

**PENERAPAN APLIKASI KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

**BERBASIS *DIGITAL GAME-BASED LEARNING***

**PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)**

**DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 KULON PROGO TAHUN AJARAN 2023/2024**



**SKRIPSI**

Ditujukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh:

**Ayu Ristin Nur Saputri**

NIM. 19104010106

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

## SURAT PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3667/Un.02/DT/PP.00.9/12/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENERAPAN APLIKASI KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL GAME BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 KULON PROGO

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AYU RISTIN NUR SAPUTRI  
Nomor Induk Mahasiswa : 19104010106  
Telah diujikan pada : Selasa, 12 Desember 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Drs. H. Rofik, M.Ag  
SIGNED

Valid ID: 6583b6ba605cf



Penguji I

Drs. H. Radino, M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 6583addaa7c7a



Penguji II

Indriyani Ma'rifah, M.Pd.I.  
SIGNED

Valid ID: 6584f44010e00



Yogyakarta, 12 Desember 2023

UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 6585069100cd2

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ayu Ristin Nur Saputri  
NIM : 1904010106  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika ternyata dikemudian hari terbukti plagiasi maka kami bersedia ditinjau kembali hak kesarjanaannya.

Yogyakarta, 7 Oktober 2023

Yang menyatakan,



Ayu Ristin Nur Saputri

NIM. 9104010106

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Ayu Ristin Nur Saputri  
Lamp. : 3 eksemplar

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

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

Nama : Ayu Ristin Nur Saputri  
NIM : 19104010106  
Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo

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

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 30 November 2023  
Pembimbing

Drs. H. Rofik, M.Ag  
NIP.: 19650405 199303 1 002

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Saya persembahkan karya yang penuh dengan perjuangan dan pengalaman ini  
untuk:**

**Almamater Tercinta  
Program Studi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

**MOTTO**

**JAS MERAH (Jangan sekali-kali melupakan sejarah).<sup>1</sup>**

**-Ir. Soekarno**



---

<sup>1</sup> Wirianto Sumartono (2018). JAS MERAH, Yogyakarta : Laksana, hal. 177

## ABSTRAK

*Pembelajaran Berbasis Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2023/2024". Skripsi. Yogyakarta: Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.*

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penerapan aplikasi Kahoot! sebagai digital Game-Based Learning pada mata pelajaran SKI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo serta untuk menganalisis apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan aplikasi Kahoot! pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Adapun prosedur pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengujian keabsahan data dilakukan melalui prosedur cek ulang secara cermat, ketekunan pengamatan, dan triangulasi data. Sedangkan analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot! digunakan sebagai salah satu aplikasi dalam pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo sejak masa *New Normal* tahun 2020. Madrasah ini memiliki sarana penunjang pembelajaran yang baik, sehingga memudahkan guru dalam memilih strategi, metode, model, dan media pembelajaran. Aplikasi Kahoot! digunakan sebagai alat bantu guru dalam mengukur dan menilai kompetensi peserta didik, bukan sebagai satu-satunya metode penilaian (media primer). Aplikasi ini digunakan untuk mengulas materi pekan sebelumnya dan sebagai alat evaluasi untuk pelajaran yang telah diajarkan pada hari itu. Faktor pendukung dalam penggunaan aplikasi Kahoot! antara lain: ketersediaan sarana dan fasilitas yang memadai, keterampilan guru dalam mengoperasikan aplikasi. Namun, terdapat juga faktor-faktor penghambat, seperti kendala teknis dalam penggunaan aplikasi.

**Kata kunci:** media pembelajaran, Kahoot!, *Digital Game-Based Learning*, Sejarah Kebudayaan Islam

## KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur senantiasa saya panjatkan kepada Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya. Shalawat serta salam saya haturkan kepada baginda Nabi Muhammad Saw. yang kita tunggu syafa'atnya pada hari akhir nanti.

Penyusunan skripsi ini merupakan eksperimen singkat tentang Penerapan Aplikasi Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tentunya terdapat hambatan, tantangan serta tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan menghaturkan rasa hormat serta kerendahan hati saya pada kesempatan ini saya selaku penulis mengungkapkan rasa terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Bapak Drs. H. Rofik, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang rela meluangkan waktunya dan memberikan motivasi, masukan, dan bimbingan serta pengarahannya selama penyusunan skripsi.
4. Ibu Dr. Dwi Ratnasari, S.Ag., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Bapak H. Edi Triyanto, S.Ag., S.Pd., M.Pd. Selaku Kepala Madrasah, Bapak Angga Sandiyanto, S.Pd. Selaku Guru Sejarah Kebudayaan Islam serta Bapak dan Ibu Guru beserta civitas akademik Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo yang telah bekerjasama selama Penelitian.

7. Peserta didik Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo terkhusus kelas X yang telah berpartisipasi dalam Penelitian ini.
8. Bapak waris dan Ibu Giatin orang tua kandung saya tercinta, serta Bapak Marno dan Ibu Imelda orang tua sambung saya tercinta, yang telah memberikan doa dan dukungan baik dalam bentuk materi maupun non materi, Nenek, Kakek saya, Tante dan Adik-adik saya, yang telah memberikan dukungan dan juga mendoakan saya.
9. Teman-teman seperjuangan PAI UIN Sunan Kalijaga angkatan 2019, terkhusus Sheny Nugrahwati Utami, Adhesti Amalia Septiani, Larasati Hasna, Muslikhatun Mahmudah, Suci Lutfhfiah Azahro atas dukungannya selama penelitian skripsi ini.
10. Tunangan saya Angga Fathuroman yang telah mendukung dan bersedia mengantar saya kemanapun.

Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan. Aamiin

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	11
D. Kajian Pustaka .....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>17</b>
A. Media Pembelajaran .....	17
B. Digital Game-Based Learning.....	19
C. Aplikasi Kahoot! .....	20
D. Sejarah Kebudayaan Islam .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	26
B. Lokasi/Tempat Penelitian .....	26
C. Penentuan Sumber Data .....	26
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	27
E. Teknik Analisis Data .....	30

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>32</b>
A. Deskripsi Hasil Penelian .....	32
B. Pembahasan dan Temuan.....	32
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>51</b>
A. Kesimpulan.....	51
B. Implikasi .....	52
C. Saran.....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>54</b>



## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin yang merupakan hasil dari Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b//U/1987. Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-huruf dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

### 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 lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	ż	Zet (dengan titik di atas)

ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamza h	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

### 1. Vokal Tunggal

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	A
َ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U

## 2. Vokal Rangkap

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ..يْ	Fathah dan ya	Ai	a dan u
َ..وْ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

## C. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ..اْ..	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ِ..يْ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
ُ..وْ	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla

- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

#### D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup  
Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".
2. Ta' marbutah mati  
Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".
3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/  
al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

#### E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

#### F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu (ال), namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "I" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

### G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khužu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

### H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ      Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/Wa  
innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا      Bismillāhi majrehā wa mursāhā

#### I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ      Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/  
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ      Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

#### J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dianggap sebagai sebuah instrumen penting dalam meningkatkan kualitas hidup manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat meningkatkan kecerdasannya, mengembangkan keterampilannya, dan membentuk sikap yang baik, sehingga dapat berinteraksi dengan masyarakat sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku. Pendidikan dapat diartikan sebagai proses mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok dengan tujuan mengembangkan kedewasaan manusia melalui proses pengajaran dan pelatihan.<sup>2</sup> Asal usul kata pendidikan berhubungan dengan kata dasar "didik", yang mengandung arti merawat dan memberikan latihan (ajaran, tuntutan, pimpinan) dalam hal moralitas dan kecerdasan intelektual.<sup>3</sup> Pendidikan adalah seluruh aktifitas atau upaya secara sadar yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik terhadap semua aspek perkembangan kepribadian, baik jasmani maupun rohani, secara formal maupun informal yang berjalan terus menerus untuk mencapai kebahagiaan dan nilai yang tinggi, baik nilai insaniyah maupun ilahiyah pada diri manusia.<sup>4</sup> Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup> Kemendikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sejarah>), Diakses pada 16 Juni 2023)

<sup>3</sup> Amos Neolaka dan Grace Amialia, (2017). Landasan Pendidikan, Jakarta : Kencana, hal. 15

<sup>4</sup> Mahmudi (2022). *Ilmu Pendidikan Mengupas Komponen Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublisher, hal. 30

<sup>5</sup> Abd Rahman, dkk. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. Dalam *jurnal Al Urwatul Wutsqa:Kajian Pendidikan Islam*. ISSN: 2775-4855

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia telah meluncurkan program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) sebagai upaya untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati (etik), olah rasa (estetis), olah pikir (literasi), dan olah raga (kinestesis). Program ini melibatkan partisipasi publik dan kerja sama antara madrasah, keluarga, dan masyarakat.<sup>6</sup> Beberapa karakter yang diberikan prioritas dalam pembinaan dan penguatan adalah karakter religius, nasionalis, gotong royong, integritas, dan mandiri. Setiap karakter tersebut dapat diimplementasikan melalui pemuatan nilai-nilai karakter dalam mata pelajaran tertentu.

Dalam rangka membina dan menumbuhkan karakter religius, diperlukan upaya untuk menyelipkan nilai-nilai keagamaan kepada peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan keagamaan perlu memberikan penguatan yang mendalam. Pendidikan agama memiliki peran yang signifikan dalam membentuk karakter religius dan menjadi landasan bagi pengembangan karakter lainnya, terutama dalam konteks penelitian ini yang fokus pada Pendidikan Agama Islam.

Dalam realitasnya, pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di madrasah masih menghadapi masalah yang memprihatinkan. Ada beberapa faktor yang menyebabkan kekhawatiran ini. Pertama, dalam hal jumlah jam pelajaran yang disediakan secara formal oleh madrasah, waktu yang dialokasikan untuk pendidikan agama hanya sekitar 2 jam per minggu. Jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, waktu yang diberikan untuk pendidikan agama jauh lebih sedikit, sekitar 4-6 jam per minggu. Hal ini tentu berdampak pada keterbatasan hasil pembelajaran yang diperoleh oleh peserta didik.<sup>7</sup> Fenomena ini menunjukkan bahwa posisi Pendidikan Agama Islam (PAI)

---

<sup>6</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Infografis Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)*, Jakarta: Kemendikbud RI, hal. 2.

<sup>7</sup> Abd. Rouf (2015). Potret Pendidikan Agama Islam di Madrasah Umum, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 03, No. 01, hal. 202.

dalam lembaga pendidikan umum secara formal memang kuat,<sup>8</sup> namun pelaksanaannya masih belum sepenuhnya kuat dan terguat. Beberapa indikator yang menggambarkan hal ini adalah masih terdengarnya pandangan negatif dari masyarakat yang menyatakan bahwa pendidikan agama gagal dalam membentuk sikap dan perilaku remaja. Banyak remaja terlihat berperilaku menyimpang dengan mengabaikan norma-norma agama dan adat istiadat.<sup>9</sup> Hal ini membuat guru agama perlu berupaya ekstra dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Pada intinya, seorang guru dapat diartikan sebagai seorang profesional pendidik yang memiliki tanggung jawab utama dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.<sup>10</sup> Menurut definisi dari Zakiah Daradjat, seorang guru adalah seorang pendidik profesional yang dengan sukarela menerima tanggung jawab dalam pendidikan yang seharusnya menjadi tanggung jawab orang tua.<sup>11</sup> Ramayulis menambahkan bahwa tanggung jawab tersebut meliputi membimbing peserta didik untuk menjadi manusia yang manusiawi.<sup>12</sup> Ahmad Tafsir menjelaskan bahwa tujuan guru adalah memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan potensi anak didik, baik secara kognitif maupun psikomotorik.<sup>13</sup> Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru adalah individu yang memiliki kewenangan dan tanggung jawab dalam membimbing, mendidik, dan mengajar peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir dan perilaku yang baik, didasari oleh norma-norma yang berlaku. Oleh karena itu, seorang guru diharapkan memiliki kompetensi yang

