, Sayyidah Ayu (2021). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal di SMP N 1 Turen. *Skripsi*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Megawati, Yolanda Dian Nur (2012). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Banjarnegara Tahun Ajaran 2011/2012, dalam *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Volume 10, Nomor 1
- Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusyidah (2015). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Depok: Rajawali Press.
- Nurhayati, Erlis (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19, dalam *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Volume 7, Nomor 3.
- Novitasari, Agustina (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Talking Stick* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* Volume 2 Nomor 1.
- Rafnis (2018). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, Volume 6, Nomor 2.
- Rikawati, Kezia (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar dengan Menggunakan Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry* Volume 2 Nomor 2.
- Sadiman, Arief (2012). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salsabila (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI di MAN 3 Bantul. *Skripsi*. Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Santoso, Singgih (2018). *Menguasai Statistik dengan SPSS 25*, Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Sardiman (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono (2006). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2014). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna (1996). *Metodologi Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sukardi (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Sukiman (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Sleman : Pedagogia.
- Sururoh, Lin (2020). Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa (Studi Literatur), *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Suryani, Nunuk (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tukiran Taniredja (2014). *Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Umar, Bukhori (2010). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Amzah.
- Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen & Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Usmadi (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas) *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Volume 7 Nomor 1.
- Utami, Aulia Karima Zuhda (2020). *Skripsi Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen Tahun Ajaran 2019/2020*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Utami, Dyah Deka (2016). *KAHOOT & ASSURE, Sebuah Kombinasi Gamefikasi & Model Pembelajaran untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi dan Pengalaman Belajar Siswa*. Malang : Universitas Negeri Malang.

Wahab, Rohmalia (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press.

Tim Penyusun Departemen Pendidikan (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