---

<sup>8</sup> Didasarkan pada Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 37 ayat (1) yang meletakkan Pendidikan Agama dalam kurikulum pendidikan nasional

<sup>9</sup> Ramayulis (2011). *Sejarah Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia,, hal. xi.

<sup>10</sup> Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Pasal 1 ayat (1).

<sup>11</sup> Zakiah Daradjat (1992). *Ilmu Pendidikan Islam*, Cet. II, Jakarta: Bumi Aksara,, Hal. 39.

<sup>12</sup> Ramayulis (2013). *Profesi dan Etika Keguruan*, Jakarta: Kalam Mulia, hal. 19.

<sup>13</sup> Ahmad Tafsir (1992). *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hal. 74.

memadai untuk memberikan materi dan pengajaran di dalam kelas. Kompetensi yang diperlukan oleh seorang guru termasuk kompetensi pedagogis, kepribadian, profesional, dan sosial.

Jika dilihat dari definisi seorang guru, guru dapat diibaratkan sebagai tiang dalam sebuah bangunan, karena mereka bertindak sebagai pelaksana pendidikan dan merupakan sosok yang berinteraksi langsung dengan peserta didik. Tugas ini merupakan tanggung jawab yang mulia namun tidaklah mudah. Khususnya bagi guru Pendidikan Agama Islam (PAI), mereka memiliki tanggung jawab yang besar dalam menanamkan karakter peserta didik sesuai dengan ajaran agama Islam.<sup>14</sup> Oleh karena itu, penting bagi Pendidikan Agama Islam untuk diajarkan dengan cara yang efektif dan efisien. Salah satu aspek penting adalah internalisasi nilai-nilai agama kepada peserta didik melalui metode yang berbeda. Terlebih lagi, saat ini kurikulum mendorong kita untuk menerapkan pembelajaran aktif yang dikenal dengan istilah *Student Active Learning*.

Pembelajaran Peserta didik Aktif (*Student Active Learning*) merupakan salah satu penerapan dari teori konsep tentang manusia. Menurut Umi Mahmudah yang mengutip Abraham Maslow, manusia memiliki potensi yang tidak terbatas. Manusia memiliki optimisme dalam menghadapi masa depan dan potensinya terus berkembang.<sup>15</sup> Dalam era pembelajaran konstruktivistik, keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi kunci utama dalam belajar. Tingkat keterlibatan peserta didik dalam belajar sering menjadi indikator yang baik untuk hasil belajar.<sup>16</sup> Konsep pembelajaran aktif merupakan suatu proses di mana peserta didik terlibat

---

<sup>14</sup> Siska Marlina Sulistami (2016), *Seri Pendidikan 18 Karakter Bangsa, Jilid 10*, Jakarta: Mustika Pustaka Negeri, Hal. 139

<sup>15</sup> Umi Mahmudah dkk (2008). *Active Learning dalam Pembelajaran*, Malang: UIN Malang Press, Hal. 123 – 124

<sup>16</sup> Mustafa, dkk (2011). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Numbered Head Together (NHT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Penguasaan Konsep Matematika, *JURNAL PTK DBE3 (Decentralized Basic Education 3)*, No. 01, Februari 2011.

secara intelektual dan emosional, sehingga mereka benar-benar terlibat dalam kegiatan belajar. Dalam pembelajaran aktif, peserta didik ditempatkan sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif merupakan strategi pembelajaran yang mengharuskan partisipasi aktif dan optimal dari peserta didik, sehingga mereka dapat mengubah perilaku mereka dengan efektif dan efisien.<sup>17</sup>

Tingkat keaktifan peserta didik dalam proses belajar dapat bervariasi dengan berbagai cara, termasuk mendengarkan, melihat, mengajukan pertanyaan, dan berdiskusi dengan orang lain. Namun, tidak hanya itu, peserta didik juga perlu terlibat secara aktif dalam mengerjakan tugas, seperti menggambarkan sesuatu dengan gaya mereka sendiri, memberikan contoh, mencoba menerapkan keterampilan, dan menyelesaikan tugas yang membutuhkan penerapan pengetahuan yang telah mereka pelajari atau yang harus mereka pelajari.<sup>18</sup>

Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran dan menjadi guru yang ideal, salah satu langkah yang harus diambil oleh guru adalah memilih metode pembelajaran yang sesuai. Metode pembelajaran merupakan kombinasi komponen-komponen yang telah disusun secara optimal untuk mencapai kualitas pembelajaran yang baik.<sup>19</sup> Ada banyak variasi metode pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru, namun dalam praktiknya guru perlu mempertimbangkan dengan baik metode mana yang cocok untuk diterapkan di kelas agar dapat mencapai efektivitas yang maksimal. Namun, dalam kenyataannya, banyak guru yang enggan menggunakan variasi metode pembelajaran ini karena adanya beberapa faktor yang menghambat proses pembelajaran. Sebagai akibatnya, metode ceramah sering kali menjadi pilihan utama karena kemudahan penerapannya.

---

<sup>17</sup> M. Dalyono (1997). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, Hal. 195.

<sup>18</sup> Melvin L. Silberman (2004), *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)*, Bandung: Nusa Media, Hal. 1-2.

<sup>19</sup> Tukiran Taniredja dkk.(2013). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, Hal. 1.

Selain itu, pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan efektif juga akan mempengaruhi pemilihan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas belajar dan kualitas pendidikan. Namun, meskipun media pembelajaran tersedia, jika pendidik tidak memiliki kemampuan dalam memilih media yang tepat, efektif, dan efisien untuk diterapkan di kelas, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Oleh karena itu, diperlukan dinamika pembelajaran yang dapat mengikuti perkembangan dan menyesuaikan dengan kebutuhan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.<sup>20</sup>

Seperti yang diketahui, kita saat ini berada dalam era globalisasi di mana peran teknologi dianggap sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi diciptakan dengan tujuan memudahkan dan membantu aktivitas manusia. Meskipun teknologi dapat memberikan kontribusi positif, namun kadang-kadang juga memiliki dampak negatif terhadap kehidupan manusia. Sebagai pencipta teknologi, manusia seharusnya memiliki pikiran yang netral, artinya tidak selalu menganggap teknologi sebagai sesuatu yang baik atau buruk, tetapi senantiasa membuka pikiran terhadap segala kemungkinan dan berusaha memanfaatkan teknologi untuk kepentingan yang baik.<sup>21</sup> Menurut konsep teori generasi yang diungkapkan oleh *Graeme Codrington* dan *Sue Grant-Marshall* seperti yang dikutip oleh Marhamah Saleh dan Lukman Hakim A. Latif, generasi Z akan menjadi generasi yang mendominasi dalam beberapa tahun mendatang. Generasi Z merupakan mereka yang lahir antara tahun 1995 dan 2010. Mereka dikenal sebagai generasi yang terampil dalam menggunakan teknologi informasi (IT), sehingga mereka cenderung menyukai metode pembelajaran yang melibatkan permainan dan menggunakan

---

<sup>20</sup>Sahara Adjie Samudera (2020), Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagai Digital *Game-Based Learning* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta. *Skripsi*. Fakultas Ilmu tarbiyah dan Kegngunanuruan UIN Syarif Hidayatullah, Hal. 8

<sup>21</sup> *Ibid.* hal. 9

teknologi.<sup>22</sup> Hal ini menjadi tantangan dalam pendidikan di Indonesia. Salah satu aspek yang perlu dibahas adalah bagaimana menginspirasi guru untuk mempelajari dan mengembangkan produk IT yang dapat memenuhi kebutuhan setiap peserta didik. Sayangnya, penggunaan media berbasis IT ini kurang diminati oleh guru-guru karena kurangnya fasilitas dan sarana yang disediakan oleh madrasah untuk mendukung penggunaan teknologi tersebut.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam media pembelajaran oleh guru tidak hanya membahas tentang cara mengajarkan teknologi kepada peserta didik, tetapi juga tentang bagaimana teknologi dapat menjadi sarana, media, dan fasilitas pendukung dalam pembelajaran di kelas oleh guru kepada peserta didik. Tujuan dari penggunaan teknologi ini adalah agar peserta didik terbiasa dan mampu menggunakan teknologi dengan baik. Salah satu contoh media pembelajaran berbasis ICT yang dapat digunakan di kelas adalah Kahoot!. Kahoot! adalah program atau aplikasi yang dapat digunakan sebagai kuis online, dengan peserta didik sebagai pemain dan guru sebagai administrator dan perancang soal. Kahoot! merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan digital (*Digital Game-Based Learning*). Kahoot! dirancang untuk pembelajaran sosial, di mana peserta didik berkumpul di sekitar layar umum seperti papan tulis interaktif, proyektor, atau monitor komputer. Situs ini juga dapat digunakan melalui alat berbagi layar seperti Skype atau Google Hangout. Cara penggunaannya cukup sederhana, semua pemain terhubung menggunakan kode PIN yang ditampilkan pada layar umum, dan mereka menggunakan perangkat mereka untuk menjawab pertanyaan yang dibuat oleh guru di kelas. Setelah menjawab pertanyaan, akan muncul poin yang menentukan

---

<sup>22</sup> Marhamah Saleh dan Lukman Hakim A. Latif (2017). Optimizing The Education for Generation Z in The Era of Demography Bonus, *Proceedings: The 3rd International Conference on Education in Muslim Society (ICEMS)*, Hal. 219-220.

peringkat atau posisi peserta yang meraih nilai tertinggi atau menjawab lebih banyak pertanyaan.<sup>23</sup>

Salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Mata pelajaran SKI merupakan bidang studi yang erat kaitannya dengan peristiwa masa lalu, baik itu peristiwa politik, sosial, maupun ekonomi yang terjadi dalam negara-negara Islam dan dialami oleh masyarakat Muslim, yang dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran. Sesuai dengan kurikulum, ruang lingkup mata pelajaran SKI di tingkat Madrasah Aliyah mencakup periode dakwah Islam pada masa Nabi Muhammad di Mekah dan Madinah, kepemimpinan umat setelah wafatnya Rasulullah SAW, perkembangan Islam pada masa klasik atau zaman keemasan, perkembangan Islam pada abad pertengahan atau masa kemunduran, perkembangan Islam pada masa modern atau zaman kebangkitan, hingga perkembangan Islam di Indonesia dan dunia. Namun, disayangkan bahwa terkadang mata pelajaran yang penting ini diabaikan oleh beberapa pihak. Ada anggapan bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sulit, membutuhkan daya hafal yang tinggi, dan terdapat berbagai masalah lain yang membuat minat peserta didik terhadap mata pelajaran ini kurang. Padahal, mata pelajaran SKI memiliki pentingnya karena terdapat hubungan antara peristiwa sejarah tertentu dengan perkembangan hukum Islam yang diajarkan dalam mata pelajaran lainnya.

Untuk meningkatkan minat, kualitas, dan inovasi dalam pembelajaran di kelas, guru dapat mengadopsi model pembelajaran yang menggunakan permainan digital sebagai dasarnya (*Digital Game-Based Learning*). Model ini dapat menjadi pilihan yang menarik bagi pendidik (guru) untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Namun, sampai saat ini, penerapan *Digital Game-Based Learning* masih belum banyak dilakukan oleh para guru, sehingga penggunaannya masih terbatas. Oleh karena itu,

---

<sup>23</sup> Sahara Adjie Samudera (2020), Penggunaan Aplikasi Kahoot!..., Hal. 12

guru Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran dan tanggung jawab yang besar, karena selain mengajarkan konsep-konsep teoritis, mereka juga bertanggung jawab dalam menerapkan pembelajaran secara praktis. Hal ini sejalan dengan salah satu fungsi pendidikan, yaitu membentuk kepribadian individu dan menanamkan nilai-nilai tanggung jawab.<sup>24</sup>

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo, sebuah institusi pendidikan Islam di kabupaten Kulon Progo, Yogyakarta, memiliki fasilitas madrasah yang lengkap. Di madrasah ini, tersedia akses internet yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk kegiatan belajar. Selain itu, para guru di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo juga dapat menggunakan internet dan fasilitas lainnya untuk mengembangkan materi pembelajaran dan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis ICT, seperti pemutaran video, pencarian sumber belajar, penggunaan *Google Classroom*, email, dan termasuk penggunaan Kahoot!. Saat ini, penggunaan Kahoot! di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo digunakan sebagai alat evaluasi dan penilaian tambahan bagi peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dengan baik dan meraih peringkat tertinggi dalam permainan tersebut. Kemudian pada saat penelitian tentu saja aplikasi Kahoot! ini sedang diterapkan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo. Gambaran secara umum penerapan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran SKI di sekolah ini adalah yang pertama guru mata pelajaran SKI membuat perencanaan terkait dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot!, yaitu dengan merencanakan kuis Kahoot! dengan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi SKI yang diajarkan. Kemudian langkah yang kedua peserta didik diundang untuk mengakses platform Kahoot! melalui masing-masing ponsel peserta didik. Setelah itu Guru

---

<sup>24</sup> Yatimin Abdullah (2008), *Studi Akhlak dalam Perspektif Alquran*, Jakarta: Amzah, Hal. 36.

memulai sesi pembelajaran dengan memberikan pengenalan singkat tentang topik yang akan dievaluasi melalui kuis Kahoot. Guru juga menjelaskan aturan permainan dan tujuan evaluasi. Dan yang ketiga tentunya pelaksanaan kuis yaitu peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis dengan menggunakan perangkat mereka. Format kuis Kahoot, yang menampilkan pertanyaan dan opsi jawaban pada layar utama kelas, menciptakan pengalaman kompetitif dan seru. Dan yang terakhir guru dapat menggunakan data hasil kuis untuk melacak kemajuan individu dan kelas secara keseluruhan. Ini membantu dalam menyesuaikan pengajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda.<sup>25</sup>

Dari paparan latar belakang di atas, peneliti sangat tertarik untuk menganalisis lebih mendalam tentang penerapan atau pengaplikasian media pembelajaran Kahoot! dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dalam rangka tersebut, peneliti mengajukan sebuah penelitian dengan judul **“Penerapan Aplikasi Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Digital Game-Based Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2023/2024”**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>25</sup> Hasil Observasi. Senin, 30 Oktober 2023.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses penerapan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis *digital Game-Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan aplikasi Kahoot! pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan Penelitian
  - a. Untuk menganalisis bagaimana penerapan aplikasi Kahoot! sebagai *digital Game-Based Learning* pada mata pelajaran SKI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo.
  - b. Untuk menganalisis apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan aplikasi Kahoot! pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo.

2. Manfaat Penelitian

- a. Secara Teoritis

Penulis berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti, terutama dalam mengembangkan pola pikir dan wawasan tambahan terkait pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot!

- b. Secara Praktis

- 1) Bagi Peneliti

Sebagai suatu pengalaman berharga yang memungkinkan peneliti untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama masa pendidikan, serta menjadi bekal berharga bagi peneliti ketika nantinya menjadi seorang pendidik di institusi pendidikan.

- 2) Bagi Guru

Diharapkan bahwa tenaga pendidik dapat mengembangkan pengajaran SKI melalui penerapan aplikasi Kahoot! sebagai digital game-based learning. Aplikasi ini dirancang untuk merangsang keaktifan peserta didik dalam proses belajar, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan bahkan merasa senang dalam belajar.

3) Bagi Peserta didik

Melalui penerapan penerapan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran *berbasis digital game-based learning*, diharapkan terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Selain itu, diharapkan pula bahwa peserta didik akan menjadi lebih aktif dan tidak membosankan saat proses pembelajaran di kelas dilaksanakan.

4) Bagi Madrasah

Diharapkan bahwa penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumber masukan dan informasi bagi lembaga pendidikan agar dapat meningkatkan kualitas Pendidikan Agama Islam menjadi lebih optimal.

#### **D. Kajian Pustaka**

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan review terhadap beberapa penelitian sebelumnya yang terdiri dari skripsi dan jurnal yang memiliki relevansi dengan tema yang sedang diteliti. Berikut adalah beberapa penelitian yang telah ditinjau oleh peneliti:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aryani Prita Gumanti, mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, pada tahun 2021 dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Kahoot! Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 3 Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V di MI Muhammadiyah Kaweron”. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan

media pembelajaran Kahoot! efektif untuk digunakan karena terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai *posttest* motivasi belajar bahasa Indonesia antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil uji Normalized Gain diperoleh hasil kelas eksperimen 0,423 yaitu lebih besar dari kelas control 0,204 dan terjadi kenaikan pada kelas eksperimen sebesar 17,6%. Maka dapat ditarik kesimpulan penggunaan media pembelajaran Kahoot! pada pembelajaran bahasa Indonesia Tema 3 efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik Kelas V di MI Muhammadiyah Kaweron.<sup>26</sup> Persamaan dari penelitian ini terletak pada media yang digunakan yaitu aplikasi Kahoot. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah pada variabel X penelitian ini lebih mengarah pada eektivitas bukan penerapan, selain itu pada variabel Y penelitian ini mengarah kepada motivasi belajar. Kemudian yang terakhir perbedaan terletak pada metode penelitian yang digunakan dan tempat penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Esti Inasari Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2019, dengan judul penelitian "Pengaruh Media Game Kahoot! terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X SMAN 19 Makassar pada Materi Virus." Hasil analisis statistik deskriptif pada penelitian ini memperlihatkan bahwa pada kelas dengan media pembelajaran Game Kahoot diperoleh hasil belajar rata-rata *pretest* 45,06 dan *posttest* 78,60, sedangkan pembelajaran menggunakan metode ceramah diperoleh hasil belajar rata-rata *pretest* 39,94 dan *posttest* 64,97. Ketuntasan belajar peserta didik kelas eksperimen adalah 68,57% sedangkan ketuntasan belajar peserta didik kelas kontrol adalah 31,42%. Hasil pengujian statistik inferensial dengan Independent Samples

---

<sup>26</sup> Aryani Prita Gumanti (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Kahoot! Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 3 Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V di MI Muhammadiyah Kaweron. *Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*. Hal. 74

T-Test diperoleh nilai signifikansi untuk *pretest* dan *posttest*  $p = 0,002 < \alpha = 0,05$ . Hal ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dengan demikian media pembelajaran game kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi virus peserta didik SMAN 19 Makassar.<sup>27</sup> Persamaan dari penelitian ini terletak pada media yang digunakan yaitu aplikasi Kahoot. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah pada variabel X penelitian ini lebih mengarah pada pengaruh media, selain itu perbedaan juga terletak pada variabel Y yaitu terhadap hasil belajar peserta didik. Kemudian perbedaan yang terakhir terletak pada metode penelitian yang digunakan dan tempat penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sayyidah Ayu Maziyyah Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Tahun 2021 dengan judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital Game Based Learning*) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) nilai rata-rata *posttest* (sesudah diterapkan aplikasi kahoot) sebesar 79 lebih besar dari nilai rata-rata *pretest* (sebelum diterapkan aplikasi kahoot) sebesar 66,4, (2) hasil pengujian Korelasi Product Moment menunjukkan bahwa hasil perhitungan hipotesis  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $0,848 > 0,396$  yang artinya  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ , maka sebagaimana kaidah pengujian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot efektif.<sup>28</sup> Persamaan dari penelitian ini terletak pada media yang digunakan yaitu aplikasi

---

<sup>27</sup> Esti Inasari (2019). Pengaruh Media Game Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makassar pada Materi Virus. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Hal. vii

<sup>28</sup> Sayyidah Ayu Maziyyah (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital Game Based Learning*) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen. *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Hal. xix

Kahoot. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah pada variabel X penelitian ini lebih mengarah pada efektivitas, selain itu pada variabel Y penelitian ini mengarah pada hasil belajar siswa. Kemudian perbedaan yang lain terletak pada metode penelitian yang digunakan dan tempat dilaksanakan penelitian.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yhadi Firdiansyah dan Heni Purwa Pamungkas, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dan Universitas Negeri Surabaya. Tahun 2020 dengan judul penelitian “Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi mahasiswa mengenai aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Pendekatan penelitian ini ialah penelitian kuantitatif deskriptif dan menggunakan kuesioner sebagai teknik pengumpulan data. Populasi dalam penelitian ini ialah mahasiswa prodi pendidikan IPS semester 5 yang mengikuti mata kuliah Teori Ekonomi Moneter dengan melibatkan 83 mahasiswa Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran mendapatkan respon yang positif dari mahasiswa Hal ini disebabkan karena Kahoot mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta transparan dalam menampilkan skor. Sehingga, mahasiswa semakin termotivasi untuk belajar agar meraih skor tertinggi.<sup>29</sup> Persamaan dari penelitian ini terletak pada media yang digunakan yaitu aplikasi Kahoot serta metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah pada variabel X penelitian ini lebih mengarah pada analisis persepsi, kemudian pada variabel Y lebih mengarah kepada media

---

<sup>29</sup> Yhadi Firdiansyah dan Heni Purwa Pamungkas (2020). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Volume 4 Nomor 1 Bulan Januari 2021, p-ISSN: 2614-2139. Hal. 1

sebagai evaluasi pembelajaran, serta perbedaan yang lainnya terletak pada tempat dilakukannya penelitian.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Hayi Fauzih, Popi Puadah, Siti Uswatun Hasanah, Attabik Luthfi, dan Hamdan Rasyid, Mahasiswa Magister Pendidikan Islam Pascasarjana Universitas Islam Jakarta. Thun 2022 dengan judul penelitian “Aplikasi Game Kahoot Dalam Belajar Untuk Meningkatkan Kegiatan Belajar Peserta didik Dalam Mainkan Pelajaran Iman Kepada Rasul Allah”. Hasil analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut: diperoleh dari persentase aktivitas belajar peserta didik sebelum menggunakan permainan kahoot dalam pembelajaran PAI adalah 38,07%. Proses penerapan game Kahoot dalam pembelajaran PAI meningkat dengan adanya lembar observasi, prosentase aktivitas guru pada Siklus 1 sebesar 62,77% dan Siklus 2 sebesar 85,55%, pada Siklus 1 aktivitas belajar peserta didik sebesar 53,99% dan pada Siklus 2 sebesar 89,23 %. Peningkatan hasil aktivitas belajar peserta didik setelah menggunakan permainan kahoot pada pembelajaran PAI pada siklus I sebesar 53,99% dan pada siklus II sebesar 89,38%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran PAI dengan menggunakan permainan kahoot dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.<sup>30</sup> Persamaan dari penelitian ini terletak pada media yang digunakan yaitu aplikasi Kahoot. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah pada metode penelitian yang digunakan dan tempat dilaksanakannya penelitian.

---

<sup>30</sup> Hayi Fauzih, Popi Puadah, dkk. (2022). Aplikasi Game Kahoot Dalam Belajar Untuk Meningkatkan Kegiatan Belajar Peserta didik Dalam Mainkan Pelajaran Iman Kepada Rasul Allah. *JIES (Journal of Islamic Education Studies)* e-ISSN 2962 – 0295 Vol 1. Pascasarjana PAI Universitas Islam Jakarta

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan dari seluruh penjelasan dalam skripsi ini maka diambil sebuah kesimpulan yang merupakan gambaran menyeluruh dari hasil pembahasan yang dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Penerapan aplikasi Kahoot! pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo diawali dengan perencanaan yang dilakukan oleh guru dengan menyiapkan materi ajar, RPP, dan menyiapkan media Game Kahoot!. Game ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu di awal dan di akhir pelajaran. Pada awal pelajaran, guru menggunakan aplikasi Kahoot! untuk mengulang materi pekan sebelumnya sebagai stimulus bagi peserta didik agar siap menerima pembelajaran dengan materi baru. Di akhir pelajaran, guru menggunakan aplikasi Kahoot! sebagai alat evaluasi untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang baru diajarkan pada saat itu. Dari hasil permainan Kahoot!, guru dapat mengetahui soal atau materi yang dianggap sulit dan perlu diperkuat. Selain itu, hasil permainan Kahoot! juga digunakan sebagai nilai tabungan bagi peserta didik yang akan ditambahkan pada rapor mereka.
2. Faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan aplikasi Kahoot! di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo secara umum adalah yang pertama untuk faktor pendukung yaitu terdapat sarana prasarana yang lengkap dan mendukung untuk pelaksanaan pembelajaran dengan aplikasi Kahoot! dan keterampilan atau penguasaan guru dalam pengaplikasian Kahoot! dalam evaluasi pembelajaran kepada peserta didik. Kemudian untuk faktor penghambat dalam hal ini adalah adanya kendala teknis seperti terkadang internet atau wifi *overload* sehingga

membuat sambungan internet yang terhambat atau *loading* yang lama. Selain itu juga terkadang ada terkendala pada LCD atau Laptop guru.

Dari hasil pengamatan penulis selama penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital (*Digital Game-Based Learning*) sangat sesuai untuk diterapkan di kelas dan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memvariasikan skenario pembelajaran. Selain itu, keberhasilan kegiatan pembelajaran dengan model ini juga didukung oleh kesiapan infrastruktur dan kompetensi guru yang dimiliki oleh Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo. Kemudian Implikasi dari penggunaan Kahoot ini juga sangat bagus diterapkan agar siswa menjadi lebih giat dan bersemangat dalam belajar mata pelajaran SKI yang dimana kebanyakan peserta didik merasa bosan saat belajar Sejarah.

## **B. Implikasi**

Implikasi ialah suatu konsekuensi atau akibat langsung dari hasil penemuan suatu penelitian ilmiah. Berdasarkan hasil temuan dan kesimpulan yang dipaparkandi atas, maka implikasi dari hasil penelitian ini adalah:

1. Meningkatnya perhatian guru, yaitu selain guru mata pelajaran SKI tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran yang tepat di kelas dengan selalu berinovasi dalam mengajar dikelas.
2. Meningkatnya kreativitas guru SKI untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik, karena mata pelajaran SKI ini guru di tuntut untuk banyak berinovasi dalam pembelajaran, agar proses kegiatan belajar mengajar tidak monoton dan membosankan.
3. Meningkatnya pemeliharaan sarana, prasarana, dan fasilitas madrasah sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.
4. Bertambahnya pengetahuan guru tentang Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (*Digital Game-Based Learning*) dengan bantuan aplikasi Kahoot!.

5. Menarik minat dan fokus peserta didik terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peran pimpinan madrasah dalam pengelolaan madrasah, terutama dalam bidang guru dan sarana prasarana, sudah baik. Guru sebagai personel yang berinteraksi langsung dengan peserta didik telah diberdayakan dengan baik. Selain itu, ketersediaan sarana prasarana dan fasilitas madrasah sudah memadai dan mendukung kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan dan memelihara mutu, penulis menyarankan kepada pimpinan madrasah untuk:

1. Mengadakan pelatihan khusus bagi guru mata pelajaran SKI yang lain mengenai model, strategi, dan inovasi pembelajaran yang melibatkan penggunaan aplikasi Kahoot!.
2. Meningkatkan kualitas sarana, prasarana, dan fasilitas madrasah seperti meningkatkan kekuatan internet wifi agar penggunaannya dapat menyeluruh.
3. Melakukan pemeliharaan rutin terhadap sarana, prasarana, dan fasilitas madrasah yang sudah ada agar selalu dalam kondisi baik.

Dengan mengimplementasikan saran-saran ini, diharapkan madrasah dapat terus meningkatkan kualitas pembelajaran dan memastikan bahwa guru dan peserta didik memiliki lingkungan yang kondusif untuk belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Yatimin (2008), *Studi Akhlak dalam Perspektif Alquran*, Jakarta: Amzah.
- Anitah Sri (2009). *Media Pembelajaran*, Surakarta:UNS Press.
- Arikunto Suharsimi (2007), *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad Azhar (2013). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Creswell John W., terj. Ahmad Fawaid dan Rianayati Kusmini(2016), *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dalyono M. (1997). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Daradjat Zakiah (1992). *Ilmu Pendidikan Islam*, Cet. II, Jakarta: Bumi Aksara.
- Darajat Zakiyah (2012), *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam – dalam skripsi Alif Syaichu Rohman, Minat Peserta didik dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIIIH MTsN Ariyojeding Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2011/2012, Skripsi*, IAIN Tulungagung, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Didasarkan pada Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 37 ayat (1) yang meletakkan Pendidikan Agama dalam kurikulum pendidikan nasional
- entri/sejarah, Diakses pada 16 Juni 2023)
- Firdiansyah Yhadi dan Pamungkas Heni Purwa (2020). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Volume 4 Nomor 1 Bulan Januari 2021, p-ISSN: 2614-2139.
- Ghony M. Djunaidi dan Almanshur Fauzan.(2016), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Google Play Store. *Kahoot!*, (Diakses melalui <https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android&hl=id>, pada 17 Juni 2023)

- Gumanti Aryani Prita (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Kahoot! Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 3 Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V di MI Muhammadiyah Kaweron. *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Gunawan Ary. H (1996)., *Administrasi Madrasah dan Administrasi Mikro*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdi Asep Saepul dan Bahrudin E. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Deepublisher.
- Hardianto dan K Irwan. “ *Model Pembelajaran Berbasis Game*” ( Diunduh dari [https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file\\_upload/pen%20gant ar/pdf/pengantar\\_6.pdf](https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pen%20gant ar/pdf/pengantar_6.pdf) pada 17 Juni 2023).
- Inasari Esti (2019). Pengaruh Media Game Kahoot terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X SMAN 19 Makassar pada Materi Virus, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Indrawan Rully dan Yaniawai Poppy.(2014), *Metodologi Penelitian*, Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kahoot!, “About Us”, (<https://kahoot.com/company/>, Diakses pada 17 Juni 2023).
- Kemendikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Infografis Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)*, Jakarta: Kemendikbud RI.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/evaluasi>, Diakses pada 17 November 2023).
- Mahmudah Umi dkk. (2008). *Active Learning dalam Pembelajaran*, Malang: UIN Malang Press.
- Mahmudi (2022). *Ilmu Pendidikan Mengupas Komponen Pendidikan*, Yogyakarta: Deepublisher.
- Maulidina Mochammad Arbayu dkk (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik pada Peserta didik Kelas IV Madrasah Dasar, *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, Vol 4 No 2 April 2018 ISSN 2405-8780.

- Maziyyah Sayyidah Ayu (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bebas Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen. *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Meleong Lexy J(2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon (2012).*Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Mustafa, dkk (2011). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Numbered Head Together (NHT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Penguasaan Konsep Matematika, *JURNAL PTK DBE3 (Decentralized Basic Education 3)*, No. 01, Februari 2011.
- Neolaka Amos dan Amialia Grace, (2017). *Landasan Pendidikan*, Jakarta : Kencana.
- Noor Juliansyah.(2011), *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah.
- Prensky Marc, *Digital Game-Based Learning Revolution*, (Diunduh dari <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch2-Digital%20GBased%20Learning.pdf>, Diakses pada 17 Juni 2023).
- Rahman Abd, dkk. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Dalam jurnal Al Urwatul Wutsqa:Kajian Pendidikan Islam*. ISSN: 2775-4855
- Ramayulis (2011). *Sejarah Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Ramayulis (2013). *Profesi dan Etika Keguruan*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Rianti Ita, dkk(2013), Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Kurikulum 2013 pada Materi Bani Abbasiyah di Kelas XI IPS MAN 1 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016, (UNS).
- Rouf Abd. (2015). Potret Pendidikan Agama Islam di Madrasah Umum, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 03, No. 01.

- Saleh Marhamah dan Latif Lukman Hakim A. (2017). Optimizing The Education for Generation Z in The Era of Demography Bonus, *Proceedings: The 3rd International Conference on Education in Muslim Society (ICEMS)*.
- Samudera Sahara Adjie (2020), Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagai Digital Game-Based Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo. *Skripsi*. Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.
- Sanjaya Wina,(2006). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta: Kencana.
- Satrianawati (2018). *Media dan Sumber Belajar*, Yogyakarta: Deepublish.
- Silberman Melvin L. (2004), *Active Learning (101 Cara Belajar Peserta didik Aktif)*, Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono.(2018), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni Wiratna.( 2018) *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*, Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Sulistami Siska Marlina (2016), *Seri Pendidikan 18 Karakter Bangsa, Jilid 10*, Jakarta: Mustika Pustaka Negeri.
- Sumiharsono Rudy dan Hisbiyatul Hasanah (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. Jember: Pustaka Abdi.
- Tafsir Ahmad (1992). *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Taniredja Tukiran dkk.(2013). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2011). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*, Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Pasal 1 ayat (1).
- Yusuf Muri.(2014), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Prenada Media Group.



**LAMPIRAN**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA