

**PENGUNAAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA  
PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN  
SEMANGAT BELAJAR SISWA KELAS X IPA MA SUNAN  
PANDANARAN SLEMAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam  
Universitas Islam Indonesia Yogyakarta



**NUR HAFIZAH**

18422023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**JURUSAN STUDI ISLAM**

**FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2021**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nur Hafizah  
NIM : 18422023  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Agama Islam  
Judul Penelitian : Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran  
Pada Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan  
Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa Kelas X  
IPA MA Sunan Pandanaran Sleman

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia. Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak karena paksaan.

Yogyakarta 4 Juli 2022

Yang menyatakan.



Nur Hafizah



FAKULTAS  
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim  
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext. 4511 / (0274) 898462  
F. (0274) 898463  
E. [fiail@uii.ac.id](mailto:fiail@uii.ac.id)  
W. [fiail.uui.ac.id](http://fiail.uui.ac.id)

**PENGESAHAN**

Skripsi ini telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 26 Juli 2022  
Nama : NUR HAFIZAH  
Nomor Mahasiswa : 18422023  
Judul Skripsi : Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran pada Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

**TIM PENGUJI:**

**Ketua**

Dr. Drs. H. Ahmad Darmadji, M.Pd

(.....)

**Penguji I**

Drs. Aden Wijdan S.Z., M.Si

(.....)

**Penguji II**

Ahmad Zubaidi, S.Pd., M.Pd.

(.....)

**Pembimbing**

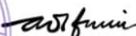
M Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed.

(.....)

Yogyakarta, 26 Juli 2022

Dekan,



  
Dr. Drs. Asmuni, MA

## HALAMAN NOTA DINAS

Nota Dinas

Yogyakarta, 5 Dzulhijjah 1443 H  
8 Juli 2022 M

Hal : Skripsi  
Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam  
Universitas Islam Indonesia  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb*

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudari:

Nama : Nur Hafizah  
Nomor Pokok/NIM : 18422023

Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Negeri Yogyakarta  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Tahun Akademik : 2021-2022  
Judul Skripsi : Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran  
Pada Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan  
Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa Kelas X  
IPA MA Sunan Pandanaran Sleman

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi yang dimaksud.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Dosen Pembimbing

  
M. Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed

## REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertandatangan dibawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi:

Nama Mahasiswa : Nur Hafizah

Nomor Mahasiswa : 18422023

Judul Skripsi : Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pada pelajaran PAI untuk meningkatkan pemahaman dan semangat belajar siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 8 Juli 2022

Dosen Pembimbing,



M. Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed

## MOTTO

“Agama tanpa ilmu pengetahuan adalah buta. Dan ilmu pengetahuan tanpa agama adalah lumpuh”<sup>1</sup>

(Albert Einstein)

“Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang bisa digunakan untuk mengubah dunia”<sup>2</sup>

(Nelson Mandela)



---

<sup>1</sup> Barian Adam, *Seni berpikir positif*, (Yogyakarta:2020 Solusi Mitra Media) Hal 131

<sup>2</sup> *Ibid.* Hal 144

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim*

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Orang Tua tersayang, Ayahanda Salmani dan Ibunda Yumita  
yang selalu memberikan kasih sayang yang tak terhingga, dukungan dan do'a  
yang tiada hentinya untuk mendo'akan putri kesayangannya.

Adikku tersayang, Nazwa Affifah

Teman seperjuanganku di Prodi Pendidikan Agama Islam 2018

Dan untuk Almamater Universitas Islam Indonesia

## ABSTRAK

### **PENGUNAAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN SEMANGAT BELAJAR SISWA KELAS X IPA MA SUNAN PANDANARAN SLEMAN**

Oleh:

Nur Hafizah

Pada saat ini masih banyak guru yang mengajar menggunakan media pembelajaran kurang bervariasi. Yang berakibat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari hal tersebut Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang membuat siswa menjadi senang mengikuti pembelajaran di kelas. Tujuan dari penelitian ini untuk pertama Mengetahui inovasi guru dan penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Kedua kelebihan, kekurangan, dan masukan terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulannya dilakukan dengan wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan yang digunakan adalah studi kasus pada siswa dengan 6 partisipan. Penentuan subjek penelitian ini juga dilakukan dengan cara *Purposive Sampling*. Teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data atau juga penarikan kesimpulan.

Penelitian menemukan bahwa ini inovasi guru dan penggunaan Kahoot dalam pembelajaran pada saat luring dan daring guru lebih banyak menggunakan Power Point, semakin banyak guru memanfaatkan media pembelajaran dan bervariasi media pembelajaran yang digunakan. Kahoot memiliki kelebihan yaitu belajar lebih menyenangkan, mudah untuk digunakan, mudah untuk memahami materi dan menjadi lebih berkembang. Mempunyai kekurangan yaitu jaringan, soal dan jawaban terlalu pendek, dan keterbatasan perangkat, hanya efektif untuk evaluasi belajar, dan efektif jika ada pengawasan. Masukan untuk pembelajaran lebih efektif lewat Tidak menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran selamanya, dan Kahoot untuk di mix antara Kahoot dengan media lainnya.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Penggunaan Kahoot.

## **ABSTRACT**

### **USING KAHOOT AS A LEARNING MEDIA IN PAI LESSONS TO IMPROVE UNDERSTANDING AND LEARNING SPIRIT OF STUDENTS OF CLASS X IPA MA SUNAN PANDANARAN SLEMAN**

By:

Nur Hafizah

At this time there are still many teachers who teach using less varied learning media. As a result, students feel bored in following the lesson. Therefore, Kahoot is one of the learning media that makes students happy to take part in learning in class. The purpose of this study is to first determine teacher innovation and the use of Kahoot in learning. Both advantages, disadvantages, and input on the use of Kahoot in learning.

This research is a qualitative research. The collection technique is done by interview, and documentation. The approach used is a case study on students with 6 participants. Determination of the subject of this research is also done by means of purposive sampling. Data analysis techniques are carried out by reducing data, presenting data or drawing conclusions.

The study found that this is teacher innovation and the use of Kahoot in offline and online learning, the more teachers use Power Point, the more teachers use learning media and various learning media used. Kahoot has advantages, namely learning is more fun, easy to use, easy to understand the material and become more developed. It has drawbacks, namely the network, questions and answers are too short, and limited tools, only effective for evaluation of learning, and effective if there is supervision. Troops for more effective learning through not using Kahoot as a learning medium forever, and Kahoot to be mixed between Kahoot and other media.

Keywords: Learning media, Use of Kahoot.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat serta karunia-Nya sehingga pada kesempatan kali ini penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi, Nabi Muhammad SAW, keluarga serta sahabat yang telah membawa kita dari zaman kegelapan hingga zaman terang benderang ini.

Penulis sangat memahami dan menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya bantuan, bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Indonesia serta segenap jajarannya yang telah memberikan dukungan bagi mahasiswa untuk menyebarkan ilmunya.
2. Bapak Dr. Asmuni, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan dukungan dan motivasi bagi mahasiswa.
3. Ibu Mir'atun Nur Afifah, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan dukungan dan motivasi bagi mahasiswa.
4. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan dukungan dan motivasi bagi mahasiswa.
5. Bapak Syaifulloh Yusuf, S.Pd., M.Pd.I , selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan dan motivasi bagi saya selama perkuliahan.
6. Bapak M. Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed, selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya serta membimbing saya dengan sabar dan tulus. Dengan penuh perhatian dan selalu memberikan masukan,

dukungan yang membangkitkan semangat sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

7. Seluruh dosen Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmunya dan selalu memberikan inspirasi.
8. Kepada kedua orang tua saya M.Salmani dan Yumita yang telah menjadi support sistem dalam menjalankan kuliah dan penulisan skripsi ini
9. Kepada Hanif Assalam telah membantu dan memberikan semangat dari jalan-jalan yang membuat pengerjaan skripsi ini menjadi sukses tepat waktu.
10. Kepada anak-anak kontrakan, gen, dan palung borneo yang telah memberikan tumpangan wifi dan tempat pengerjaan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini. Semoga semua amal kebaikan yang telah diberikan mendapatkan Ridho dan balasan yang setimpal dari Allah subhanawata“ala, dan semoga mendapatkan kemudahan disetiap langkah kita untuk menapaki hidup di dunia ini dengan penuh keberkahan dan iman dihati, Aamiin Yaa Rabbal“alaamiin

Yogyakarta, 4 Juli 2022



Nur Hafizah

## DAFTAR ISI

PENGUNAAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN SEMANGAT BELAJAR SISWA KELAS X IPA MA SUNAN PANDANARAN SLEMAN .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN NOTA DINAS .....	iv
REKOMENDASI PEMBIMBING .....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
ABSTRAK .....	viii
PENGUNAAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN SEMANGAT BELAJAR SISWA KELAS X IPA MA SUNAN PANDANARAN SLEMAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian .....	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	9
D. Sistematika Pembahasan .....	9
1. Bagian Awal .....	9
2. Bagian Isi.....	10
3. Bagian Akhir .....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	12
A. Kajian Pustaka.....	12
1. Efektifitas Kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar .....	12

2.	Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot Pada pembelajaran Fisika .....	13
3.	Penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran media dan sumber pembelajaran SD.....	14
4.	Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai menggunakan Bentuk Variasi Pembelajaran .....	16
5.	Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media Kahoot dalam pembelajaran bahasa Indonesia. ....	17
6.	Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif .....	18
7.	Efektifitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot to Improve Student Learning Outcomes] ...	20
8.	Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	21
B.	Landasan Teori.....	22
1.	Media Pembelajaran .....	22
2.	Kahoot Sebagai Media Pembelajaran.....	29
3.	Game Learning .....	32
4.	Pendidikan Agama Islam.....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>37</b>
A.	Jenis Penelitian dan Pendekatan.....	37
B.	Tempat atau Lokasi Penelitian .....	37
D.	Informan Penelitian .....	39
E.	Teknik Penentuan Informan.....	39
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	40
1.	Metode Wawancara .....	40
2.	Metode Dokumentasi .....	40
G.	Teknik Keabsahan Data .....	40
1.	Triangulasi Sumber .....	41
2.	Triangulasi Teknik .....	41
3.	Triangulasi waktu .....	41
H.	Teknik Analisis Data.....	42
1.	Koleksi Data .....	42
2.	Reduksi Data .....	42
3.	Penyajian Data.....	43

4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi .....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	45
A. Profil Sekolah MA Sunan Pandanaran.....	45
1. Sejarah Berdirinya MA Sunan Pandanaran .....	45
2. Visi dan Misi .....	46
3. Identitas Sekolah .....	47
4. Struktur Kepengurusan Sekolah .....	47
5. Daftar Mata Pelajaran.....	48
6. Daftar Sarana dan Prasarana.....	48
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	53
1. Inovasi Guru dan Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran .....	53
a. Luring Vs Daring.....	54
b. Inovasi Guru di Masa Pandemi Covid-19 .....	57
c. Media Belajar Yang Digunakan Guru Bervariasi .....	59
2. Kelebihan, Kekurangan dan Masukan Terhadap Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran .....	68
a. Kelebihan Media Belajar Kahoot .....	68
b. Kekurangan Media Pembelajaran Kahoot.....	74
c. Masukan Untuk Pembelajaran Lebih Efektif Lewat Kahoot .....	81
BAB IV PENUTUP .....	83
A. Kesimpulan .....	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA .....	85
LAMPIRAN.....	90

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Instrumen Wawancara Informan Penelitian

Lampiran II. Foto-foto Kegiatan Penelitian dan Sekolah

Lampiran III. Surat Izin Penelitian Sekolah



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.5 Fasilitas Sekolah

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.2 Bangunan Sekolah

Gambar 4.1.3 Suasana Ruang Kelas Siswa Putri

Gambar 4.1.4 Suasana Ruang Kelas Siswa Putra

Gambar 4.1.5 Halaman Sekolah

Gambar 4.1.6 Perpustakaan

Gambar 5. 1 Penggunaan Kahoot

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Belajar adalah proses terjadinya perubahan pada diri manusia. Perubahan akibat proses dari belajar dapat ditandai atas sejumlah transisi seperti pemahaman, pengetahuan, keterampilan dan kemampuan, perilaku dan tingkah laku, dan lainnya yang terdapat pada individu yang telah belajar.<sup>3</sup>

Belajar ialah terjadinya perubahan yang permanen terkait tingkah lakui karena adanya latihan serta pengalaman menggunakan kata lain, belajar merupakan aktivitas atau perjuangan yang dilakukan sehingga terbentuknya perubahan, perubahan tersebut terlihat secara langsung ataupun tidak langsung tetapi hanya berbentuk perubahan dari penyempurnaan yang pernah dipelajari. Bentuk dari perubahan-perubahan itu ialah perubahan, perilaku terhadap nilai – nilai dan inhibisi, kecepatan perseptual, keterampilan jasmani, abilitas berfikir, isi ingatan, dan bentuk lainnya dari manfaat jiwa (perubahan yang berkaitan dengan aspek fisik serta psikis) perubahan tersebut yang berifat relatif permanen<sup>4</sup>

Arti lain dari kegiatan belajar yaitu interaksi antara individu pada lingkungannya. Dalam situasi ini lingkungan merupakan sasaran lain dari mana seorang pribadi dapat memperoleh pengetahuan maupun

---

<sup>3</sup> Trianto.mendesain model pembelajaran inovativ-progresif,(Jakarta:kencana prenatal Media Group 2010).

<sup>4</sup> Mustaqim.Psikologi Pendidikan. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2004).

pengalaman, baik pengetahuan maupun pengalaman baru maupun objek yang telah terjadi atau ditemukan sebelumnya, tetapi memungkinkan pribadi tersebut bisa belajar dari terjadinya interaksi.<sup>5</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara signifikan yang sudah mengubah banyak bagian dari hidup manusia, termasuk di dalam bidang sosial, ekonomi, pendidikan, budaya. Supaya pendidikan tidak terbelakang mesti melakukan pembiasaan yang berkaitan atas faktor pengajaran di sekolah dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Salah satu aspek regulasi yang berangkaian atas proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang harus dikuasai dan dipelajari bagi guru agar bisa memberikan materi untuk siswa secara tepat, efektif serta efisien.<sup>6</sup>

Media pendidikan memiliki kekuatan sinergis dan positif yang dapat mengubah sikap dan perilaku menuju perubahan yang kreatif dan dinamis. Dalam pembelajaran yang mendalam, peran media pendidikan sangat penting. Perkembangan media pendidikan tidak lagi hanya dianggap sebagai alat, namun menjadi bagian integral dari bentuk Pendidikan dan pembelajaran.<sup>7</sup>

Media pembelajaran merupakan semua bentuk maupun alat penyampaian informasi yang dibuat ataupun digunakan menurut konsep belajar, yang bisa digunakan untuk arahan pembelajaran dengan

---

<sup>5</sup> Ainurrahman, Belajar dan Pembelajaran (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 36.

<sup>6</sup> H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, Media Pembelajaran, (Cet. I; Jakarta: Ciputat Pers, 2002).

<sup>7</sup> *ibid*

menyampaikan, perasaan, merangsang pikiran perhatian, pesan dan hasrat siswa sehingga dapat membuat proses pembelajaran yang terkendali.<sup>8</sup>

Di dalam konsep pembelajaran Penggunaan media dalam pembelajaran didasarkan pada pembelajaran bisa dihadapi dengan banyak cara, yaitu melalui pengalaman langsung, memperhatikan orang lain, membaca maupun mendengarkan. proses pembelajaran bisa dilakukan dengan tiga tahap, yakni (1) pembelajaran secara langsung melalui pengalaman secara yang dialami, pembelajaran ini didapatkan melalui kunjungan lapangan, tanya jawab, kunjungan narasumber; (2) pembelajaran secara tidak langsung, bisa lewat instrumen peraga maupun bahan pembelajaran, pengalaman ini didapatkan melewati gambar, , bagan, objek, peta film, slide, televisi, , skrip, layer LCD dan lainnya; (3) pembelajaran secara tidak langsung melewati lambang-lambang kata, perumpamaannya melalui kata-kata (word symbol), maupun rumus yang digunakan pada kegiatan pembelajaran.<sup>9</sup>

Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran merupakan sekolah yang merupakan bimbingan dari pesantren, yang termasuk dalam Yayasan Pondok Pesantren Sunan Pandanaran (PPSPA). di MA Sunan Pandanaran menjadi sekolah SMA yang memiliki kurikulum pelajaran PAI.

Pendidikan agama merupakan upaya memberikan pendekatan yang komprehensif kepada manusia dari sisi jasmani dan rohani dari manusia,

---

<sup>8</sup> Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018

<sup>9</sup> Iskandar Agung, *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*, (Jakarta Timur: Bestari Byauna Murni, 2010), h.33.

baik secara fisik manusia ataupun dari jiwanya terhadap kehidupan di dalam dunia ini.<sup>10</sup>

Pendidikan agama Islam memberikan keyakinan kepada siswa untuk meyakini, memahami, mengamalkan nilai-nilai agama Islam dan menghayati, melalui proses pembelajaran, baik melalui proses Pendidikan maupun pelatihan dengan pedoman untuk menghormati agama lain.<sup>11</sup>

Pengembangan pendidikan agama Islam di sekolahpun telah menerapkan Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama Islam, yang dapat mengelompokkan Pendidikan agama islam menjadi tiga bentuk. Yang pertama ialah pendidikan agama berupa pendidikan agama islam yang diselenggarakan di dalam semua jalur dan jenjang pendidikan.. yang kedua yaitu, sekolah umum, sekolah dasar, sekolah menengah yang bercirikan islami di dalam pendidikan anak usia dini, serta sekolah tinggi dalam jalur formal serta nonformal, dan informal. Yang ketiga yaitu, pendidikan agama Islam diberbagai bawaan pendidikan pondok pesantren dan diniyah yang dilaksanakan melalui jalur formal, nonformal, dan informal. masuknya pendidikan agama ke dalam kurikulum nasional.<sup>12</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi atau IPTEK telah membuat transisi yang sangat cepat di dalam aktivitas manusia, baik

---

<sup>10</sup> Abdullah Idi dan Toto Suharto, *Revitalisasi Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006), h. 47.

<sup>11</sup> Chabib Thoah dan Abdul Mu'thi, *Proses Belajar Mengajar PBM-PAI di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), h. 180.

<sup>12</sup> Nandang Kosim, *Pengembangan dan Aplikasi Pembelajaran Pai Di Sd*, Jurnal Qathrunâ Vol. 2 No. 2.2015.

secara budaya, sosial, ekonomi maupun pendidikan. Di waktu sekarang perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan merasakan perkembangan yang sangat pesat seperti sekarang ini, maka perlu adanya koordinasi dan penyesuaian pendidikan, agar pendidikan tidak terlambat, terutama yang menyangkut faktor pedagogi di sekolah. Salah satu penyebab adaptasi proses pembelajaran di sekolah ialah media pembelajaran. Hal ini penting untuk dikuasai oleh para guru agar berhasil membagikan materi pelajaran untuk siswa secara efisien dan efektif.<sup>13</sup>

Berbekal dengan kapasitas yang ada pada diri, media bisa menampilkan bahan ajar dari gambar, gerakan dan warna, suara, baik secara alami atau langsung maupun manipulasi. Materi berbasis media akan lebih lengkap, lebih menarik dan jelas bagi siswa.<sup>14</sup>

Atas bantuan media, materi yang disajikan meningkatkan hasrat ingin tahu siswa dan membangkitkan siswa untuk berbuat secara emosional dan fisik. Dengan media pembelajaran membuat guru menjadi lebih aktif dalam mengajar di kelas. Media dan metodenya beragam dan tidak membosankan.<sup>15</sup>

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online, di antaranya seperti tes serta in-play learning (belajar sambil bermain). Selain itu, Kahoot menjadi media pembelajaran yang interaktif yang bisa dipakai

---

<sup>13</sup> H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Cet. I; Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. i.

<sup>14</sup> Abdul Wahid. *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar*, Jurnal Istiqra, Volume V Nomor 2 Maret 2018, Hal 6

<sup>15</sup> *ibid*

dalam proses pembelajaran sebagai post-test, pra-test, remedial, penguatan materi, latihan soal, evaluasi dan lainnya.<sup>16</sup>

Kahoot biasanya memberikan penilaian formatif, memeriksa kemajuan siswa dalam mempelajari materi pelajaran, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, serta untuk mengidentifikasi manfaat dari beberapa pelajaran, dan memberikan kesempatan belajar dan ulasan kepada siswa, dari pengetahuan dasar tersebut, guru dapat memperkenalkan diskusi baru, menambah wawasan informasi baru, revisi sebelum pelaksanaan ujian, adanya kelas tantangan untuk seluruh dunia, temuan, banyaknya wawasan, tempat diskusi, atau ketersediaan siswa untuk kembali semangat belajar. Kahoot dapat dimainkan dengan berbagai alat layering seperti, Google Hangouts, Appear in, Skype dan lainnya.<sup>17</sup>

Mempelajari cara menggunakan Kahoot tentunya sesuai dengan harapan MA Sunan Pandanaran agar peserta didik dapat mempelajari teknologi. MA Sunan Pandanaran memiliki tujuan di antaranya, peserta didik di MA Sunan Pandanaran pula harus bisa menggunakan teknologi di dunia ini. Untuk mewujudkan perihal tersebut, peserta didik dan staff di MA Sunan Pandanaran harus bisa memahami ilmu pengetahuan, teknologi, serta teknologi informasi dan komunikasi. dengan ilmu pengetahuan dan komunikasi diperlukannya semua aspek di MA Sunan

---

<sup>16</sup> Herwin Bahar, Dewi Setyaningsih, Laily Nurmalia, Linda Astriani. Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Kacanegara Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, Volume 3, Nomor 2 Juli 2020. Hal 156.

<sup>17</sup> *ibid*

Pandanaran diganti ke arah teknologi informasi dan komunikasi agar lebih efisien dan efektif.

Pada umumnya peserta didik MA Sunan Pandanaran yang sudah belajar materi PAI menggunakan metode ceramah serta menulis di sekolah. Ekspetasinya mereka mengikuti pembelajaran dan mereka paham akan materi yang diajarkan. Namun kenyataan mereka bela di lapangan berkata lain. Mereka tidak memahami pelajaran, cepat bosan ketika sedang dilaksanakannya pembelajaran dan tidak antusiasketika belajar. Hal ini terbukti ketika peneliti melihat dan meneliti dari peserta didik di sana.

Melihat kenyataan yang dipaparkan peneliti, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MA Sunan Pandanaran, menjadikan Kahoot sebagai media pembelajaran PAI untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa IPA kelas X. Oleh karna itu, peneliti tertarik dan menulis proposal penelitian dengan judul ***“Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman”***. Penelitian yang berfokus pada siswa tentang penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran PAI untuk meningkatkan pemahaman dan semangat belajar siswa di kelas X IPA MA Sunan pandanaran perlu dilakukan penelitian lebih lanjut. Kesamaan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya adalah semua yang berkaitan dengan penggunaan Kahoot dalam media pembelajaran. Salah satu penelitian Rafika Andriani yang menitikberatkan pada pemakaian media

pembelajaran berupa game pembelajaran dikaitkan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa hasil penggunaan materi pembelajaran berbasis game pembelajaran atau Kahoot lebih baik (34,6%) daripada penggunaan materi pembelajaran berbasis Power Point (Andriani,2020). Dan penelitian lain yang dilakukan oleh M Ardiansyah yang membahas tentang pembelajaran yang bervariasi dan tidak berulang ulang dengan memakai Kahoot selaku media pembelajaran. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah meraih persentase belakng sebesar 90% dengan tolak ukur yang sangat bagus, dari hal tersebut bisa disimpulkan bahwa pemakaian Kahoot yang dipakai setimpal dalam membuat proses belajar menjadi kreatif dan menyenangkan. (Ardiansyah 2020). Persamaan terletak pada penggunaan aplikasi kahoot selaku media pembelajaran yang bertujuan untuk peningkatan hasil belajar. Perbedaannya adalah dalam penelitian ini ialah memfokuskan pada penggunaan kahoot pada pelajaran PAI untuk peningkatan pemahaman serta semangat belajar peserta didik.

## **B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian**

Fokus penelitian ini ialah meningkatkan semangat belajar serta motivasi belajar peserta didik X IPA atas penggunaan media kahoot. Dengan Kahoot selaku media pelajaran bisa menaikkan semangat belajar peserta didik juga. Karena hal tersebut, pada penelitian ini bisa difokuskan masalah-masalah berikut:

1. Bagaimana Inovasi Guru dan Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran ?

2. Bagaimana Kelebihan, Kekurangan dan Masukan Terhadap Penggunaan Kahoot Dalam Pembelajaran ?

### **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

1. Mengetahui Inovasi Guru dan Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan semangat belajar siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanara Sleman.
2. Mengetahui Kelebihan, Kekurangan dan Masukan Terhadap Penggunaan Kahoot Dalam Pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan semangat belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman.

secara akademis manfaat dai penelitian ini diharapkan bisa memberikan solusi dan bahan referensi untuk meningkatkan pemahaman dan semangat belajar siswa di MA Sunan Pandanaran.

### **D. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan pembaca memahami dan mempelajari isi karya penulisan skripsi ini, urutan penulisan skripsi diawali dengan pendahuluan sampai dengan penutup. Garis besar kerangka dari skripsi adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal ini berisi halaman judul, halaman pernyataan bahwa skripsi ini karya sendiri, halaman pengesahan yang berisi, kata pengantar, dan daftar isi.

## 2. Bagian Isi

- a. Bab I, berisi pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, fokus dan pertanyaan penelitian, tujuan dan kegunaan penelitian, serta sistematika pembahasan.
- b. Bab II, merupakan kajian pustaka yang berisikan tentang beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan pembahasan pada penelitian ini serta perbedaannya dengan penelitian ini dan juga landasan teori yang isinya adalah teori-teori atau pendapat dari beberapa tokoh yang telah teruji keabsahannya. Teori dan pendapat tersebutlah yang dijadikan penulis sebagai landasan dalam menjalankan penelitian.
- c. Bab III, merupakan metode penelitian yang berisi tentang jenis penelitian yang digunakan, lokasi penelitian yang diambil, informan penelitian, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data yang digunakan, pengecekan keabsahan temuan, serta tahap-tahap yang dilalui dalam penelitian
- d. Bab IV, merupakan laporan hasil penelitian yang isinya tentang deskripsi singkat dari latar belakang obyek penelitian, pemaparan data, temuan dari penelitian, dan juga pembahasan dan penjelasan hasil penelitian yang didapatkan.
- e. Bab V, membahas tentang kesimpulan dan saran dari penulis dan merupakan bab terakhir dari skripsi ini.

### 3. Bagian Akhir

Bagian akhir ini sendiri terdapat lampiran-lampiran dari proposal skripsi ini.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Pustaka**

Membahas tentang media pembelajaran memang tidak ada habisnya, karena media pembelajaran mempunyai banyak dan beragam. Seperti yang di ketahui, penelitian ini membahas tentang pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan pemahaman dan semangat belajar pada siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman. Ada beberapa penelitian serupa yang dilakukan oleh peneliti lain. Berikut adalah penelitian yang mirip dengan penelitian ini:

1. Efektifitas Kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar

Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan oleh Herwina Bahar, dkk dari Universitas Muhammadiyah Jakarta. Menurut peneliti kehidupan manusia teknologi sangat penting, bidang pendidikan merupakan salah satunya. Apa yang dimaksud dengan pembelajaran menggunakan kemajuan teknologi supaya aktivitas pembelajaran menjadi makin efektif, salah satunya ialah kahoot. Dari penelitian ini memiliki tujuan untuk membuktikan apakah bahan ajar yang digunakan guru dengan menggunakan kahoot efektif di SD Sukabumi, Jawa Barat yang sebelumnya hanya digunakan ujian maupun kuis secara perkataan dan tercatat. Metode yang dipakai peneliti adalah

kualitatif, pengumpulan data lewat wawancara serta penyebaran angket, objek penelitian adalah guru Sd di Sukabumi Jawa Barat. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa Kahoot telah efektif digunakan oleh guru Sd di Sukabumi, Jawa Barat.<sup>18</sup>

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang ingin peneliti lakukan. Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian dan jenjang penelitian. Kemudian perbedaannya terhadap penelitian Herwin Bahar ini menggunakan guru sebagai populasi penelitian sebanyak 80 orang, sedangkan di dalam penelitian ini digunakan peserta didik kelas X IPA sebanyak 6 orang.

## 2. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot Pada pembelajaran Fisika

Penelitian ini dilakukan oleh Rafika Andari dari Teknik Elektro Institusi Teknik Padang. Menurut peneliti, tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana penggunaan media pelajaran berupa game pelajaran dikaitkan dengan kenaikan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini membuat sebuah produk spesifik dan dengan menguji keefektifan dari produk tersebut menggunakan penelitian dan pengembangan. Menggunakan teknik pengumpulan data metode angket, tes, dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

---

<sup>18</sup> Herwina Bahar, Dewi Setyaningsih, Laily Nurmalia, Linda Astriani, *Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Kacanegara Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, Juni 2020.

Menggunakan sampel mahasiswa angkatan 2019 program studi Teknik Elektro kelas A dan kelas B sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, kelas A sebagai kelompok eksperimen dan kelas B sebagai kelompok kontrol. Dari hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran berbasis game permainan atau Kahoot menjadi makin baik (34,6%) dibandingkan dengan media yang menggunakan Power Point.<sup>19</sup>

Perbedaan di dalam penelitian ini ialah penelitian ini bersifat kualitatif, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rafika Andaria ialah kuantitatif. Kemudian penelitian di atas menggunakan 2 kelas sebagai sampel, sedangkan penelitian yang ingin peneliti lakukan hanya menggunakan 1 kelas sebagai sampel. Kemudian teknik pengambilan data sampel dalam penelitian di atas memakai *purposive sampling*, sedangkan di dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan metode triangulasi.

### 3. Penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran media dan sumber pembelajaran SD

Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fazriyah, dkk. dari PGSD Universitas Pasundan. Media pembelajaran dan sumber belajar yang terkenal banyak teori dan cenderung membosankan, maka perlu adanya media pembelajaran berbasis teknologi untuk menarik

---

<sup>19</sup> Rafika Andari, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Pada Pembelajaran Fisika, Orbita*. Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika, Volume 6, Nomor 1, Mei 2020.

perhatian belajar mahasiswa. Sejak saat itu, penelitian ini menggunakan aplikasi Kahoot untuk media pembelajaran, metode ini membuat mahasiswa bersemangat ketika mengikuti pembelajaran. Kahoot adalah aplikasi populer akhir-akhir ini yang melibatkan guru dan siswa berinteraksi dalam berbagai bentuk seperti kuis, jejak pendapat, permainan, dan survei. Jadi dengan aplikasi ini, pembelajaran yang dulunya membosankan tidak ada lagi. Penelitian ini sebuah penelitian eksperimen yang dilakukan pada mahasiswa semester 5 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pasundan. Mengevaluasi hasil dari penelitian yang menggunakan uji Mann-Whitney, ternyata nilai dari  $asympt.sig$  ialah 0,008 atau lebih kecil dari  $\alpha$  0,05. Untuk bisa melihat dan menyimpulkan bahwa ada perbedaan antara mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran menggunakan Kahoot dan mahasiswa yang tidak menggunakan Kahoot dalam proses pembelajaran.<sup>20</sup>

Perbedaan dalam penelitian ini ialah penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fazriyah bersifat kuantitatif sedangkan penelitian yang ingin peneliti lakukan bersifat kualitatif. Kemudian perbedaan pada jenjang sekolah yang dilakukan penelitian. Penelitian di atas dilakukan pada jenjang Sd, dan pada penelitian ini dilakukan pada jenjang sekolah menengah akhir.

---

<sup>20</sup> Nurul Fazriyah, Aas Saraswati, Jaka Permana, Rina Indriani, *Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd*, Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang Volume VI Nomor 01, Juni 2020.

#### 4. Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis

Permainan Sebagai menggunakan Bentuk Variasi Pembelajaran

Penelitian ini dilakukan oleh Aceng Cucu Bunyamin, dkk. dari Institut Pendidikan Indonesia. Penelitian ini menitik beratkan pada peran media pembelajaran yang benar-benar penting di dalam kegiatan belajar mengajar. Yang menggunakan media pembelajaran, siswa akan dengan mudah menyerap serta memahami materi yang disampaikan oleh guru, di dalam kelas maupun di luar kelas. Media pembelajaran dibagi menjadi berapa kategori, yaitu media cetak; LKS, modul, buku, LKS, serta media elektronik berupa; Audio, video, konten daring atau online, dan presentasi multimedia. Penilaian dilakukan untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar di kelas, dengan penilaian yang dilakukan oleh guru. Ada banyak bentuk penilaian yang berbeda. Ini termasuk presentasi individu atau kelompok, test tertulis, kuis, dan Kahoot. Media pembelajaran Kahoot yang sangat bermanfaat untuk merubah proses belajar mengajar, menggunakan media pembelajaran Kahoot Bisa menunjang pembelajaran dan anak lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan sebab siswa tidak perlu belajar yang monoton.<sup>21</sup>

Perbedaan dalam penelitian ini ialah penelitian di atas menggunakan penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti ingin ingin melakukan penelitian yang bersifat kualitatif. Kemudian, penelitian ini

---

<sup>21</sup> Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, Noer Syalsiah, Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran, *Gunahumas Jurnal Kehumasan*, Vol 3, No 1, 2020, 43-50.

dilakukan pada tingkat sekolah dasar, sedangkan penelitian yang ingin peneliti lakukan adalah pada tingkat sekolah menengah atas.

5. Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media Kahoot dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian ini dilakukan oleh Indra Perdana, dkk. Penelitian ini membahas tentang faktor-faktor penting yang memengaruhi media pembelajaran dan keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan akademik siswa merupakan faktor kunci keberhasilan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Sayangnya, penggunaan media pembelajaran terkait teknologi informasi dan komunikasi (TIK) masih belum memungkinkan untuk proses belajar mengajar Bahasa Indonesia di SMP Kristen Palangka Raya. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membaca persepsi siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media Kahoot. Dengan memberikan angket melalui google form kepada 25 responden yang dipilih secara purposive sampling. Data dianalisis menggunakan independent sample t-Test untuk mengetahui tingkat manfaat media pembelajaran Kahoot pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot di dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia kebanyakan siswa memiliki persepsi yang baik (48% Sangat Baik;44% Baik).<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Indra Perdana, Rinda Eria Solina Saragi, Eric Kunto Aribowo, *Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Jurnal Teknologi Pendidikan Vol: 08/02Desember 2020.

Perbedaan dari penelitian ini ialah penelitian yang dilakukan oleh Indra Permana bersifat kuantitatif, sedangkan pada penelitian yang ingin peneliti lakukan ialah bersifat kualitatif. Pada penelitian di atas pengambilan data menggunakan 50 sampel populasi dan menggunakan independent sample test, sedangkan penelitian yang ingin peneliti lakukan adalah menggunakan teknik pengambilan data triangulasi. Penelitian di atas mengkaji Kahoot dengan pelajaran bahasa Indonesia, sedangkan yang ingin peneliti teliti uji adalah Kahoot dengan pelajaran pendidikan agama islam.

#### 6. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran

##### Matematika Kreatif

Penelitian ini dilakukan oleh M Ardiansyah dari Universitas Indraprasta PGRI. Penelitian ini membahas tentang pelajaran yang lebih kondusif, efektif, dan kreatif di era revolusi industri 4.0 yang mengubah cara belajar dan proses pembelajaran. Pendidik harus bisa mengikuti kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, dengan menyertai sistem proses belajar digital yang interaktif, khususnya matematika. Proses belajar yang kreatif serta tidak berulang ulang, merupakan di antara tantangan terberat untuk pengelola dan pengembang teknologi, dengan cara mencari informasi untuk meningkatkan metode pembelajaran dan tentunya tentunya harus banyak berinovasi. Pembaruan pembelajaran interaktif saat penelitian ini ialah memakai aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran

berbasis permainan interaktif yang menitikberatkan pada model belajar yang melibatkan seluruh peserta didik secara aktif. Di antaranya aplikasi Kahoot yang dipakai ialah pemakaian kuis online di mana siswa langsung merefleksikan jawaban mereka secara online dan Kahoot mencatat semua kegiatan siswa yang bisa dijadikan bahan rangkuman penilaian bagi pendidik. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kualitas penerapan Kahoot di dalam proses belajar mengajar dengan melihat reaksi siswa kepada aplikasi ini. Penelitian ini memakai metode kualitatif menggunakan Kahoot di dalam pembelajaran matematika atas 30 orang siswa yang berada di kelas X SMK Islam Perti Jakarta Barat. Penelitian ini mendapatkan persentase akhir sebesar 90% atas kriteria sangat menarik. Sehingga bisa disimpulkan bahwa pemakaian aplikasi Kahoot yang dipakai sangat sesuai untuk membuat pembelajaran yang kreatif serta menyenangkan.<sup>23</sup>

Perbedaan di dalam penelitian ini ialah penelitian yang dilakukan oleh M ardiansyah melibatkan 30 siswa sebagai partisipan, sedangkan penelitian yang ingin peneliti perbuat ialah 6 siswa. Selanjutnya, penelitian tersebut melihat penggunaan Kahoot dalam mata pelajaran matematika, sedangkan yang penelitian ingin lakukan penggunaan Kahoot dalam mata pelajaran pendidikan agama islam.

---

<sup>23</sup> M. Ardiansyah, *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif*, Jumlahku vol. 6.2 page:145-155 2020.

7. Efektifitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot to Improve Student Learning Outcomes]

Penelitian yang dilakukan oleh Irwan, Zaky Farid Luthfi, Atri Wald dari Universitas Negeri Padang. Penelitian ini membahas tentang penelitian yang memiliki tujuan untuk mempertimbangkan efektivitas penggunaan media pembelajaran asesmen berbasis game online khususnya Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Besar sampel untuk setiap kelompok adalah 30 orang. Dari hasil penelitian ini mellihatkan bahwa Kahoot bisa menjadi pilihan media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi, sebab terbukti secara signifikan menaikkan hasil pembelajaran siswa dengan nilai  $F(1,58) = 0.001, p < 0.05$  yang berarti diperoleh perbedaan antara kelas kontrol serta kelas eksperimen dengan nilai rata-rata kelas eksperimen ( $M=13.33, SD=3.30$ ) lebih tinggi daripada kelas kontrol ( $M=10.50, SD=2.81$ ).<sup>24</sup>

Perbedaan di dalam penelitian ini ialah penelitian yang dikerjakan oleh Irwan bersifat kuantitatif, sedangkan pada penelitian yang ingin diteliti oleh peneliti ialah penelitian yang bersifat kualitatif. Kemudian, penelitian di atas menggunakan 2 kelas sebagai sampel penelitian,

---

<sup>24</sup> Zaky Farid Luthfi, Atri Waldi, *Efektifitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]*, Jurnal Pendidikan Vol 8(1) 2019.

meskipun penelitian yang ingin peneliti kerjakan menggunakan satu kelas sebagai partisipan.

#### 8. Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Hafidhotul Ilmiyah dan Meini Sondang Sumbawati dari Universitas Negeri Surabaya. Pada Penelitian ini membicarakan tentang pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan, teknologi sudah tidak sedikit dipakai untuk menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas agar. Hasil dari penelitian yang diberikan kepada peserta didik SMKN 1 Mojoanyar mengenai jumlah siswa yang mengobrol selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, sebanyak 56,25% peserta didik menjawab 'ya'. Penyebabnya ialah kebanyakan siswa merasa jemu terhadap cara guru dalam memberikan materi. Kahoot adalah sebuah aplikasi pembelajaran online berbasis game. Hasil studi dari Brauer tahun 2018, Kahoot dapat membuat semangat terhadap pembelajaran di kelas. Banyaknya sampel yang digunakan ialah 62 siswa dan dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk melihat perbedaan dari hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan memperhatikan semangat belajar siswa. Jenis dari penelitian ini ialah penelitian eksperimen atas desain faktorial 2x2. Variabel yang berpengaruh dalam penelitian ini ialah

media pembelajaran serta semangat belajar, sedangkan hasil belajar merupakan variabel yang dipengaruhi.<sup>25</sup>

Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nur Hafidhotul bersifat kuantitatif, tetapi penelitian yang ingin peneliti lakukan ialah penelitian yang bersifat kualitatif. Selanjutnya, perbedaan lokasi penelitian dan tingkat penelitian, penelitian di atas diteliti di sekolah menengah kejuruan, sedangkan yang ingin diteliti peneliti di sekolah menengah atas.

Dari semua penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa penelitian sebelumnya di atas, penelitian ini berbeda karna penelitian ini fokus pada inovasi guru dan penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dan kelebihan, kekurangan dan masukan terhadap Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran ke penggunaan Media Pembelajaran Kahoot pada pelajaran PAI di kelas X IPA Ma Sunan Pandanaran.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mampu merubah perbuatan dan perilaku menuju peralihan yang kreatif dan inovatif. Kedudukan media pendidikan benar-benar diperlukan dalam pembelajaran ketika dalam perkembangan

---

<sup>25</sup> Nur Hafidhotul Ilmiyah, Meini Sondang Sumbawati, *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*, JIEET (Journal Information Engineering and Educational Technology): Volume 03 Nomor 01, 2019.

sekarang media pendidikan tidak lagi hanya dilihat sebagai alat tetapi sebuah bagian dari Pendidikan, sistem Pendidikan dan pembelajaran.<sup>26</sup>

Media merupakan alat yang benar-benar berguna untuk siswa serta pendidik di dalam proses pembelajaran.<sup>27</sup> media pembelajaran merupakan segenap sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan pesan dan bisa membangkitkan perasaan, pikiran, perhatian, dan kemauan belajar untuk membawa terjadinya suatu proses pembelajaran yang terarah serta terkendali.<sup>28</sup>

Dalam kegiatan pembelajaran, memilih media pembelajaran yang akan digunakan adalah suatu keharusan, namun menentukan media pembelajaran yang terbaik bukanlah hal yang mudah. Pemilihan media pembelajaran merupakan suatu hal yang sulit, di mana banyak faktor yang perlu diperhitungkan.<sup>29</sup>

#### a. Cara Pemilihan Media

##### 1) Model Memilih media

Seperti yang dikatakan oleh Arif S Sadiman, terdapat 3 contoh proses pemilihan media, yaitu:

- a) Model checklist, yang membuat keputusan pemilihan sehingga seluruh kriterianya dipertimbangkan.

---

<sup>26</sup> H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Cet. I; Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. i.

<sup>27</sup> Indriana Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jakarta: PT.Diva Press. 2011), Hal 15.

<sup>28</sup> Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta:Kencana Prenada Media Group. 2011), 457.

<sup>29</sup> Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: 1997), PT Rineka Cipta, hal.

- b) Model flowchart, dalam mengambil keputusan model ini menggunakan eliminasi.
- c) Model matrix, berbentuk pembuatan pengambilan keputusan, pemilihan hingga semua kriteria pemilihannya teridentifikasi<sup>30</sup>

## 2) Prosedur pemilihan media

Secara umum mekanisme pemilihan media pembelajaran terdiri dari enam langkah, yaitu:<sup>31</sup>

- a) Memilih media pembelajaran yang sesuai untuk tujuan dari belajar mengajar atau sekedar untuk pemberitahuan dan hiburan.
- b) Memutuskan apa media pembelajaran merupakan kebutuhan pembelajaran atau untuk alat peraga.
- c) Memutuskan apakah media pembelajaran untuk mendorong kegiatan pembelajaran digunakan secara strategi, kognitif, psikomotorik atau afektif.
- d) Pemilihan media pembelajaran yang serasi dan konsisten untuk strategi yang dipilih dengan mempertimbangkan kebijakan, fasilitas, ketentuan atau kriteria, kapasitas pembuatan dan biaya.
- e) Mereview kembali kelemahan dan kelebihan media yang dipilih.

---

<sup>30</sup> *Ibid.*

<sup>31</sup> Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: 2003), Misaka Galiza, hal. 119.

- f) Perencanaan peningkatan serta pembuatan media pembelajaran.<sup>32</sup>

Semua media belajar mengajar mempunyai kekurangan dan kelebihan yang akan mempengaruhi efektifitas program pembelajaran, pendekatan yang dilakukan adalah dengan mempertimbangkan media pembelajaran selaku bagian dari metode pembelajaran, yang pembahasannya akan sangat dipengaruhi oleh beberapa hal berikut. Pertama, arahan atau keterampilan yang hendak dicapai di dalam proses kegiatan pembelajaran. Dari studi objektif ini, dimungkinkan untuk menganalisa media mana yang sesuai untuk mendapatkan tujuan tersebut.<sup>33</sup>

Kedua, materi pelajaran, ialah materi maupun pembahasan yang hendak diajarkan dalam program pelajaran. Alasan lainnya, dari segi materi atau pembahasan, adalah tingkat kedalaman yang mesti dicapai.

Oleh karena itu, kita dapat mempertimbangkan media mana yang tepat untuk menyampaikan materi. Ketiga, pengenalan media serta ciri khas siswa ataupun guru, yaitu membahas sifat dan karakteristik media yang hendak dipakai. Hal lain adalah ciri khas siswa, baik secara jumlah maupun kualitatif siswa dalam media yang akan digunakan. Ke

---

<sup>32</sup> *Ibid.*

<sup>33</sup> Rusman. *Manajemen Kurikulum*, (Jakarta Rajawali Pers 2012). Hal 158

empat, jumlah media yang dapat dibandingkan karena penentuan media pada hakekatnya merupakan cara mengambil keputusan berdasarkan banyaknya media yang tersedia atau akan dirancang maupun dikembangkan.<sup>34</sup>

b. Kriteria Pemilihan Media

Dalam pemilihan media pendidikan, kriteria yang ingin dicapai harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi. Contoh: Jika tujuan pembelajaran atau kompetensi adalah agar siswa menghafal kata-kata, tentunya menggunakan media pembelajaran dengan audio yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan diperoleh adalah memahami teks, penggunaan yang paling tepat adalah media cetak. Di samping itu, membedakan antara media perekam dan media tranmisi. Atas dasar ini, penggolongan semua media itu menjadi 8 kelas:

- 1) Media, audio semi gerak
- 2) Media visual gerak
- 3) Media audio isual gerak
- 4) Media audio visual diam
- 5) Media audio
- 6) Media cetak

---

<sup>34</sup> *ibid*

7) Media visual diam dan

8) Media semi gerak<sup>35</sup>

c. Peran Media Dalam Pembelajaran

Pemanfaatan dan penggunaan media pengajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar. Dengan adanya media pembelajaran, siswa diharapkan menggunakan alat indranya semaksimal mungkin untuk mendengar, mengamati, menyerap, merasakan, menghayati dan memperoleh berbagai pengetahuan, sikap, dan keterampilan dari hasil belajar. Media pembelajaran memiliki beberapa peran, antara lain:<sup>36</sup>

1). Memperjelas penyajian materi pembelajaran seperti pesan dan informasi untuk memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

2). Mengarahkan dan meningkatkan perhatian siswa untuk mengarah pada interaksi langsung, memotivasi belajar, dan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3). Mengatasi keterbatasan, ruang, waktu, dan indera;

a) Foto, gambar, realita , slide, radio , film, , atau model untuk objek atau benda yang sangat besar dan tidak memungkinkan untuk dilihat secara langsung di depan kelas

---

<sup>35</sup> Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 20

<sup>36</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010) h. 26-27

- b) Menggunakan film, slide, mikroskop atau gambar untuk objek atau benda yang kecil dan tidak terlihat oleh mata.
- c) Peristiwa yang jarang terjadi sekali saja dalam beberapa decade dapat diungkapkan melalui foto, film, rekaman video, slide di samping secara verbal.
- d) Objek atau proses yang sangat kompleks seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara khusus melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
- e) Peristiwa ataupun eksperimen berbahaya dapat bisa dicontohkan dengan media seperti komputer, film, dan video.

4). Memberikan pengalaman serupa kepada peserta didik mengenai peristiwa yang terjadi di lingkungannya, serta interaksi langsung kepada masyarakat, guru, dan lingkungannya, contohnya melalui kunjungan museum, karyawisata, atau ke kebun binatang.<sup>37</sup>

#### d. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut :

- 1) Kembangkan refleksi dengan sering dan terus menerus.
- 2) Meletakkan dasar-dasar khusus untuk berfikir membuat mengurangi verbalitas.
- 3) Meningkatkan perhatian peserta didik.
- 4) Memberikan pengalaman dunia nyata.

---

<sup>37</sup> *Ibid.*

- 5) Membangun landasan penting bagi tumbuhnya pembelajaran agar pembelajaran lebih baik.
- 6) Media pendidikan yang menjadikan terjadinya interaksi langsung antara pengajar dan peserta didik.
- 7) Membantu mengembangkan pemahaman dan dengan demikian membantu perkembangan bahasa.
- 8) Memberikan pengalaman yang belum dimiliki media lain.
- 9) Media pendidikan menciptakan motivasi dan menarik kegiatan belajar.
- 10) Media pendidikan yang memberikan pemahaman atau konsep yang nyata dan mendalam<sup>38</sup>

## 2. Kahoot Sebagai Media Pembelajaran

Media yang bisa dipakai pada pembelajaran di sekolah, khususnya pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan, dipakai untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu pengajar untuk memfasilitasi materi pada peserta didik.<sup>39</sup>

Dengan memakai teknologi yang ada, pembelajaran akan lebih menyenangkan dan peserta didik akan lebih semangat dalam belajar. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi merupakan Kahoot. Kahoot merupakan situs web pendidikan yang

---

<sup>38</sup> Nana Sudjana, *Media Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru, 1990), h. 27-31

<sup>39</sup> Ayuningtyas, A., Honggowibowo, A. S., Pujiastuti, A., Retnowati, N. D., & Indrianingsih, Y. *Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Bagi Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Salsabila Al Muthi'in Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Microsoft Power Point*. KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, (2018). 1(1), 1-6.

awalnya dimulai oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik menjadi proyek kerja sama dengan Universitas Teknologi dan Sains Norwegia pada Maret 2013.<sup>40</sup>

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 sola, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya. Salah satu syarat untuk mengaplikasikan Kahoot ialah mempunyai akun gmail atau akun lainnya. Kahoot mempunyai empat fitur yaitu games, kuis, diskusi dan survey. Untuk permainan bisa dibentuk jenis-jenis soal dan memilih jawaban serta waktu yang dipakai untuk menjawab soal tersebut. Hanya jawaban yang akan ditampilkan menggunakan gambar dan warna. Peserta menentukan warna atau gambar yang mewakili jawaban yang benar. Selain mencari jawaban yang benar. Peserta wajib memastikan bahwa mereka tidak salah sentuh (klik) untuk menentukan jawaban. Kahoot mempunyai dua alamat website tidak sinkron yaitu <https://Kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://Kahoot.it/> untuk pembelajaran.<sup>41</sup>

Kahoot juga mempunyai banyak keunggulan menjadi media pembelajaran. Artinya suasana kelas akan lebih

---

<sup>40</sup> Rafnis, R. *Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. e-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2019.

<sup>41</sup> *Ibid.*

menyenangkan, anak akan dilatih memakai teknologi menjadi media pembelajaran, dan anak juga akan dilatih keterampilan motoriknya ketika pengoperasian Kahoot. Selain kelebihan, Kahoot juga mempunyai kelemahan menjadi media pembelajaran.

Artinya tidak seluruh pengajar yang baru mampu menggunakan teknologi, fasilitas sekolah yang tidak memadai, anak-anak sanggup menggunakan gampang tertipu tertipu buat membuka hal lain, ketika pertemuan kelas terbatas, dan tidak semua pengajar memilikinya, ketika buat mengatur dan menciptakan planning pembelajaran memakai Kahoot. Penggunaan Kahoot biasanya dipakai untuk penilaian formatif, untuk memantau kemajuan setiap peserta didik menuju tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan untuk mengidentifikasi area di mana siswa akan menerima manfaat lebih dari satu pelajaran, kesempatan belajar yang lebih menantang, atau tinjauan pengetahuan.<sup>42</sup>

Pengguna dasar yang lebih berpengalaman bisa mengintegrasikan Kahoot ke pada kurikulum mereka untuk memperkenalkan topik baru, menaikkan retensi fakta baru, merevisi menjelang ujian, menantang kelas di seluruh dunia, mensurvei pendapat, mengumpulkan informasi, berdiskusi, atau untuk memberi penghargaan dan memberi energi kembali kepada peserta.

---

<sup>42</sup> Herwina Bahar. *Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat. Hal 157

Memainkan game Kahoot dibuat untuk pembelajaran social menggunakan peserta didik pada taraf yang sama. Di lingkungan kelas khusus, ini bisa berupa Smart Screen, papan tulis interaktif atau monitor komputer. Banyak Kahoot juga dimainkan memakai beberapa lapisan alat seperti Skype, Muncul di dan Google Hangouts, dan lainnya.<sup>43</sup>

Pembelajaran menggunakan Kahoot dilakukan dengan siswa mengerjakan soal yang ada, kemudian dilakukan pembahasan oleh guru mengenai materi atau soal tersebut. siswa merespon pembelajaran menggunakan Kahoot dengan baik.

### 3. Game Learning

Game adalah cara bagi peserta didik untuk memperoleh pembelajaran yang mencakup perkembangan emosional, kognitif, fisik, dan sosial.<sup>44</sup> Game belajar adalah sebuah aplikasi game yang berisi materi atau informasi pendidikan. Materi atau informasi dapat dituliskan secara langsung di dalam media aplikasi dan juga dapat tersirat melalui alur permainan yang ada di dalam aplikasi itu sendiri. Menggunakan permainan dapat memotivasi siswa dan membuat

---

<sup>43</sup> *Ibid.*

<sup>44</sup> Santoso, M. (2019). Rancang Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu Dan Peta) Indonesia. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1)

belajar menjadi menyenangkan karena mereka juga melibatkan siswa.<sup>45</sup>

Permainan sebagai media pembelajaran adalah permainan yang dapat menghibur dan mengandung unsur edukatif, bertujuan untuk menjadi sarana belajar. Game media pembelajaran ini dirancang untuk media pembelajaran yang mengajukan pertanyaan kepada pengguna dan memberikan pilihan jawaban dimana pengguna harus menjawab jawaban yang diberikan. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan bersifat mendidik bagi pengguna dan pengguna harus selalu melatih otaknya untuk berpikir. Soal yang dihasilkan mengandung jebakan untuk pengguna dan jika pengguna melakukan kesalahan dalam memilih jawaban, pertanyaan akan diulang dari awal. Hal ini dimaksudkan agar pengguna selalu mengingat pengetahuan yang terkandung dalam game tersebut. Ini juga melatih kesabaran dan ketelitian pengguna ketika menghadapi suatu masalah.<sup>46</sup>

#### 4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dengan sengaja, hati-hati, terjadwal serta menggunakan tujuan yang dilakukan

---

<sup>45</sup> Ramadhan, H. F., Sitorus, S. H., & Rahmayuda, S. (2019). Game Edukasi Pengenalan Budaya Dan Wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Android. *Jurnal Komputer dan Aplikasi*. 07(1)

<sup>46</sup> Wahyu Wibisono, Lies Yulianto, *Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan*, *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 2 No 2 – 2010*.

oleh orang dewasa yang mempunyai pengetahuan dan keterampilan buat meningkatkannya pada siswa secara bertahap.<sup>47</sup>

Pendidikan agama adalah salah satu dari tiga mata pelajaran yang harus masuk pada kurikulum setiap forum pendidikan formal pada Indonesia. Hal ini lantaran kehidupan beragama adalah salah satu dimensi kehidupan yang diperlukan bisa diwujudkan secara terpadu.<sup>48</sup>

Dalam bahasa Arab arti pendidikan, beberapa kata yang jarang dipakai diantaranya al-ta'lim, al-tarbiyah, dan al-ta'dib, al-ta'lim berarti memberi ilmu serta keterampilan. Al-tarbiyah berarti mendidik dan al-ta'dib lebih condong dalam proses pendidikan yang menunjuk dalam peningkatan akhlak anak didik.<sup>49</sup>

Pendidikan agama Islam menjadi proses ikhtiyariyah mengandung sifat serta karakteristik khusus, yaitu proses penanaman, pengembangan dan penguatan nilai-nilai keimanan yang sebagai landasan mental-spiritual insan yang pada dasarnya diwujudkan perilaku serta akhlak sesuai ketentuan agamanya. Nilai-nilai keimanan seseorang merupakan insan seutuhnya yang mengekspresikan dirinya pada bentuk perilaku lahiriah serta spiritual, dan beliau adalah

---

<sup>47</sup> Abuddin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam* (Ciputat: PT Logos Wacana Ilmu, 2001), h. 10.

<sup>48</sup> Chabib Thoha, dkk, *Metodologi Pengajaran Agama*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 1999) 1

<sup>49</sup> Samsul Nizar, *Pengantar Dasar-dasar Pemikiran Pendidikan Islam* (Jakarta : Gaya Media Pratama, 2001) 86-88

kekuatan pendorong atau penegak yang fundamental bagi perilaku seseorang.<sup>50</sup>

Pendidikan agama ialah upaya menempuh pendekatan yang komprehensif terhadap bentuk insan baik dari sisi jasmani juga rohani, baik menurut sisi kehidupan jasmani juga rohani, dalam beraktivitas pada muka bumi ini.<sup>51</sup>

Pendidikan Islam pula melatih kepekaan siswa sedemikian rupa, sebagaimana akibatnya perilaku hidup didominasi oleh perasaan yang mendalam akan nilai-nilai etika serta spiritual Islam. Mereka dilatih, supaya menuntut ilmu bukan hanya agar memuaskan rasa ingin memahami intelektual atau hanya buat kepentingan global material, namun untuk menjadikan diri sebagai makhluk yang berakal dan bertaqwa yang nantinya akan menaruh kesejahteraan fisik, moral dan spiritual bagi keluarga, masyarakat dan insan. Pandangan ini berakar menurut keyakinan yang mendalam kepada Allah swt.<sup>52</sup>

Pendidikan agama Islam merupakan salah satu isu penting pada setiap pembahasan yang menyangkut kehidupan umat Islam. Untuk itulah aneka pertemuan ilmiah baik pada skala lokal, nasional juga internasional tentang pendidikan agama Islam sudah diselenggarakan. Dalam konteks nasional, bahkan masalah itu secara melekat setiap kali ada masalah pada pendidikan nasional. Ketika orientasi dan tujuan

---

<sup>50</sup> H. M. Arifin, *Kapita Selekta Pendidikan* (Cet. IV; Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 214.

<sup>51</sup> Abdullah Idi dan Toto Suharto, *Revitalisasi Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006), h. 47.

<sup>52</sup> Fadhlán Mudhafir, *Krisis Dalam Pendidikan Islam* (Cet. I; Jakarta: Al-Mawardi Prima, 2000), h. 1

pendidikan pada Indonesia dibicarakan, maka informasi pendidikan agama Islam wajib sebagai salah satu topik pembicaraan. Mengapa fakta di atas selalu ada, hal ini menurut berbagai macam faktor yang mendasarinya, di antaranya terkait menggunakan fakta bahwa pendidikan agama Islam di Indonesia mempunyai sejarah yang sangat panjang.<sup>53</sup>

Selama berabad-abad pendidikan agama Islam merupakan satu-satunya forum pendidikan di Indonesia, sebelum penjajah Belanda memperkenalkan sistem pendidikan terkini kurang lebih ke-19. Lembaga pendidikan seperti surau, majlis taklim, pesantren, dan madrasah sudah diterima dan mempunyai dasar yang sangat bertenaga pada kehidupan bangsa Indonesia.<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> Hasbullah, *Kapita Selekta Pendidikan Islam* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1996), h. 14.

<sup>54</sup> *Ibid.*

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian dan Pendekatan**

Penelitian yang digunakan ialah penelitian yang bersifat Kualitatif. Penelitian ini digunakan karna sangat berguna bagi peneliti. Proses wawancara sangat penting bagi pengumpulan data. berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin meneliti di MA Sunan Pandanaran Sleman. Peneliti berharap bisa mengumpulkan data dengan menggunakan metode-metode penelitian yang sudah di pilih kemudian menganalisa dan menyimpulkan dari data tersebut.

Disingkrankan dengan masalah yang menjadi fokus penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif untuk menginterpretasikan data yang di peroleh sebagai hasil penelitian. Oleh karena itu, terdapat petunjuk rinci penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pendidikan PAI untuk meningkatkan pemahaman dan semangat belajar siswa di kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman.

#### **B. Tempat atau Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran yang terletak di Jalan Kaliurang Km 12,5 kelurahan Sadonoharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. MA Sunan Pandanaran ini sekolah yang dibawah naungan

pesantren yaitu Yayasan Pondok Pesantren Sunan Pandanaran. Penetapan lokasi ini berdasarkan pratinjau di antaranya:

1. MA Sunan Pandanaran merupakan sekolah yang berbasis agama ditingkat sekolah menengah atas yang dibawah naungan Pondok Pesantren Sunan Pandanaran yang di dalamnya terdapat pelajaran pendidikan agama islam.
2. Siswa kelas X IPA merupakan kelas yang kondusif.

### C. Studi Kasus

Studi kasus adalah rangkaian kegiatan keilmuan yang dilakukan secara intensif, rinci, dan mendalam terhadap suatu program, peristiwa atau kegiatan, baik pada tingkat individu, kelompok orang, lembaga atau organisasi, dalam rangka memperoleh informasi. pengetahuan mendalam tentang peristiwa ini. . Secara umum, tujuan penelitian studi kasus adalah hal yang nyata (real life) dan unik. Itu bukan sesuatu yang terjadi di masa lalu.<sup>55</sup>

Pada saat ini banyak guru yang mengajar menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang monoton yang membuat siswa tidak semangat dan tidak mengikuti pelajaran dengan baik. Kasus ini hanya fokus di MA Sunan Pandanaran pada siswa kelas X IPA yang berjumlah 6 orang sebagai partisipan.

---

<sup>55</sup> Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si. *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Prosedurnya*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.2017.

#### **D. Informan Penelitian**

Di dalam penelitian ini siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran mendapatkan pelajaran PAI dan sudah pernah belajar menggunakan media pembelajaran Kahoot. Pada peluang ini peneliti mengambil sampel. Di dalam kelas sebanyak 3 orang siswa laki-laki dan 3 orang siswa perempuan.

#### **E. Teknik Penentuan Informan**

Pada penelitian ini, teknik penentuan yang digunakan ialah *Purposive Sampling*. Yang dimaksud dengan *Purposive Sampling* yaitu suatu metode untuk menggambarkan penyelidikan dengan pertimbangan tertentu sehingga informasi yang diperoleh nantinya dapat lebih nyata<sup>56</sup>. Peneliti ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* karna peneliti ingin mendapatkan informasi lebih nyata.

Didalam hal menentukan ukuran atau jumlah sampel akan diambil ada beberapa faktor, yang terdiri dari:

1. Derajat keseragaman dari populasi
2. Presisi yang dikehendaki dalam penelitian
3. Rencana analisa
4. Tenaga, biaya dan waktu<sup>57</sup>

Kriteria yang peneliti pilih ialah, Siswa Kelas X IPA, 2 orang peringkat awal, 2 orang peringkat tengah dan 2 orang peringkat akhir.

---

<sup>56</sup> Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

<sup>57</sup> Masri Singarimbun, Sofian Effendi 1987, Metode Penelitian Survei, Jakarta: LP3ES. Hal 150

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan semua data yang diperlukan, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data. berikut teknik pengumpulan data:

### **1. Metode Wawancara**

Metode ini bertujuan untuk menjalin komunikasi antara peneliti dan informan penelitian, yang bertujuan untuk menggali informasi yang dibutuhkan mengenai penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pada pelajaran PAI dan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan semangat belajar pada siswa di kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman.

### **2. Metode Dokumentasi**

Peneliti menggunakan metode dokumentasi ini untuk memperoleh data yang tidak diperoleh dalam wawancara. Metode dokumentasi ini berupa foto dan dokumentasi lain yang diperlukan. Dalam penelitian ini, bentuk dari dokumentasi ini adalah sebagai gambaran tentang segala sesuatu yang peneliti butuhkan selama penelitian. Hal ini diperlukan sebagai pelengkap di dalam pelaksanaan metode wawancara.

## **G. Teknik Keabsahan Data**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik keabsahan data yaitu berupa triangulasi. Triangulasi menggunakan dua bentuk cara dalam pengecekan data, yaitu sumber, teknik dan waktu.

### 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber memiliki arti yaitu untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama<sup>58</sup>. Dengan 6 orang siswa sebagai partisipan. Di kelas X IPA memiliki siswa yang beragam mulai dari siswa yang nakal, rajin, pemalas, pendiam, pintar, dan masih banyak lagi oleh karena itu peneliti mengambil 6 orang sebagai partisipan.

### 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik yaitu pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber data yang sama<sup>59</sup>. Triangulasi teknik ini digunakan peneliti untuk menguji kredibilitas. Dilakukan dengan cara pengecekan kembali data dengan sumber yang sama dan teknik yang berbeda, kemudian peneliti melakukan diskusi untuk memastikan data mana yang benar dari sudut pandang yang berbeda.

### 3. Triangulasi waktu

Triangulasi waktu yang dilakukan peneliti digunakan dengan tujuan untuk menguji kredibilitas dilakukan dengan cara pengecekan dengan wawancara, atau teknik lain di dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai menemukan kepastian data.

---

<sup>58</sup> Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. Hal 331

<sup>59</sup> *Ibid.* Hal 330

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan mengumpulkan data secara sistematis yang berasal dari wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, mengorganisasikan data ke dalam kategori-kategori, memecahnya menjadi unit-unit, mensintesiskannya, mengorganisasikannya ke dalam pola-pola, memilih mana yang penting dan mana yang penting. . Belajar dan menarik kesimpulan agar mudah dipahami bagi diri sendiri dan orang lain.<sup>60</sup> Penelitian kualitatif ini menggunakan beberapa teknik analisis data yaitu koleksi data, reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan dan verifikasi . Langkah-langkah analisis data sebagai berikut:<sup>61</sup>

### 1. Koleksi Data

Ada beberapa teknik proses pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, beberapa teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara dan dokumentasi. Penelitian kualitatif pada proses pengumpulan data, tentunya dilakukan seperti biasa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif juga lebih mengandalkan wawancara mendalam, dan dokumentasi.

### 2. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari proses wawancara, dan telaah dokumen merupakan data yang masih mentah yang bersifat acak, rumit dan

---

<sup>60</sup> *Ibid.* Hal 482

<sup>61</sup> Miles, M.B. dan A.M. Huberman. 1992. Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang MetodeMetode Baru. Jakarta: UI Press

kompleks. Oleh karena itu, untuk menginterpretasikan data, perlu dilakukan penyederhanaan dan pemilihan data yang relevan untuk disajikan. Pemilihan dan penyederhanaan data didasarkan pada topic permasalahan yaitu data yang mengarah pada permasalahan yang dihadapi dan data yang terpilih yang dapat menjawab pertanyaan penelitian.

### 3. Penyajian Data

Setelah data yang terkumpul telah direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data yang terkumpul dalam bentuk laporan yang sistematis. Data tersebut disajikan dalam bentuk narasi yang berisi informasi yang menjawab pertanyaan penelitian. Penyajian data ini dimaksudkan untuk membantu peneliti memahami apa yang terjadi dalam penelitian, sehingga dapat merencanakan apa yang akan dilakukan selanjutnya harus dilakukan berdasarkan pemahaman tersebut.

### 4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah selanjutnya merupakan menarik kesimpulan berdasarkan apa yang sudah dipahami dalam langkah sebelumnya. Kesimpulan yang harus didapatkan adalah kesimpulan yang bisa diandalkan oleh karenanya wajib didukung oleh bukti yang bisa valid serta reliabel. Kesimpulan ini juga wajib diverifikasi menggunakan cara mempertimbangkan langkah sebelumnya, khususnya hasil reduksi

serta penyajian data, sebagai akibatnya kesimpulan yang didapatkan tidak menyimpang berdasarkan kasus atau pertanyaan penelitian.<sup>62</sup>



---

<sup>62</sup> Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. Hal 331 Hal 253

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Profil Sekolah MA Sunan Pandanaran

##### 1. Sejarah Berdirinya MA Sunan Pandanaran

Pesantren Sunan Pandanaran (selanjutnya disingkat PPSPA) didirikan oleh K.H. Mufid Mas'ud bersama istrinya Hj. Jauharoh, putri pendiri Pondok Pesantren al-Munawwir Krapyak Yogyakarta yaitu K.H.Munawwir. PPSPA didirikan pada tanggal 17 Dzulhijjah 1395 H. bertepatan dengan tanggal 20 Desember 1975 M. Pesantren ini selain sebagai sarana dakwah, pada awalnya fokus pada wilayah al-Qur'an, khususnya Tahfidh al-Qur'un.

Jenjang pendidikan di Pesantren Sunan Pandanaran adalah Raudhatul Athfal (RA) Sunan Pandanaran, Madrasah Ibtidaiyah (MI) Sunan Pandanaran, Madrasah Tsanawiyah (MTs) Sunan Pandanaran, Madrasah 'Aliyah (MA) Sunan Pandanaran, Madrasah Sunan Pandanaran (STASIPA). Program pendidikan formal PPSPA meliputi taman kanak-kanak melalui PT.TK/RA Sunan Pandanaran merupakan lembaga formal pertama yang dimiliki oleh PPSPA setelah Huffadz dan Madrasah diniyah al-Qur'an.

MISPA telah bekerja sejak tahun 2006 dengan tujuan mempersiapkan lukisan Al-Qur'an sejak kecil. Ada 2 rencana studi; pertama, kurikulum Kementerian Agama dan kedua, kurikulum

muatan lokal sebagai upaya pendalaman ilmu agama ala pesantren. Pada tingkat SMP, MT Sunan Pandanaran merupakan madrasah yang setingkat dengan SMP. Madrasah ini merupakan pilihan bagi siswa untuk memperoleh kesempatan mengenyam pendidikan formal. SPA MT memuat kurikulum Kemenag, Kemendiknas dan muatan lokal pesantren (Kitab Kuning dan Kajian Al-Qur'an). Misi MASPAA adalah mewujudkan generasi Islam yang mandiri di segala bidang, memiliki kualitas IMTA dan IPTEK yang seimbang, serta memiliki visi global yang luas. Ada tiga bidang studi di MASPAA, yaitu ilmu alam, ilmu sosial dan agama.<sup>63</sup>

## 2. Visi dan Misi

Visi Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran (MASPAA) ialah mandiri, berprestasi, cerdas dan berkepribadian Al-Qur'an (Mata CendeQia). MA Sunan Pandanara memiliki indikator Misi sebagai berikut:

- b. Menyelenggarakan Pendidikan Kreatif dan Inovatif dengan budaya Pesantren
- c. Menyelenggarakan Pendidikan Al-Qur'an yang berpaham Ahlus Sunnah Wal Jamaah
- d. Mengembangkan Keterampilan Berbahasa
- e. Mewujudkan Sarana Teknologi Informasi dan Komunikasi yang Terpadu
- f. Menyelenggarakan Kegiatan Ibadah.

---

<sup>63</sup> Afaf Maulida, *Sejarah Pondok Pesantren Sunan Pandanaran*, 2015.

### 3. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : MA Sunan Pandanaran  
NPSN : 20411892  
NSS : 131234040010  
Alamat : Jalan Kaliurang Km 12,5 kelurahan Sadonoharjo,  
Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Provinsi  
Daerah Istimewa Yogyakarta.  
Status : Swasta  
Jenjang : SMA  
Provinsi : Daerah Istimewa Yogyakarta  
Kecamatan : Ngaglik  
Kode Pos : 55581  
Telpon : 02747486585  
Situs : masunanpandanaran.sch.id  
Lintang : -7.790935  
Bujur : 110.33054400000003  
Ketinggian : 112  
Jumlah Kelas : 42  
Kepala Sekolah : Ainun Hakiemah M.S.I

### 4. Struktur Kepengurusan Sekolah

Kepala Sekolah : Ainun Hakiemah M.S.I  
Wakil Kepala Sekolah : Teguh Arifiyanto  
Kepala Tata Usaha : Munirtadho

## 5. Daftar Mata Pelajaran

- a. Pendidikan kewarganegaraan (PKN)
- b. Bahasa dan Sastra Indonesia
- c. Bahasa Inggris
- d. Matematika
- e. Kesenian
- f. Pendidikan Jasmani
- g. Sejarah
- h. Geografi
- i. Ekonomi
- j. Sosiologi
- k. Fisika
- l. Kimia
- m. Biologi
- n. TIK
- o. BP/BK
- p. PAI

## 6. Daftar Sarana dan Prasarana

Untuk mendukung tercapainya proses pembelajaran, aktivitas yang berkaitan dengan sekolah, serta yang berhubungan dengan minat siswa dan masyarakat. Sarana dan prasarana di MA Sunan Pandanaran yang telah di amati oleh peneliti dibidang cukup baik serta memadai untuk

proses belajar mengajar. Berdasarkan data yang didapatkan di MA Sunan Pandanaran, Di antaranya:

No	Fasilitas Sekolah	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang kelas Besar	27	Baik
2.	Ruang kelas kecil	7	Baik
3.	Ruang komputer (24 set)	3	Baik
4.	Perpustakaan	2	Baik
5.	Laboratorium Bahasa	1	Baik
6.	Ruang kepala madrasah	1	Baik
7.	Ruang guru	1	Baik
8.	Ruang BP	1	Baik
9.	Kamar Mandi/WC	30	Baik
10.	Ruang Ibadah/Masjid	1	Baik
11.	Asrama	2	Baik
12.	Ruang TU	1	Baik
13.	Ruang Tamu	1	Baik

*Tabel 4.1.5 Fasilitas Sekolah*

a. Bangunan Sekolah

Bangunan sekolah sangat berperan penting untuk mendukung proses belajar mengajar serta untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran agar berjalan sesuai tujuan pembelajaran. Lokasi dan tata bangunan yang sangat bagus membuat suasana pembelajaran menjadi lebih enak. Di MA Sunan Pandanaran memiliki 2 bangunan terpisah antaran bangunan gedung putra dan gedung putri. Setiap gedung putra dan gedung putri memiliki 4 lantai kelas.



*Gambar 4.1.2 Bangunan Sekolah*

b. Ruang Kelas

Ruang kelas merupakan sarana yang sangat berarti di dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Ruang kelas digunakan untuk proses belajar tatap muka antara peserta didik dan guru pada saat proses pembelajaran dilakukan. Dengan adanya kelas yang

nyaman tentunya membuat pembelajaran akan berjalan dengan baik.



*Gambar 4.1.3 Suasana ruang kelas siswa putri*



*Gambar 4.1.4 Suasana ruang kelas siswa putra*

c. Halaman Depan

Halaman depan juga berperan penting di dalam proses belajar mengajar, pembelajaran biasanya dilakukan juga di halaman depan seperti pelajaran penjas yang dilakukan di halaman depan. Tak hanya itu halaman depan juga digunakan untuk baris dan kegiatan sekolah lainnya.



*Gambar 4.1.5 Halaman Sekolah*

d. Perpustakaan

Perpustakaan berperan penting di dalam pelaksanaan belajar mengajar di sekolah. perpustakaan menjadikan salah satu pendukung proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Di MA Sunan Pandanaran fasilitas perpustakaan yang lengkap dan banyak koleksi buku yang ada di dalam perpustakaan.



*Gambar 4.1.6 Perpustakaan*

## **B. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan di MA Sunan Pandanaran, Penelitian di mulai pada tanggal 23 Maret 2022, kemudian proses pengolahan data berlanjut, hasil dari seluruh pengambilan data dan pengolahan data dimulai dari reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi selesai pada tanggal 3 juli 2022. Maka dari itu di dapatlah hasil dari penelitian sebagai berikut:

### **1. Inovasi Guru dan Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran**

Berbagai inovasi yang dilakukan guru di masa pandemi agar tujuan pembelajaran tercapai atau penyampaian materi bisa secara maksimal di masa pandemi seperti ini. Di Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran guru PAI cukup banyak melakukan inovasi pembelajaran agar siswa mengikuti pembelajaran dengan baik dan penyampaian materi bisa dengan baik

meskipun pada masa daring siswa dan guru tidak bisa melakukan pembelajaran di dalam kelas.

a. Luring Vs Daring

1) Guru Lebih Banyak Menggunakan Power Point Dalam Pembelajaran Luring

Microsoft PowerPoint adalah aplikasi/perangkat lunak yang dirancang untuk menampilkan aplikasi multimedia dengan cara yang menarik, mudah digunakan, dan relatif murah.<sup>64</sup>

Power Point merupakan media yang sangat sering digunakan oleh guru yang ada di sekolah. Selain mudah untuk diaplikasikan dan digunakan, Power Point juga mudah untuk penyampaian materi yang lebih mudah untuk dimengerti siswa. Dengan menggunakan Power Point siswa lebih mudah untuk mengerti pelajaran dan menjadi lebih cepat paham. Di kelas X IPA MA Sunan Pandanaran guru juga menggunakan Power Point sebagai media pembelajaran.

Adapun yang diungkapkan siswa sebagai berikut:

*“Kalau pembelajaran luring itu biasanya di jelaskan pake media kayak Power Point yang dijelaskan langsung atau gak pun kita buat Power Pointnya langsung sendiri biasany pake Canva. Kalau daring tu bisanyasih di jelasin pakai media kayak misalnya kita di kasi link video untuk nonton video terus habis*

---

<sup>64</sup> Widada, H. 2010. Cara Mudah Desain Presentasi dengan Power Point 2007. Yogyakarta : Cakrawala.

*itu di suruh nulis apa yang kita dapat. Kalau dari juga biasanya di kasi link Quiziz juga, jadi nanti ngerjain soal di Quiziz.”<sup>65</sup>*

Dari hasil wawancara di atas, diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan guru ketika luring ialah Power Point yang materinya dijelaskan langsung oleh guru.

## 2) Guru Menjelaskan di Depan Kelas

Di lembaga pendidikan, guru sebagai pemimpin (pengelola), memberikan materi dan sekaligus sebagai pendidik, agar anak cerdas dan juga berakhlak mulia (terpuji). Jelas, seorang pemimpin memiliki pekerjaan sebagai manajer yang memobilisasi semua orang yang terlibat untuk membuat melakukan pekerjaan mereka dengan baik.<sup>66</sup>

Salah satu metode yang sering guru gunakan ialah metode ceramah yakni guru menjelaskan materi di depan kelas dan siswa memperhatikan guru. Penggunaan media pembelajaran lainnya juga perlu penjelasan dari guru meskipun hanya sedikit agar siswa menjadi lebih paham materi pelajaran. Seperti yang diungkapkan narasumber, beliau mengatakan sebagai berikut:

---

<sup>65</sup> Hasil wawancara dengan saudari Nadina Reisyia, siswi kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:10 WIB.

<sup>66</sup> Maya, Rahendra. *Esensi Guru dalam Visi-Misi Pendidikan Karakter*. Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) AlHidayah Bogor. Vol. 03 No. 02 Edisi Januari 2013.

*“Kalau luring tu biasanya pake Power Point, guru jelasin di depan kelas tentang materi yang di pelajari. Kalau daring itu biasanya pake Zoom terus di share screen terus di jelasin materinya biasanya sih juga di kasi link kuis juga kayak Quizi ataupun Kahoot.”*

Dari hasil wawancara Di atas, dijelaskan bahwa pada saat luring guru menggunakan Power Point sebagai media pembelajaran kemudian menjelaskan di depan kelas tentang materi yang dipelajari.

### 3) Siswa Presentasi

Presentasi merupakan kegiatan berbicara yang bertujuan untuk menyampaikan gagasan, materi maupun ide yang ada. Tak hanya di kantor yang memperentasikan hasil materi atau idenya. Di sekolah juga sering dilakukan presentasi untuk menyampaikan materi pelajaran yang dilakukan oleh siswa maupun guru. Sepertiyang diungkapkan oleh narasumber, beliau mengungkapkankan sebagai berikut:

*“Kalau daring sih biasanya belajarnya kayak Youtube, di kasi link untuk nonton video Youtube terus di suruh nulis apa yang ad adi dalam video. Terus kadang gunain Power Point, jadi materinya ada di Power Point kadang di jelasin pake Zoom share screen. Kalau luring itu biasanya Kahoot belajar sambil main game. Terus Canva buat materi untuk di jelasin ke depan.”*

Dari hasil wawancara tersebut dijelaskan bahwa media pembelajaran Canva yaitu siswa diberi materi oleh guru

kemudian menjelaskan atau mempresentasikan kedepan kelas.

Di dalam penelitian oleh Purba Andy Wijaya menjelaskan bahwa terdapat pengaruh dari metode presentasi diskusi yang menggunakan Power Point pada mata kuliah teori akuntansi.<sup>67</sup>

#### b. Inovasi Guru di Masa Pandemi Covid-19

##### 1) Semakin Banyak Memanfaatkan Media

Media merupakan alat yang benar-benar berguna untuk siswa serta pendidik di dalam proses pembelajaran.<sup>68</sup> Di masa pandemi yang membuat guru harus berfikir untuk menggunakan media pembelajaran dan membuat proses belajar mengajar tetap efektif meskipun tidak bertatap muka secara langsung atau melakukan pertemuan belajar mengajar secara langsung di kelas. Adapun banyaknya media yang digunakan oleh guru dikemukakan oleh narasumber, beliau mengatakan sebagai berikut:

*“Banyak sih biasanya kayak beda media tiap pertemuan kayak Zoom Power Point Youtube. Beda tiap pertemuan itu Misalnya pertemuan ini menggunakan media Youtube, terus pertemuan*

---

<sup>67</sup> Purba Andy Wijaya, *Pengaruh Metode Presentasi Diskusi Dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Teori Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Akuntansi Di Fkip Universitas Islam Riau*, *Ekuitas-Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 2, No. 1, Juni 2014

<sup>68</sup> H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Cet. I; Jakarta: Ciputat Pers, 2002),

*berikutnya menggunakan Power Point, terus minggu berikutnya lagi menggunakan Zoom.”<sup>69</sup>*

Dari hasil wawancara di atas diambil kesimpulan bahwa banyak media yang digunakan oleh guru. Di setiap pertemuan guru menggunakan berbagai media pembelajaran.

## 2) Bervarias Media Yang Digunakan

Dalam pembelajaran yang mendalam, peran media pendidikan sangat penting. Perkembangan media pendidikan tidak lagi hanya dianggap sebagai alat, namun menjadi bagian integral dari bentuk Pendidikan dan pembelajaran.<sup>70</sup>

Pada proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan komponen pelengkap pada proses pembelajaran.

Banyak guru yang menggunakan berbagai macam dan jenis media pembelajaran mulai dari media visual seperti menampilkan gambar-gambar pahlawan, kemudian guru juga menggunakan media audio seperti mendengarkan bagaimana suara proklamasi pertama kali yang di ucapkan oleh Sukarno. Dan masih banyak lagi jenis media yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Banyak media yang digunakan guru di kelas X IPA MA Sunan

---

<sup>69</sup> Hasil wawancara dengan saudara M. Althaf Rabbani, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:30 WIB.

<sup>70</sup> Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, Media Pembelajaran, (Cet. I; Jakarta: Ciputat Pers, 2002),

Pandanaran. Hal ini diungkapkan oleh siswa, beliau mengatakan sebagai berikut:

*“Banyak sih biasanya gunain Power Point, kadang link Youtube, kadang Zoom, kadang ngasi link Quiziz. Ya ga terlalu banyak. Tapi cukup bervariasi jadinya ga bikin bosan kalau belajar. Apalagi kalau daringkan belajarnya ga langsung kalau di kasi materi terus tapi minim jelasinya susah juga untuk paham materi.”<sup>71</sup>*

Berdasarkan hasil wawancara di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru cukup bervariasi yang membuat siswa menjadi semangat belajar dan tidak membuat siswa menjadi bosan dalam belajar.

#### c. Media Belajar Yang Digunakan Guru Bervariasi

Penggunaan media pada pelajaran PAI di MA Sunan Pandanaran sangatlah penting, hal ini untuk mencapai visi dari MA Sunan Pandanaran. Dengan memakai media pelajaran menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Media belajar mengajar yang digunakan dengan benar maka akan memudahkan untuk mendapatkan tujuan pembelajaran dari proses pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk membuat komunikasi

---

<sup>71</sup> Hasil wawancara dengan saudara Tubagus Muhammad Arham, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:40 WIB.

dan interaksi antara guru dan siswa lebih efektif dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.<sup>72</sup> Menurut Suprpto dkk, pada bagian mereka, mereka menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang ampuh yang bisa digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>73</sup>

Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru dan siswa, mulai dari buku hingga penggunaan perangkat elektronik di dalam kelas.<sup>74</sup> Ada enam jenis dasar media pembelajaran antara lain: media cetak, media audio, media visual, media proyeksi gerak manusia, benda buatan (miniatur).<sup>75</sup>

Penggunaan media pembelajaran di MA Sunan Pandanaran pada proses pembelajaran sangat di minati siswa di MA Sunan Pandanaran ini guru banyak menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang digunakan guru pada siswi kelas X IPA si MA Sunan Pandanaran, yang ditanyakan oleh peneliti terkait dengan penggunaan media pembelajaran oleh guru di kelas X IPA MA Sunan Pandanaran. sebagai berikut:

1) Zoom

---

<sup>72</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya, 1989), 12.

<sup>73</sup> Mahfud Shalahuddin, *Media Pendidikan Agama* (Bandung : Bina Islam, 1986), 4.

<sup>74</sup> Sumihaarsono, R., & Hasanah, H. *Media Pembelajaran* (p. 1). (Mataram: Pustaka Abadi. 2017).

<sup>75</sup> Magdalena, I. D. *Desain Pembelajaran SD* (p. 86). Sukabumi 2013. CV Jejak.

Zoom Meeting ialah sebuah media pembelajaran menggunakan video.<sup>76</sup>

Zoom merupakan software layanan video conference yang membuat penggunan menggobrol secara daring dengan menggunakan Laptop, HP, Tab, maupun alat lainnya yang bisa membuka Zoom. Penggunaan Zoom bisa mendengarkan suara, berbagi layar, penjadwalan, chat, recording, dan masih banyak lagi. Hal ini bisa membuat Zoom sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru. Pada saat pandemi pembelajaran menggunakan Zoom banyak dilakukan. Tak terkecuali dengan kelas X IPA MA Sunan Pandanaran. Narasumber mengatakan sebagai berikut:

*“Zoom, Kahoot, Canva, Youtube. kalau Zoom itu kayak biasa menggunakan Zoom guru menjelaskan materi, bisa ngomong langsung juga. Kalau Canva itu biasanya guru bagi ke beberapa kelompok terus ngasi materi untuk buat Power Point terus nanti di presentasikan kedepan.”<sup>77</sup>*

Berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa guru menggunakan Zoom sebagai media pembelajaran dengan menjelaskan materi pembelajaran dan bisa berbicara secara langsung tetapi tidak bertemu langsung.

## 2) Youtube

---

<sup>76</sup> Danin Haqien & Aqiilah Afiifadiyah Rahman, *Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurna SAP(Susunan Artikel Pendidikan). Vol. 5.No. 1 2020..

<sup>77</sup> Hasil wawancara dengan saudara M. Rakha Avicena, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:50 WIB.

Youtube merupakan sebuah situs media sosial untuk berbagi video yang beragam. Di era sekarang Youtube tidak hanya digunakan sebagai tontonan hiburan akan tetapi Youtube sekarang banyak digunakan untuk media pembelajaran. Pembelajaran menggunakan Youtube terbilang cukup efektif dan siswa mudah untuk mengerti pelajaran. Hal tersebut juga digunakan oleh guru di kelas X IPA MA Sunan Pandanara. Berdasarkan hasil wawancara, narasumber menyampaikan sebagai berikut:

*“Power Point, Youtube, buku, Zoom, Kahoot. Power Point itu jelaskan materi pelajaran. Kalau Youtube itu belajarnya lewat video. Jadi materi yang dijelaskan guru itu biasanya di tambah lewat video dari Youtube juga. Jadi kita di suruh nonton video yang bersangkutan dengan pelajaran. Terus kadang di suruh nulis juga tentang apa yang di pelajari atau yang di dapat dari video itu. Kalau Kahoot itu soal-soal, jadi ngerjain soal yang ada. Biasanya kalau udah muncul jawaban yang benar dari soal guru jelaskan lagi tentang soal itu.”<sup>78</sup>*

Dari hasil wawancara di atas dijelaskan bahwa penggunaan Youtube sebagai media pembelajaran dengan guru memutar video yang berhubungan dengan materi pelajaran. Terkadang guru juga memberikan instruksi kepada siswa untuk menarik kesimpulan akan video yang telah ditonton siswa.

---

<sup>78</sup> Hasil wawancara dengan saudari Lutfia Maulida, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:20 WIB.

Dari hasil penelitian Haryadi Mujianto, menunjukkan bahwa penggunaan Youtube sebagai media pembelajaran berperan positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar.<sup>79</sup>

### 3) Power Point

Power Point merupakan software yang sering digunakan tak hanya di sekolah, dikantor dan bahkan bisa digunakan di semua tempat untuk mempresentasikan hasil kerja. Power Point digunakan untuk membuat slide yang ingin dijelaskan dan dipresentasikan. Pada umumnya Power Point banyak digunakan guru untuk menjelaskan materi yang ingin dijelaskan kepada siswa. Hal serupa juga diungkapkan oleh siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran, beliau mengatakan bahwa:

*“Biasanya sih gunain Power Point, Buku, Zoom, Kahoot. kalau Power Point itu biasanya nyampaiin materi pembelajaran. Kalau buku banyak sih biasanya untuk bahan bacaan pembelajaran, terus kita biasanya cari refrensi dari buku-buku.”<sup>80</sup>*

Berdasarkan hasil wawancara di atas bahwa guru menggunakan Power Point sebagai media pembelajaran yang

---

<sup>79</sup> Haryadi Mujianto, *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar*. Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian. Vol. 5; No. 1; Tahun 2019.

<sup>80</sup> Hasil wawancara dengan saudari Nadina Reisyah, siswi kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:10 WIB.

digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa .

#### 4) Canva

Canva merupakan sebuah Software editing desain yang sangat mudah digunakan oleh banyak orang. Di dalam Canva terdapat template yang sudah disediakan sehingga mudah untuk digunakan. Di Canva bisa mendesain spanduk, poster, bahkan membuat slide presentasi.

Canva menawarkan fitur atau penggunaan untuk pendidikan dan menjelaskan bahwa Canva adalah alat kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan di dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kooperatif, membuat pembelajaran visual dan komunikatif menjadi mudah dan menyenangkan.<sup>81</sup>

Hal tersebut membuat guru menggunakan Canva sebagai salah satu media pembelajaran. Hal ini diungkapkan oleh siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanara, beliau mengungkapkan bahwa:

*“Canva, Kahoot, Quiziz, Youtube, Zoom. Kalau Canva itu kita di suruh buat Power Point pake Canva. Materi yang di berikan guru terus di bikin Power Point pake Canva nanti di presentasikan ke*

---

<sup>81</sup> Garris Pelangi, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma*, Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020.

*depan dari Power Point yang udah dibuat di Canva.*<sup>82</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa guru menggunakan media pembelajaran Canva dengan cara guru memberi intruksi kepada siswa untuk membuat slide Power Point yang nantinya akan di presentasikan kedepan.

#### 5) Kahoot

Salah satu media yang digunakan guru di kelas X IPA MA Sunan Pandanara ialah Kahoot. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan agar proses belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan juga untuk siswa dan untuk guru karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi siswa dengan rekan sejawat teman sebaya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari.

Mengenai tentang Kahoot peneliti melakukan wawancara ke narasumber penelitian ini yaitu siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran, beliau mengatakan sebagai berikut:

*“Canva, Zoom, Kahoot, Youtube, Quiziz. Kalau Canva itu biasanya kita di suruh buat Power Point materinya udah di tentukan jadinya desain sendiri terus di presentasikan kedepan kela materi yang udah*

---

<sup>82</sup> Hasil wawancara dengan saudara M. Althaf Rabbani, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:30 WIB.

*dibuat. Tanya jawab juga sama kelompok yang lain kalau waktu presentasi ada yang nanya dari kelompok lain. Kalau Kahoot kita ngerjain soal kayak main game.”<sup>83</sup>*

Berdasarkan hasil wawancara di atas menjelaskan bahwa belajar menggunakan Kahoot itu seperti bermain game yang menyenangkan dan tidak membuat siswa menjadi bosan.

Kemudian peneliti menanyakan kepada siswa mengenai bagaimana pendapat mereka belajar menggunakan media Kahoot. Sebagaimana yang dikemukakan oleh siswi kelas X IPA tentang penguasaan Kahoot sebagai media pembelajaran yang digunakan guru di kelas, beliau mengatakan sebagai berikut:

*“Kalau menurut saya sih seru, belajar jadi lebih mudah paham. Karna Kahoot itu kan soal-soal, jadinya bisa belajar banyak dari ngerjain soal, terus ngerjain soal di Kahoot itu langsung muncul jawaban yang benar dan salah. Jadi langsung tau jawaban jawaban yang benar dari soal itu.”<sup>84</sup>*

Pertanyaan serupa juga ditanyakan oleh peneliti ke siswa kelas X IPA, mengenai pendapat mereka belajar menggunakan media Kahoot yang digunakan guru sebagai media pembelajaran, beliau mengatakan sebagai berikut:

---

<sup>83</sup> Hasil wawancara dengan saudara Tubagus Muhammad Arham, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:40 WIB.

<sup>84</sup> Hasil wawancara dengan saudari Lutfia Maulida, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:20 WIB.

*“Siswa jadi ceria gampang untuk memahami materi pelajaran. Kalau belajar gunain Kahoot itu siswa jadi lebih ceria, belajarnya kayak main game jadi asik belajarnya, siswa jadi lebih suka belajar. Dan untuk paham materi lebih mudah di banding menggunakan media yang lain.”<sup>85</sup>*

Berdasarkan hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa siswa menyukai belajar menggunakan Kahoot yang membuat siswa menjadi mudah untuk paham materi dan lebih semangat dalam mengikuti pelajaran.

Dari hasil penelitian herwina bahar mendapatkan hasil serupa yakni bahwa media pembelajaran berbasis teknologi Kahoot telah efektif digunakan oleh guru Sekolah Dasar di Sukabumi, Jawa Barat.<sup>86</sup>



*Gambar 5.1 Penggunaan Kahoot*

---

<sup>85</sup> Hasil wawancara dengan saudara M. Althaf Rabbani, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:30 WIB.

<sup>86</sup> Herwina Bahar, Dewi Setyaningsih, Laily Nurmalia, Linda Astriani, *Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Kacanegara Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, Juni 2020.

## **2. Kelebihan, Kekurangan dan Masukan Terhadap Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran**

### **a. Kelebihan Media Belajar Kahoot**

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan masing-masing, kelebihan dari berbagai media pembelajaran bisa dari audio, visual, pengaplikasian yang lainnya lagi masing-masing terdapat kelebihan yang berbeda-beda. Begitupun atas media pembelajaran Kahoot, Kahoot juga memiliki kelebihannya tersendiri. Kelebihan dari media pembelajaran Kahoot yang ditanyakan oleh peneliti kemudian diungkapkan oleh narasumber penelitian ini yaitu siswa kelas X IPA di MA Sunan Pandanaran. Ada beberapa kelebihan dari media pembelajaran Kahoot ini, kelebihan tersebut ialah:

#### **1) Belajar Lebih Menyenangkan**

Belajar menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sadar atau sengaja. Aktivitas ini merujuk pada aktivitas seseorang dalam realisasi aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan dalam dirinya. Dapat pula dipahami bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas aktivitas fisik dan mental seseorang lebih besar. Sebaliknya jika dikatakan seseorang belajar ketika aktivitas fisik dan mentalnya rendah, berarti aktivitas belajar

tersebut tidak begitu memahami bahwa ia sedang melakukan aktivitas belajar.<sup>87</sup>

Terkadang siswa tidak mengikuti pembelajaran dengan baik dikarenakan pembelajaran terasa membosankan baginya. Dari hal tersebut pentingnya bagi guru untuk membangun suasana belajar mengajar menjadi sangat menyenangkan. Dengan pembelajaran yang lebih menyenangkan siswa akan mengikuti pembelajaran dengan baik sesuai arahan dari guru.

Kahoot adalah salah satu alternatif pilihan dari jenis media pembelajaran interaktif yang membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa dan guru karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang membangun hubungan antara peran aktif partisipasi siswa dan keterlibatan mereka. Teman sebaya dalam persaingan terus-menerus dengan pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya.<sup>88</sup>

Hal serupa tentang kelebihan dari media pembelajaran Kahoot ini ialah bisa membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Ini diungkapkan berdasarkan hasil wawancara oleh narasumber penelitian ini yaitu siswi kelas X IPA MA Sunan Pandanaran, beliau mengatakan sebagai berikut:

---

<sup>87</sup> Ainurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 36.

<sup>88</sup> Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A.. *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21*. Seminar Serantau, 2017.

*“Kelebihannya kayak tadi mikirnya jadi cepat, terus belajarnya ga bosan, terus kan Kahoot kayak main game jadi belajarnya ga bosan kayak kita main game. Bisa tau apa yang ga kita tau, contohnya kaya kita jawab salah terus muncul jawaban yang benar jadi kita tau mana jawaban yang benar.”<sup>89</sup>*

Kelebihan belajar menggunakan Kahoot yaitu belajar lebih menyenangkan juga diungkapkan siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran, beliau mengatakan sebagai berikut:

*“Kalau kelebihan Kahoot dari secara screen mudah di pahami. kan Kahoot itu dikerjain sama-sama. Guru buka soalnya di depan dengan gunain proyektor jadi semua bisa liat terus di dalam itu banyak warna dan kadang ada gambar juga jadinya mudah untuk di pahami. Terus kan itu Kahoot kan berbasis game jadi ga buat siswa jadi bosan belajarnya.”<sup>90</sup>*

Dari hasil wawancara di atas, siswa menyatakan bahwa siswa menyukai pembelajaran menggunakan Kahoot. Karna menurut siswa belajar menggunakan Kahoot seperti bermain game, yang menjadikan siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Siswa menikmati pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran Kahoot.

## 2) Mudah Untuk Digunakan

Dalam penelitian lainnya menjelaskan bahwa Kahoot merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan.

---

<sup>89</sup> Hasil wawancara dengan saudari Nur Azmi Dieni, siswi kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:00 WIB.

<sup>90</sup> Hasil wawancara dengan saudara M. Althaf Rabbani, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:30 WIB.

Kahoot adalah permainan yang sederhana namun menyenangkan dan dapat dengan mudah digunakan untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai sarana penilaian, pekerjaan rumah, atau hanya untuk menghibur dalam proses pembelajaran.

Penggunaan Kahoot tidak harus menginstal aplikasi, bisa dibuka dengan hanya membuka web Kahoot yang ada di Google, selanjtnya Kahoot sudah bisa digunakan. Hal tersebut juga membuat Kahoot membuat media pembelajaran yang mudah untuk diaplikasikan baik oleh siswa maupun guru.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh siswi kelas X IPA MA Sunan Pandanaran. Beliau mengatakan bahwa:

*“Kelebihanya bisa mikir cepat. Terus gunaiin Kahoot itu ga ribet, mudah untuk digunakan . Mudah tinggal buka Kahoot di Google terus masukin kode, udah nanti tinggal ngerjain soal. Menurut saya lebih mudah dan menyenangkan dibandingkan dengan media yang lain.”<sup>91</sup>*

Hal yang dikatakan oleh luthfia menunjukkan bahwa Kahoot memiliki kelebihan yaitu mudah untuk digunakan dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran yang lain menurut luthfia selain Kahoot lebih mudah untuk

---

<sup>91</sup> Hasil wawancara dengan saudari Lutfia Maulida, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:20 WIB.

digunakan, menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran juga menyenangkan.

### 3) Mudah Memahami Materi

Dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk menunjang praktik pembelajaran dan media bisa merangsang keinginan dan minat baru serta memberikan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajar.<sup>92</sup> Dengan keinginan dan minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, kemungkinan besar siswa menjadi lebih sederhana dalam mengerti materi. Seperti yang dikatakan dalam wawancara berikut:

*“Bisa memahami pelajaran dengan mudah dan cepat. Kahoot kan kuis berbasis game, dengan ngerjain soal-soal dan ada jawaban yang benar dan salah. Terus habis muncul jawaban yang benar dijelaskan lagi guru tentang soal dan jawaban yang barusan di kerjakan begitupun selanjutnya. Nah jadinya mudah dan cepat paham materi.”<sup>93</sup>*

Selain itu, hal yang sama juga dikemukakan oleh siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran, mengenai kelebihan media pembelajaran Kahoot yang membuat siswa menjadi mudah untuk memahami materi. Beliau mengatakan bahwa:

---

<sup>92</sup> Arsyad, A. Media Pembelajaran. (Jakarta: PT Grafindo Persada. 2010)

<sup>93</sup> Hasil wawancara dengan saudara Tubagus Muhammad Arham, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:40 WIB.

*“Lebih mudah cepat paham tentang materi yang diajarkan. karnakan belajar menggunakan Kahoot itu kuis seperti game, nah siswa jadi lebih antusias dan mengikuti pelajaran dengan baik kalau belajar menggunakan Kahoot. Kalau siswa mengikuti pelajaran dengan baik itu lebih mudah untuk paham materi dan sistem Kahoot ini tidak menyusahkan dan mudah untuk digunakan siswa.”<sup>94</sup>*

Hal di atas yang dikatakan oleh Arham dan Rakha menunjukkan bahwa pelajaran menggunakan media pembelajaran Kahoot bisa membuat siswa menjadi lebih mudah dan cepat paham pelajaran. Hal tersebut didasari dari mengerjakan soal-soal yang ada di Kahoot, hal tersebut menjadikan siswa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran. Dan Kahoot itu aplikasi berbasis game, yang membuat siswa antusias dalam mengikuti pelajaran. Jika siswa fokus dalam belajar, membuat siswa lebih mudah untuk mengerti pelajaran.

#### 4) Menjadi Lebih Berkembang

Belajar dimaknai menjadi proses perubahan perilaku menjadi output hubungan individu menggunakan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat fungsional, continiu, positif, terarah, serta aktif.<sup>95</sup>

---

<sup>94</sup> Hasil wawancara dengan saudara M. Rakha Avicena, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:50 WIB.

<sup>95</sup> Aprida Pane Muhammad dan Darwis Dasopang. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman. Vol. 03 No. 2 Desember 2017. Hal 333.

Perubahan tersebut membuat siswa menjadi lebih berkembang menjadi lebih tau. Salah satu dari kelebihan media pembelajaran Kahoot ini ialah bisa membuat siswa menjadi lebih berkembang. Hal ini diungkapkan oleh narasumber wawancara yaitu siswi kelas X IPA. Beliau mengataka sebagai berikut:

*“Kalau belajar pake Kahoot itu asik, jadinya buat kita bisa berkembang juga. Berkembang dari yang awalnya ga ngerti materi atau kurang paham, jadi labih paham dan lebih ngerti juga. Contohnya kayak misalnya pelajaran PAI kalau guru hanya mejelaskan bisa kadang agak susah untuk fokus, untuk paham materi. Kalau pake Kahootkan jadi semangat ngikutin pelajaran di kelas jadinya bisa cepat paham.”<sup>96</sup>*

Hal di atas yang diungkapkan oleh nadina menjelaskan bahwa media pembelajaran Kahoot bisa membuat siswa berkembang, hal tersebut didasari oleh proses belajar yang awalnya dari tidak paham pelajaran menjadi paham pelajaran. Beliau juga mengambil contoh dari pelajaran PAI yang di mana beliau merasa kurang paham dan kurang fokus, menjadi paham pelajaran.

## b. Kekurangan Media Pembelajaran Kahoot

### 1) Jaringan

---

<sup>96</sup> Hasil wawancara dengan saudari Nadina Reisyah, siswi kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:10 WIB.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti saat ini mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan manusia. Di era modern seperti sekarang ini, masyarakat cenderung menggunakan gadget dan teknologi laptop dalam aktivitas sehari-hari untuk mencari informasi melalui internet.

Kahoot merupakan situs web internet yang dapat menghadirkan soal yang membuat suasana hidup dan menyenangkan ke dalam kelas. Kahoot bisa menjadi sarana pembelajaran kolaboratif di kelas dengan menggunakan laptop, gadget, dan proyektor. Kahoot sebenarnya membutuhkan koneksi internet karena hanya dapat dimainkan secara online dan [www.Kahoot.com](http://www.Kahoot.com) dapat diakses dengan koneksi internet.<sup>97</sup>

Jaringan yang terkadang tidak stabil membuat Kahoot memiliki kekurangan. Terkadang jaringan internet tidak stabil, yang membuat aplikasi Kahoot tidak bisa berjalan dengan baik. Masalah jaringan ini diucapkan juga oleh narasumber yaitu siswi kelas X IPA, beliau mengungkapkan bahwa:

---

<sup>97</sup> Fenny Eka Mustikawati. *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019.

*“Kekurangannya kadang jaringannya jelek atau kayak macet gitu. Jadinya ngerjain soalnya terhambat, jadinya bisa ketinggalan dari teman-teman yang lain. Kalau ketinggalan kan kita ga dapat point jadinya skor ketinggalan dari teman-teman yang lain.”<sup>98</sup>*

Hal serupa mengenai jaringan di media pembelajaran Kahoot, yang diungkapkan oleh siswa kelas X IPA, beliau mengungkapkan bahwa:

*“Kalau kekurangannya Cuma ke jaringan, kalau jaringannya tidak bagus itu bisa menghambat pelajaran, menghambat penggunaan Kahootnya juga jadi tidak bisa digunakan dengan cepat, kadang macet juga. kalau dari yang lain itu ga ada sih, udah cukup bagus.”<sup>99</sup>*

Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa jaringan yang tidak memadai atau tidak bagus mengakibatkan pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot tidak berjalan dengan maksimal.

## 2) Soal dan Jawaban Terlalu Pendek

Diaplikasi Kahoot, Kahoot memiliki beragam macam jenis pertanyaan yang bisa dikerjakan, mulai dari true or fals yang di mana siswa mendapat pertanyaan dan hanya memilih benar atau salah, sebagai contohnya “Kahoot hanya berisi

---

<sup>98</sup> Hasil wawancara dengan saudari Nur Azmi Dieni, siswi kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:00 WIB.

<sup>99</sup> Hasil wawancara dengan saudara M. Rakha Avicena, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:50 WIB.

video, benar atau salah”. Siswa bisa menjawab benar atau salah, hanya salah satu tidak bisa keduanya.

Selanjutnya jenis pertanyaan bernama open-ended. Pada tipe ini guru membuat pertanyaan dan siswa dibebaskan untuk menjawab pertanyaan sendiri, jenis ini biasa dikenal sebagai esay. Akan tetapi di aplikasi Kahoot siswa hanya bisa menjawab tidak lebih dari 20 karakter atau huruf. Selanjutnya puzzle yang di mana siswa diminta untuk mengurutkan kalimat dengan benar yang telah dibuat oleh guru. Kemudian ada jenis lain yaitu poll. Poll ini tidak ada jawaban benar maupun salah, tujuan dari poll ini hanya ingin melihat suara terbanyak dipilih siswa di jawaban yang mana.

Selanjutnya ialah world could siswa menjawab sesuai apa yang dia inginkan, makin banyak siswa menjawab jawaban yang sama maka semakin besar jawaban di layar. Kemudian ada slide yang bisa diisi dengan video, gambar. Selanjutnya ialah quiz. Quiz berisi pertanyaan dan 4 pilihan jawaban. Pertanyaan di quiz ini tidak lebih dari 120 huruf dan jawaban di Kahoot bisa hanya tidak lebih dari 75 huruf. Maka dari itu siswa tidak merasa kurang dengan jumlah soal dan jawaban yang sedikit. Ini diungkapkan oleh siswa kelas X IPA, beliau mengatakan bahwa :

*“Kekurangannya soalnya terlalu pendek. kan kalau soal pendek itu rasanya cepat habis. Terus penjelasanya*

*rasanya kurang lengkap karanakan dari soalnya terlalu pendek terus dari segi jawaban itu juga pendek-pendek semua jadi rasanya kurang lengkap penjelasannya jadinya kurang puas.”<sup>100</sup>*

Hal yang sama juga diungkapkan oleh siswi kelas X IPA,

beliau mengatakan bahwa:

*“Kekurangnyaaa bisanya sih di jaringan, kalau jaringanya agak susah Kahootnya jadi macet terus ga bisa cepat ngjawab pertanyaan. Kalau selain jaringan, mungkin kekurangannya lebih ke soal sama jawabanya yang kurang panjang. Kalau soalnya kurang panjang itu knan rasanya kurang puas belajarnya, ga kayak Power Point yang penjelasan materinya panjang.”<sup>101</sup>*

Berdasarkan wawancara di atas siswa merasa kurang puas akan keterbatasan huruf dalam bentuk soal maupun jawaban yang ada di Kahoot. Siswa merasa kurang lengkap dan puas jika belajar jika soal dan jawaban hanya sedikit.

### 3) Keterbatasan Perangkat

Di MA Sunan Pandanaran, siswa tidak membawa handphone ke sekolah. Akan tetapi sekolah memberi fasilitas kepada siswa berupa laptop atau tab yang bisa dipinjam siswa untuk membantu dalam proses pembelajaran. Namun perangkat yang disediakan sekolah terbatas, hal ini yang

---

<sup>100</sup> Hasil wawancara dengan saudara M. Althaf Rabbani, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:30 WIB.

<sup>101</sup> Hasil wawancara dengan saudari Nadina Reisyah, siswi kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:10 WIB.

menyebabkan siswa harus berbagi perangkat dengan teman-temannya. Hal ini diungkapkan oleh siswa kelas X IPA, beliau mengatakan bawa:

*“Di jaringan yang buruk dan perangkat yang terbatas. kalau jaringan buruk jadi terhambat dan macet kalau ngerjain soal. Terus perangkat yang terbatas jadinya ngerjain soal berkelompok, kadang karna alasan tertentu dari pihak sekolah ga bisa dapat perangkat juga.”<sup>102</sup>*

Berdasarkan hasil wawancara di atas, siswa merasa ketersediaan perangkat juga menjadi kekurangan belajar menggunakan media kaoot di MA Sunan Pandanaran. Beliau mengatakan bahwa terkadang pihak sekolah tidak bisa meminjamkan perangkat ke siswa karna alasan tertentu dari pihak sekolah yang membuat pembelajaran menggunakan media Kahoot dibatalkan.

#### 4) Hanya Efektif Untuk Evaluasi Belajar

Penggunaan Kahoot memang memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Salah satu kekurangan dari media pembelajaran Kahoot ini menurut siswa ialah media pembelajaran Kahoot hanya efektif jika digunakan untuk evaluasi belajar. Siswa merasa pembelajaran kurang efektif jika penyampaian materi dilakukan menggunakan Kahoot.

---

<sup>102</sup> Hasil wawancara dengan saudara Tubagus Muhammad Arham, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:40 WIB.

Hal ini dinyatakan oleh narasumber, beliau menyampaikan bahwa:

*“Efektif tapi untuk evaluasi, kan kalau untuk pemberian materi itu lebih enaknya Power Point. Karna penyampaiannya materinya lebih banyak dan bisa lebih lengkap juga di bandingkan dengan Kahoot yang soalnya hanya bisa sedikit, jadinya lebih cocok Kahoot itu untuk evaluasi saja jadinya makin paham belajarnya. Setelah Power Point baru Kahoot.”<sup>103</sup>*

Dari hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot lebih efektif digunakan untuk bahan evaluasi saja, jika untuk penyampaian materi siswa merasa lebih paham menggunakan Power Point di bandingkan dengan Kahoot.

#### 5) Efektif Jika ada Pengawasan

Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran bisa berjalan dengan efektif karna adanya pengawasan oleh guru. Ini merupakan sebuah kekurangan dengan tidak adanya pengawasan dari guru maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Hal tersebut dikatakan oleh M. Althaf Rabbani siswa kelas X IPA, beliau berkata bahwa :

*“Selama ada pengawasan oleh guru efektif. Pake media apa aja pembelajaran bisa efektif dan pembelajaran bisa berjalan dengan lancar asalkan ada pengawasan oleh guru. Kalau tidak ada*

---

<sup>103</sup> Hasil wawancara dengan saudari Nadina Reisyah, siswi kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:10 WIB.

*pengawasan langsung dari guru biasanya kurang efektif.*<sup>104</sup>

Dari pernyataan di atas dapat dipahami bahwa siswa lebih menyukai belajar menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan guru yang mengajar tidak menggunakan media pembelajaran. Dan menurut siswa media pelajaran bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan harus di dampingi dan diawasi langsung oleh guru.

c. Masukan Untuk Pembelajaran Lebih Efektif Lewat Kahoot

Jenis media pembelajaran banyak sekali, guru bisa menggunakan lebih dari satu media pembelajaran dan guru bisa menggunakan media pembelajaran lainnya. Pada pelajaran PAI di kelas IPA di MA Sunan Pandanaran guru menggunakan banyak media pembelajaran seperti aplikasi Zoom, Canva, Kahoot, buku, Quiziz dan masih banyak lagi.

Peneliti mewawancarai siswa kelas X IPA di MA Sunan Pandnaran mengenai keinginan siswa terhadap guru yang selalu menggunakan Kahoot di setiap pembelajaran PAI, beliau mengatakan bahwa :

---

<sup>104</sup> Hasil wawancara dengan saudara M. Althaf Rabbani, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:30 WIB.

*“Tidak harus selalu Kahoot bisa juga menggunakan media yang lain seperti Quiziz Kahoot dan yang lain. Kalau bisa di mix aja kayak setiap pertemuan menggunakan media yang berbeda beda. Biar siswa yang mengikuti pelajaran tidak bosan dan selalu semangat kalau belajar.”<sup>105</sup>*

Hal yang sama juga ditanyakan peneliti kepada siswa lain kelas X IPA mengenai penggunaan media pembelajaran Kahoot disetiap pelajaran PAI. Kemudian beliau mengatakan bahwa:

*“Tidak harus, bisa gunain media lainnya juga. bisa gunain media kayak Quiziz. Bisa juga gunain media lain yang belum kami tau yang belum pernah di gunain guru di dalam kelas , media yang kayak main game, yang hampir sama dengan Kahoot, Quiziz gitu. Biar tetap seru dan ga buat bosan belajarnya.”<sup>106</sup>*

Dari hasil wawancara peneliti menyimpulkan bahwa siswa tidak mau jikalau pembelajaran PAI menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran terus menerus. Siswa ingin media pembelajaran yang digunakan oleh guru bervariasi tidak hanya menggunakan Kahoot saja akan tetapi menggunakan media pembelajaran yang lainnya.

---

<sup>105</sup> Hasil wawancara dengan saudara M. Althaf Rabbani, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:30 WIB.

<sup>106</sup> Hasil wawancara dengan saudari Lutfia Maulida, siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran pada tanggal 23 maret 2022 jam 10:20 WIB.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

Berdasarkan hasil deskripsi, analisis data dan pembahasan tentang Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran pada pelajaran PAI untuk meningkatkan pemahaman dan semangat belajar siswa kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman, maka peneliti menarik kesimpulan bahwasanya:

#### **A. Kesimpulan**

1. Banyak Inovasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. pada saat luring guru lebih banyak menggunakan Power Point sebagai media pembelajaran. Kemudian pada saat daring guru menjelaskan materi kedepan kelas dan guru memberikan intruksi kepada siswa untuk presentasi kedepan kelas. Inovasi yang dilakukan guru yaitu semakin banyak memanfaatkan media pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan bervariasi. Media yang digunakan guru ialah Zoom, Canva, Youtube, Power Point, dan Kahoot.
2. Kahoot memiliki kelebihan yaitu siswa merasa belajar menggunakan Kahoot lebih menyenangkan, mudah untuk dimengerti, siswa juga merasa mudah untuk memahami materi pembelajaran dan siswa merasa menjadi lebih berkembang jika belajar menggunakan Kahoot. Terlepas dari itu menurut siswa Kahoot juga mempunyai kekurangan yaitu jika jaringan tidak stabil maka pembelajaran menggunakan Kahoot tidak berjalan dengan lancar, kemudian siswa merasa soal di Kahoot yang terlalu pendek sehingga siswa

kurang merasa puas, dan keterbatasan perangkat yang di pinjamkan oleh pihak sekolah yang membuat pembelajaran tidak bisa berjalan dengan lancar. Kemudian kekurangan dari Kahoot ialah hanya efektif digunakan untuk evaluasi belajar dan efektif jika ada pengawasan dari guru. Masukan dari siswa penggunaan media pembelajaran di mix antara Kahoot dan menggunakan media lainnya. Kahoot bukan media pembelajaran selamanya atau media pembelajaran di setiap pertemuan akan tetapi Kahoot sebagai media pembelajaran yang digunakan sesuai kebutuhan.

## **B. Saran**

Berdasarkan dari hasil kesimpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan peneliti di atas, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah diharapkan untuk mempertahankan dan meningkatkan sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran siswa.
2. Bagi guru Pendidikan Agama Islam, guru diharapkan meningkatkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang beragam.
3. Bagi siswa diharapkan mengikuti pembelajaran dan intruksi pembelajaran dengan baik, agar proses pembelajaran berjalan dengan baik.
4. Bagi peneliti berikutnya, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan dapat diajukan atau dikembangkan untuk penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Idi dan Toto Suharto.2006. Revitalisasi Pendidikan Islam (Yogyakarta: Tiara Wacana). h. 47.
- Abuddin Nata. 2001. Filsafat Pendidikan Islam. (Ciputat: PT Logos Wacana Ilmu).h. 10.
- Ainurrahman.2013. *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta). hlm. 36.
- Aprida Pane Muhammad dan Darwis Dasopang.2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman. Vol. 03 No. 2 Desember . Hal 333.
- Ardiansyah M.2020. *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif*. Jumlahku vol. 6.2 page:145-155.
- Arief S. Sadiman, Dkk.2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajawali Pers). h. 20
- Arsyad, A.2010. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Grafindo Persada.)
- Asnawir H. dan M. Basyiruddin Usman.2002. *Media Pembelajaran*.(Cet. I; Jakarta: Ciputat Pers)
- Azhar Arsyad.2010. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers) h. 26-27
- Bahar Herwin, Dewi Setiyaningsih, Laily Nurmalia, Linda Astriani.2020.*Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kacanegara Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, Volume 3, Nomor 2 Juli.Hal 156.
- Barian Adam.2020.*Seni berpikir positif*.(Yogyakarta: Solusi Mitra Media).Hal

- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N.2020.*Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan*. Gunahumas Jurnal Kehumasan P-ISSN:., 3(1), 43–50.
- Chabib Thoha dkk.1999. *Metodologi Pengajaran Agama*.(Yogyakarta : Pustaka Pelajar).Hal 1
- Chabib Thoha dan Abdul Mu'thi.1998. *Proses Belajar Mengajar PBM-PAI di Sekolah*.(Yogyakarta: Pustaka Pelajar). h. 180.
- Cucu Aceng Bunyamin, Dewi Rika Juita, Noer Syalsiah.2020. *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran*. Gunahumas Jurnal Kehumasan, Vol 3, No 1, 43-50.
- Danin Haqien & Aqiilah Afiifadiyah Rahman.2020. *Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurna SAP (Susunan Artikel Pendidikan). Vol. 5.No. 1.
- Fadhlan Mudhafir.2000. *Krisis Dalam Pendidikan Islam*. (Cet. I; Jakarta: Al-Mawardi Prima). h. 1
- Farid Zaky Luthfi, Atri Walidi.2019. *Efektifitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot to Improve Student Learning Outcomes]*.Jurnal Pendidikan Vol 8(1).
- Fazriyah Nurul, Aas Saraswati, Jaka Permana, Rina Indriani.2020.*Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd*.Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang Volume VI Nomor 01, Juni.

- Fenny Eka Mustikawati.2019. *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba).
- Garris Pelangi.2020. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma*, Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember.
- H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman.2002. *Media Pembelajaran*,(Cet. I; Jakarta: Ciputat Pers). h. i
- H. M. Arifin.2000. *Kapita Selekta Pendidikan* .(Cet. IV; Jakarta: Bumi Aksara), h. 214.
- Hafidhotul Nur Ilmiyah, Meini Sondang Sumbawati.2019.*Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. JIEET (Journal Information Engineering and Educational Technology). Volume 03 Nomor 01.
- Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A.2017. *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21*. Seminar Serantau.
- Haryadi Mujiyanto.2019. *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar*. Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian. Vol. 5; No. 1; Tahun.
- Hasbulla.1996.*Kapita Selekta Pendidikan Islam*.(Jakarta: PT RajaGrafindo Persada).Hal. 14.
- Magdalena, I. D. 2013. *Desain Pembelajaran SD*.(Sukabumi: CV Jejak.)
- Mahfud Shalahuddin.1986. *Media Pendidikan Agama* (Bandung : Bina Islam). Hal 4.

- Maya, Rahendra. 2013. *Esensi Guru dalam Visi-Misi Pendidikan Karakter*. Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al Hidayah Bogor. Vol. 03 No. 02 Januari .
- Mukhtar.2003.*Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta: Misaka Galiza). hal. 119.
- Mustaqim. 2004. *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Nana Sudjana. 1990. *Media Pendidikan*. (Bandung: Sinar Baru). hal 27-31
- Oemar Hamalik.1989.*Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya). Hal 12.
- Perdana Indra, Rinda Eria Solina Saragi, Eric Kunto Aribowo.2020.*Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Teknologi Pendidikan Vol: 08/02Desember.
- Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si. *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Prosedurnya*.Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.2017.
- Purba Andy Wijaya, *Pengaruh Metode Presentasi Diskusi Dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Teori Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Akuntansi Di Fkip Universitas Islam Riau*, Ekuitas-Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol. 2, No. 1, Juni 2014
- Rafika Andari.2020.*Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Pada Pembelajaran Fisika*.Orbita. Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika. Volume 6, Nomor 1, Mei.
- Rohani Ahmad.1997.*Media Instruksional Edukatif*.(Jakarta: PT Rineka Cipta). hal. 34.

- Samsul Nizar.2001.*Pengantar Dasar-dasar Pemikiran Pendidikan Islam*.(Jakarta : Gaya Media Pratama) 86-88
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumihaarsono, R., & Hasanah, H. 2017. *Media Pembelajaran* . Mataram: Pustaka Abadi.
- Trianto.2010.*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*.(Jakarta : Kencana Prenada Media Group).
- Wahid Abdul.2018.*Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. Jurnal Istiqra.Volume V Nomor 2 Maret.Hal 6



# LAMPIRAN

## LAMPIRAN I

### Instrumen wawancara siswa kelas X IPA di MA Sunan Pandanaran

Nama : Nur Azmi Dieni

Waktu : 10:00 WIB

Hari Tanggal : Rabu 23 Maret 2022

Lokasi : Perpustakaan MA Sunan Pandanaran

1. Media belajar apa saja yang pernah digunakan guru dalam pembelajaran PAI di kelas?

**Jawaban :** Biasanya gunain Power Point, Zoom, Youtube, Kahoot, Buku, Kitab-kitab. kalau Power Point itu kayak biasa guru menjelaskan materi pake Power Point,sama kita bikin materi pake Power Point terus nanti kita presentasi. kalau Youtube biasanya kita nonton vidionya terus nanti kita di suruh nulis kesimpulan dari video yang udah kita tonton.

2. Menurut kamu apakah penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI selama ini efektif dan apa alasanya?

**Jawaban :** Efektif karna materina mudah di pahami terus waktu belajar seru. kayak belajarnya kan asik jadi mudah untuk di pahami dari pada gak pake media. seru kayak kita tu biasanya belajar tapi sambil main juga jadi ga bosan.

3. Media pembelajaran apa yang menurut kamu paling efektif dalam pembelajaran PAI?

**Jawaban** : Yang paling efektif sih Power Point sama video. kalau Power Point tu materi yang di sampaikan guru jelas dan lengkap di bandingkan media yang lain. Terus kalau video juga jelas karna kayak lebih lengkap kalau belajar pake video kayak makin lengkap gitu.

4. Apa saja perbedaan media pembelajaran yang digunakan guru dimasa luring dan daring?

**Jawaban** : Biasanya sih kalau daring tu kita di kasi link video terus kita di suruh tulis lagi apa isi dari video itu. Kalau luring biasanya gunain Power Point. biasanya kayak kahoot, Canva kita di suruh bikin Power Point nanti di presentasikan kedepan Power Point yang udah kita bikin.

5. Apa saja inovasi yang dilakukan guru PAI dalam penggunaan media pembelajaran di masa daring/covid-19?

**Jawaban** : kalau daring sih biasanya ga gunain banyak media karnakan pembelajaran daring kan terbatas juga, jadinya biasanya ga banyak gunain media, Cuma gunain beberapa media aja. ya kayak biasa minggu ini gunain Zoom belajarnya, terus pertemuan berikutnya belajarnya pake Youtube, kita di kasi link untuk nonton video terus di suruh meringkas apa yang ada di video.

6. Bagaimanan pendapatmu tentang penggunaan media belajar Kahoot dalam pembelajaran di kelas?

**Jawaban** : kahoot seru bisa cepat mikirnya terus kalau salah kan ada muncul jawaban yang benarnya itu jadinya belajar asik karna kan cepat

paham materi. Jadi belajarnya ga bosan kahoot kan kayak main game, jadinya seru kayak belajar sambil bermain.

7. Apa saja kelebihan dari penggunaan media belajar kahoot dalam pembelajaran di kelas dan apa alasannya?

**Jawaban :** kelebihan kayak tadi mikirnya jadi cepat, terus belajarnya ga bosan, terus kan kahoot kayak main game jadi belajarnya ga bosan kayak kita main game. bisa tau apa yang ga kita tau, contohnya kaya kita jawab salah terus muncul jawaban yang benar jadi kita tau mana jawaban yang benar.

8. Apa saja kekurangan dari penggunaan media belajar kahoot dalam pembelajaran di kelas dan apa alasannya?

**Jawaban :** Kekurangannya kadang jaringanya jelek atau kayak macet gitu. Jadinya ngerjain soalnya terhambat, jadinya bisa ketinggalan dari teman-teman yang lain. kalau ketinggalan kan kita ga dapat point jadinya skor ketinggalan dari teman-teman yang lain.

9. Apakah penggunaan media belajar kahoot efektif dalam pembelajaran PAI menurut anda dan apa alasannya?

**Jawaban :** Efektif karna bisa buat cepat mikir jadinya cepat paham, terus materi pembelajaran mudah di pahami juga. bisa buat semangat juga belajarnya jadi semangat kernakan belajarnya kayak main game, asik ga buat bosan kalau lagi belajar

10. Dalam pengalaman anda, ketika guru PAI menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran, apakah anda berpartisipasi dan apa alasannya?

**Jawaban** : iya ikut. seru aja ngikutinya, kan kaya main game, jadi seru belajar kayak sambil main. Apalagi kita saingan sama teman-teman yang lain ngerebutin juara skor paling tinggi. Itu yang buat semangat kalau belajar pake kahoot.

11. Apakah penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran PAI menurut anda memberatkan atau meringankan dan apa alasannya?

**Jawaban** : Kalau misalnya udah dapat semua materi, materi-materi udah di jelasin terus di evaluasi menggunakan kahoot jadi seru dan meringankan. kalau materinya belum di jelasin langsung pake kahoot agak memberatkan. Soalnya penjelasan dari kahoot masih kurang di bandingkan dengan Power Point. Tapi kalau evaluasi kahoot asik seru jadi lebih paham

12. Apakah penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran PAI membuat anda lebih paham memahami materi dan apa alasannya?

**Jawaban** : Iya kan sudah di jelaskan dulu materinya pake Power Point. Terus di evaluasi menggunakan kahoot, terus di kahoot kalau salah ada jawaban yang benar, kita bisa tau mana jawaban yang benar. Jadi kita bisa lebih paham lagi dari jawaban yang salah.

13. Apakah anda ingin guru PAI selalu menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran?

**Jawaban** : ga mesti kahoot, bisa gunain media yang lain juga yang seru seru. misalnya bisa gunain Quiziz juga, kan Quiziz hampir sama kayak kahoot. Bisa Gunain media yang lain yang seru gitu biar belajarnya asik, ga ngbosanin.

## **Instrumen wawancara siswa kelas X IPA di MA Sunan Pandanaran**

Nama : Nadina Reisyah

Waktu : 10:10 WIB

Hari Tanggal : Rabu 23 Maret 2022

Lokasi : Perpustakaan MA Sunan Pandanaran

1. Media belajar apa saja yang pernah digunakan guru dalam pembelajaran

PAI di kelas?

**Jawaban** : Biasanya sih gunain Power Point, buku, Zoom, kahoot. kalau Power Point itu biasanya nyampaiin materi pembelajaran. kalau buku banyak sih biasanya untuk bahan bacaan pembelajaran, terus kita biasanya cari refrensi dari buku-buku.

2. Menurut kamu apakah penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI selama ini efektif dan apa alasannya?

**Jawaban** : Efektif, karna belajarnya jadi lebih mudah untuk paham materinya, terus belajarnya ga bikin bosan. kalau belajar pake media tu kayak asik, ga bosan di bandingkan dengan guru yang jelasin biasa kadang belajarnya bosan. jadinya ga ngikutin pembelajaran dengan baik, terus jadi susah untuk paham materinya.

3. Media pembelajaran apa yang menurut kamu paling efektif dalam pembelajaran PAI?

**Jawaban** : Power Point karna lebih jelas aja penyampaian materinya, di bandingkan media yang lain. kan materi yang di sampaikan lengkap dan

cukup jelas di bandingkan belajar gunaiin media lain kayak Youtube kayak kurang jelas dan kayak kurang lengkap penyampaian materinya.

4. Apa saja perbedaan media pembelajaran yang digunakan guru dimasa luring dan daring?

**Jawaban :** Kalau pembelajaran luring itu biasanya di jelaskan pake media kayak Power Point yang dijelaskan langsung atau gak pun kita buat Power Pointnya langsung sendiri biasany pake Canva. Kalau daring tu bisanyasih di jelasin pakai media kayak misalnya kita di kasi link video untuk nonton video terus habis itu di suruh nulis apa yang kita dapat. kalau dari juga biasanya di kasi link Quiziz juga, jadi nanti ngerjain soal di Quiziz.

5. Apa saja inovasi yang dilakukan guru PAI dalam penggunaan media pembelajaran di masa daring/covid-19?

**Jawaban :** Kalau daring sih biasanya lebih sering ke link video, kita nonton video baru dijelaskan. biasanya gunain Power Point juga di bagiin materi yang kita pelajari kita belajar dari materi Power Point itu, terus bisanya dijelaskan juga pake Zoom jadi kita belajar di Zoom kayak biasa.

6. Bagaimanan pendapatmu tentang penggunaan media belajar Kahoot dalam pembelajaran di kelas?

**Jawaban :** Seru sih. karna belajrnya lebih efektif di bandingkan dengan Power Point. belajarnya seru jadi buat kita jadi cepat paham materi yang di sampaikan guru. Kalau belajar yang buat bosankan jadinya susah paham materi yang di ajarkan. yang buat bosan tu biasanya kayak, guru yang hanya ngomong aja ga main kayak kahoot.

7. Apa saja kelebihan dari penggunaan media belajar kahoot dalam pembelajaran di kelas dan apa alasannya?

**Jawaban** : Kalau belajar pake kahoot itu asik, jadinya buat kita bisa berkembang juga. berkembang dari yang awalnya ga ngerti materi atau kurang paham, jadi lebih paham dan lebih ngerti juga. contohnya kayak misalnya pelajaran PAI kalau guru hanya menjelaskan bisa kadang agak susah untuk fokus, untuk paham materi. Kalau pake kahootkan jadi semangat ngikutin pelajaran di kelas jadinya bisa cepat paham.

8. Apa saja kekurangan dari penggunaan media belajar kahoot dalam pembelajaran di kelas dan apa alasannya?

**Jawaban** : Kekurangnyaaa bisanya sih di jaringan, kalau jaringannya agak susah kahootnya jadi macet terus ga bisa cepat ngjawab pertanyaan. kalau selain jaringan, mungkin kekurangannya lebih ke soal sama jawabannya yang kurang panjang. kalau soalnya kurang panjang itu kan rasanya kurang puas belajarnya, ga kayak Power Point yang penjelasan materinya panjang.

9. Apakah penggunaan media belajar kahoot efektif dalam pembelajaran PAI menurut anda dan apa alasannya?

**Jawaban** : Efektif tapi untuk evaluasi, kan kalau untuk pemberian materi itu lebih enaknya Power Point. karna penyampaiannya materinya lebih banyak dan bisa lebih lengkap juga di bandingkan dengan kahoot yang soalnya hanya bisa sedikit, jadinya lebih cocok kahoot itu untuk evaluasi saja jadinya makin paham belajarnya. Setelah Power Point baru kahoot.

10. Dalam pengalaman anda, ketika guru PAI menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran, apakah anda berpartisipasi dan apa alasannya?

**Jawaban** : Iya, karna asik dan seru kalau ngikutin kalau belajar pake kahoot

11. Apakah penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran PAI menurut anda memberatkan atau meringankan dan apa alasannya?

**Jawaban** : Meringankan, karna bisa tau mana jawaban yang benar dan bisa paham dari situ. kan di kahoot itu ada salah atau jawaban yang benar, nah dari pertanyaan itu kita bisa tau mana jawaban yang benar dan jawaban yang salahnya. Jadi dari itu kita bisa lebih paham dari materi yang di ajarkan.

12. Apakah penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran PAI membuat anda lebih paham memahami materi dan apa alasannya?

**Jawaban** : Iya, karnakan kahoot itu isinya soal soal semua jadi lebih bisa banyak belajar dari soal-soal yang ada di kahoot untuk nambah pengetahuan juga, terus nantikan di kahoot ada muncul jawaban yang benar dan jawaban yang salah. Nah dari itu bisa belajar mana jawaban yang benar. contohnya, misalnya nama latin atau istilah lain, terus muncul jawaban yang benar dari soal itu. Nah jadinya bisa tau jawaban yang benarnya.

13. Apakah anda ingin guru PAI selalu menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran?

**Jawaban** : Iya mau, tapi kalau bisa jangan gunain kahoot aja bisa juga gunain media lain biar ga bosan dan bervariasi tiap belajarnya. ya bisa gunain media kuis lainnya kayak Quiziz terus bisa juga gunain media yang bisa menambah pemahaman belajar.

### **Instrumen wawancara siswa kelas X IPA di MA Sunan Pandanaran**

Nama : Lutfia Maulida

Waktu : 10:20 WIB

Hari Tanggal : Rabu 23 Maret 2022

Lokasi : Perpustakaan MA Sunan Pandanaran

1. Media belajar apa saja yang pernah digunakan guru dalam pembelajaran PAI di kelas?

**Jawaban** : Power Point, Youtube, buku, Zoom, kahoot. Power Point itu jelasin materi pelajaran, kalau Youtube itu belajarnya lewat video. jadi materi yang dijelaskan guru itu biasanya di tambah lewat video dari Youtube juga. Jadi kita di suruh nonton video yang bersangkutan dengan pelajaran. Terus kadang di suruh nulis juga tentang apa yang di pelajari atau yang di dapat dari video itu. kalau kahoot itu soal-soal, jadi ngerjain soal yang ada. Biasanya kalau udah muncul jawaban yang benar dari soal guru jelasin lagi tentang soal itu.

2. Menurut kamu apakah penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI selama ini efektif dan apa alasanya?

**Jawaban :** Efektif, lebih mudah paham. karna materi yang di ajarkan guru menggunakan media lebih mudah untuk dipahami,cara guru menejalskan lebih mudah untuk di terima di dibandingkan dengan guru yang menjelaskan atau belajar gak meggunakan media.

3. Media pembelajaran apa yang menurut kamu paling efektif dalam pembelajaran PAI?

**Jawaban :** Power Point, lebih mudah untuk paham. karna kalau belajar menggunakan Power Point, untuk penjelasan materi lebih banyak dan lebih lengkap di dibandingkan dengan media yang lain yang digunakan guru jadinya lebih mudah untuk paham materi kalau pake Power Point. gunain media lain bisa paham sih, tapi kalau untuk pemahaman pebih ya pake Power Point.

4. Apa saja perbedaan media pembelajaran yang digunakan guru dimasa luring dan daring?

**Jawaban :** Kalau di luring dan daring itu bedanya, kalau daring biasanya belajarnya pake Zoom di jelasin materi lewat Zoom. terus Youtube, guru ngirim link video pembelajaran jadi kita bisa belajar lewat vidio yang di suruh guru. kalau luring itu biasanya pake Power Point, dijelasin materi pake Power Point. banyak sih selain Power Point itu biasanya gunain kahoot, Canva

5. Apa saja inovasi yang dilakukan guru PAI dalam penggunaan media pembelajaran di masa daring/covid-19?

**Jawaban** : biasanya Cuma gunain, Zoom, Youtube, di kasi link soal. udah itu ajasih

6. Bagaimanan pendapatmu tentang penggunaan media belajar Kahoot dalam pembelajaran di kelas?

**Jawaban** : Kalau menurut saya sih seru, belajar jadi lebih mudah paham. karna kahoot itu kan soal-soal, jadinya bisa belajar banyak dari ngerjain soal, terus ngerjain soal di kahoot itu langsung muncul jawaban yang benar dan salah. Jadi langsung tau jawaban jawaban yang benar dari soal itu.

7. Apa saja kelebihan dari penggunaan media belajar kahoot dalam pembelajaran di kelas dan apa alasannya?

**Jawaban** : Kelebihannya bisa mikir cepat. Terus gunain kahoot itu ga ribet, mudah untuk digunakan . mudah tinggal buka kahoot di google terus masukin kode, udah nanti tinggal ngerjain soal. Menurut saya lebih mudah dan menyenangkan dibandingkan dengan media yang lain.

8. Apa saja kekurangan dari penggunaan media belajar kahoot dalam pembelajaran di kelas dan apa alasannya?

**Jawaban** : Kekurangannya biasanya di koneksi jaringan. kan Kalau koneksi jaringan jelek jadinya nghambat untuk ngerjain soal yan lagi dikerjain atau soal yang selanjutnya, ataupun kadang pas lagi jawab ga bisa jawab jadi macet. kalau ga bisa jawabkan skor ketinggalan, jadinya kalah dari teman-teman yang lain.

9. Apakah penggunaan media belajar kahoot efektif dalam pembelajaran PAI menurut anda dan apa alasanya?

**Jawaban** : Efektif, karna lebih mudah untuk memahami materi. soal-soal di kahootkan lebih sedikit dan jawabnya pendek, jadinya lebih mudah dan lebih cepat untuk ngerti, paham materi dan karna pake waktu jadinya buat lebih cepat mikir.

10. Dalam pengalaman anda, ketika guru PAI menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran, apakah anda berpartisipasi dan apa alasannya?

**Jawaban** : Ikut, karna seru banget ngikutinya. kahoot itu kayak main game, kayak lomba juga. Kan di kahoot ada peringkat sama skornya jadinya seru ngikutinnya, terus lawan temen-temen yang lain, berusaha dapat banyak skor biar bisa menang jadi juara.

11. Apakah penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran PAI menurut anda memberatkan atau meringankan dan apa alasanya?

**Jawaban** : Meringankan, karna lebih mudah untuk paham materi. kan kahoot itu berisi soal-soal, kalau udah ngerjain soal langsung tau jawaban yang benar. Nah dari itu bisa langsung belajar dengan jawaban yang benar, terus bisa belajar juga dari jawaban yang salah, biar ga jawab itu lagi dan jawab yang benar.

12. Apakah penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran PAI membuat anda lebih paham memahami materi dan apa alasanya?

**Jawaban** : Iya, karna lebih mudah ngerti materi, ada jawaban yang benar jadi tau dan paham tentang materi itu. iya, kalau ayat dan hadist makin

paham karnakan di kahoot soalnya dan jawabanya dikit, nah itu yang buat lebih mudah paham karna belajarnya dikit-dikit ga langsung banyak.

13. Apakah anda ingin guru PAI selalu menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran?

**Jawaban** : Tidak harus, bisa gunain media lainya juga. bisa gunain media kayak Quiziz. Bisa juga gunain media lain yang belum kami tau yang belum pernah di gunain guru di dalam kelas , media yang kayak main game, yang hamir sama dengan kahoot, Quiziz gitu. Biar tetap seru dan ga buat bosan belajarnya.

#### **Instrumen wawancara siswa kelas X IPA di MA Sunan Pandanaran**

Nama : M. Althaf Rabbani

Waktu : 10:30 WIB

Hari Tanggal : Rabu 23 Maret 2022

Lokasi : Perpustakaan MA Sunan Pandanaran

1. Media belajar apa saja yang pernah digunakan guru dalam pembelajaran PAI di kelas?

**Jawaban** : Canva, kahoot, Quiziz, Youtube, Zoom. kalau Canva itu kita di suruh buat Power Point pake Canva. Materi yang di berikan guru terus di bikin Power Point pake Canva nanti di presentasikan ke depan dari Power Point yang udah dibuat di Canva.

2. Menurut kamu apakah penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI selama ini efektif dan apa alasanya?

**Jawaban** : Selama ada pengawasan oleh guru efektif. pake media apa aja pembelajaran bisa efektif dan pembelajaran bisa berjalan dengan lancar asalkan ada pengawasan oleh guru. Kalau tidak ada pengawasan langsung dari guru biasanya kurang efektif.

3. Media pembelajaran apa yang menurut kamu paling efektif dalam pembelajaran PAI?

**Jawaban** : Canva dan Kahoot. karna kalau Canva kan kita belajar langsung dari pembuatan materi, mempresntasikan materi jadinya lebih paham dan desain Power Point di Canva cukup seru. Sedangkan kalau kahoot itu ngerjain soal, kuis yang berbasis game yang buat semangat kalau belajar.

4. Apa saja perbedaan media pembelajaran yang digunakan guru dimasa luring dan daring?

**Jawaban** : Kalau luring tu biasanya pake Power Point, guru jelasin di depan kelas tentang materi yang di pelajari. Kalau daring itu biasanya pake Zoom terus di share screen terus di jelasin materinya. biasanya sih juga di kasi link kuis juga kayak quizi ataupun kahoot.

5. Apa saja inovasi yang dilakukan guru PAI dalam penggunaan media pembelajaran di masa daring/covid-19?

**Jawaban** : Banyak sih biasanya kayak beda media tiap pertemuan kayak Zoom Power Point Youtube. beda tiap pertemuan itu Misalnya pertemuan ini menggunakan media Youtube, terus pertemuan berikutnya

menggunakan Power Point, terus minggu berikutnya lagi menggunakan Zoom.

6. Bagaimanan pendapatmu tentang penggunaan media belajar Kahoot dalam pembelajaran di kelas?

**Jawaban :** Siswa jadi ceria gampang untuk memahami materi pelajaran. kalau belajar gunain kahoot itu siswa jadi lebih ceria, belajarnya kayak main game jadi asik belajarnya, siswa jadi lebih suka belajar. Dan untuk paham materi lebih mudah di banding menggunakan media yang lain.

7. Apa saja kelebihan dari penggunaan media belajar kahoot dalam pembelajaran di kelas dan apa alasannya?

**Jawaban :** Kalau kelebihan kahoot dari secara screen mudah di pahami. kan kahoot itu dikerjain sama-sama. Guru buka soalnya di depan dengan gunain proyektor jadi semua bisa liat terus di dalam itu banyak warna dan kadang ada gambar juga jadinya mudah untuk di pahami. terus kan kahoot kan berbasis game jadi ga buat siswa jad bosan belajarnya.

8. Apa saja kekurangan dari penggunaan media belajar kahoot dalam pembelajaran di kelas dan apa alasannya?

**Jawaban :** Kekurangannya soalnya terlalu pendek. kan kalau soal pendek itu rasanya cepat habis. Terus penjelasannya rasanya kurang lengkap karanakan dari soalnya terlalu pendek terus dari segi jawaban itu juga pendek-pendek semua jadi rasanya kurang lengkap penjelasannya jadinya kurang puas.

9. Apakah penggunaan media belajar kahoot efektif dalam pembelajaran PAI menurut anda dan apa alasannya?

**Jawaban** : Yang saya rasakan selama ini belajar menggunakan kahoot efektif. karna sistem belajarnya seperti kita di ajak bermain game, yang biasanya Cuma mendengar guru menjelaskan ngomong-ngomong biasa buat belajar jadi bosan. Kalau belajar pakai kahootkan asik terus mengikuti pelajaran dengan baik jadinya lebih paham dan lebih efektif.

10. Dalam pengalaman anda, ketika guru PAI menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran, apakah anda berpartisipasi dan apa alasannya?

**Jawaban** : Iya menurut saya efektif belajarnya. jadi menurut saya kalau ngikutin pelajaran yang efektif dan seru itu jadi antusias kalau belajar. Jadinya paham dan efektif kalau belajar.

11. Apakah penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran PAI menurut anda memberatkan atau meringankan dan apa alasannya?

**Jawaban** : Menurut saya meringankan. alasanya karna pembelajaran menggunakan kahoot itu efektif. Mungkin memberatkan di perangkatnya. keterbatasan perangkat, dan biasanya ada macet sedikit jadinya mungkin memberatan hanya di perangkat tapi kalau sistem pembelajaran itu meringankan.

12. Apakah penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran PAI membuat anda lebih paham memahami materi dan apa alasannya?

**Jawaban** : Iya karna belajarnya menyenangkan jadi mudah paham pelajaran. terus belajar menggunakan kahoot itu efektif jadinya lebih mudah juga untuk memahami materi pelajaran.

13. Apakah anda ingin guru PAI selalu menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran?

**Jawaban** : Tidak harus selalu kahoot bisa juga menggunakan media yang lain seperti Quiziz kahoot dan yang lain. Kalau bisa di mix aja kayak setiap pertemuan menggunakan media yang berbeda beda. biar siswa yang mengikuti pelajaran tidak bosan dan selalu semangat kalau belajar.

#### **Instrumen wawancara siswa kelas X IPA di MA Sunan Pandanaran**

Nama : Tubagus Muhammad Arham  
Waktu : 10:40 WIB  
Hari Tanggal : Rabu 23 Maret 2022  
Lokasi : Perpustakaan MA Sunan Pandanaran

1. Media belajar apa saja yang pernah digunakan guru dalam pembelajaran PAI di kelas?

**Jawaban** : Canva, Zoom, kahoot, Youtube, Quiziz. kalau Canva itu biasanya kita di suruh buat Power Point materinya udah di tentukan jadinya desain sendiri terus di presentasikan kedepan kela materi yang udah dibuat. Tanya jawab juga sama kelompok yang lain kalau waktu presentasi ada yang nanya dari kelompok lain. kalau kahoot kita ngerjain soal kayak main game.

2. Menurut kamu apakah penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI selama ini efektif dan apa alasannya?

**Jawaban :** Efektif, karna beda sendiri jadi pembelajaran asik. bedanya ga kayak biasa guru ngomong jelasin materi di depan, sedangkan kalau belajar gunain media kan beda-beda media yang di gunaiin misalnya kalau Canva buat materi untuk presentasi sendiri, terus kayak Youtube itu belajarnya lewat video, kahoot belajarnya kayak main game jadinya pembelajaran jadi asik dan efektif.

3. Media pembelajaran apa yang menurut kamu paling efektif dalam pembelajaran PAI?

**Jawaban :** Selama ini menurut saya yang paling efektif itu Canva dan kahoot. kalau Canva itu asik belajarnya, siswa di suruh buat kelompok terus buat sama-sama belajarnya jadi asik. Kalau kahoot kan belajarnya kayak main game jadi belajarnya jadi lebih menyenangkan.

4. Apa saja perbedaan media pembelajaran yang digunakan guru dimasa luring dan daring?

**Jawaban :** Kalau daring sih biasanya belajarnya kayak Youtube, di kasi link untuk nonton video Youtube terus di suruh nulis apa yang ad adi dalam video. Terus kadang gunain Power Point, jadi materinya ada di Power Point kadang di jelasin pake Zoom share screen. kalau luring itu biasanya kahoot belajar sambil main game. Terus Canva buat materi untuk di jelasin ke depan.

5. Apa saja inovasi yang dilakukan guru PAI dalam penggunaan media pembelajaran di masa daring/covid-19?

**Jawaban** : Banyak sih biasanya gunain Power Point, kadang link Youtube, kadang Zoom, kadang ngasi link Quiziz. ya ga terlalu banyak. Tapi cukup bervariasi jadinya ga bikin bosan kalau belajar. Apalagi kalau daringkan belajarnya ga langsung kalau di kasi materi terus tapi minim jelasinya susah juga untuk paham materi.

6. Bagaimanan pendapatmu tentang penggunaan media belajar Kahoot dalam pembelajaran di kelas?

**Jawaban** : Belajarnya menjadi senang. senangnya belajar seperti main game. Lebih menyenangkan dari media-media yang lain. kan seperti main game terus Lawan teman-teman yang lain. ngerjain soal ada waktunya terus ada skornya juga. Jadi belajar jadi lebih menyenangkan.

7. Apa saja kelebihan dari penggunaan media belajar kahoot dalam pembelajaran di kelas dan apa alasannya?

**Jawaban** : Bisa memahami pelajaran dengan mudah dan cepat. kahoot kan kuis berbasis game, dengan ngerjain soal-soal dan ada jawaban yang benar dan salah. Terus habis muncul jawaban yang benar dijelaskan lagi guru tentang soal dan jawaban yang barusan di kerjakan begitupun selanjutnya. Nah jadinya mudah dan cepat paham materi.

8. Apa saja kekurangan dari penggunaan media belajar kahoot dalam pembelajaran di kelas dan apa alasannya?

**Jawaban** : Di jaringan yang buruk dan perangkat yang terbatas. kalau jaringan buruk jadi terhambat dan macet kalau ngerjain soal. Terus perangkat yang terbatas jadinya ngerjain soal berkelompok, kadang karna alasan tertentu dari pihak sekolah ga bisa dapat perangkat juga.

9. Apakah penggunaan media belajar kahoot efektif dalam pembelajaran PAI menurut anda dan apa alasanya?

**Jawaban** : Efektif, karna kalau belajar menggunakan kahoot lebih cepat untuk paham materi. Dan bisa liat mana jawaban yang benar dan jawaban yang salah, bisa belajar dari kesalahan juga. Terus di jelasin guru lagi tentang soal yang udah di kerjakan. Di jelasin lebih banyak lagi jadinya lebih mudah paham.

10. Dalam pengalaman anda, ketika guru PAI menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran, apakah anda berpartisipasi dan apa alasannya?

**Jawaban** : Berpartisipasi, karna belajarnya seru kayak main game jadi selalu ikut berpartisipasi. Dan biar lebih mudah paham materi biar gak ketinggalan materi juga.

11. Apakah penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran PAI menurut anda memberatkan atau meringankan dan apa alasanya?

**Jawaban** : Meringankan, karna belajarnya lebih menyenangkan dari media yang lain dan mudah untuk lebih paham materi. karnakan kalau medianya menyenangkan belajar lebih semangat dan lebih mudah juga untuk paham materi yang diajarkan guru. Terus soalnya yang sedikit lebih membuat paham lagi karna belajarnya sedikit-sedikit tapi pasti.

12. Apakah penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran PAI membuat anda lebih paham memahami materi dan apa alasannya?

**Jawaban** : Iya, karna belajar seperti main game jadi semangat kalau belajar. kalau untuk materi lebih mudah di pahami juga karna soal dan jawaban itu sedikit jadi belajar lebih fokus ke inti pelajaran dan di dalam kahoot ada jawaban benar dan salah jadi bisa tau mana jawaban yang benar dan mana jawaban yang salah.

13. Apakah anda ingin guru PAI selalu menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran?

**Jawaban** : Tidak harus menggunakan kahoot, bisa juga menggunakan media yang lain biar belajar tidak bosan dan media yang digunakan selalu bervariasi biar semangat terus kalau belajar. semangat tergantung gurunya, kalau gurunya mengajar dengan semangat dan seru, tidak menggunakan mediapun gpp.

#### **Instrumen wawancara siswa kelas X IPA di MA Sunan Pandanaran**

Nama : M. Rakha Avicena

Waktu : 10:50 WIB

Hari Tanggal : Rabu 23 Maret 2022

Lokasi : Perpustakaan MA Sunan Pandanaran

1. Media belajar apa saja yang pernah digunakan guru dalam pembelajaran PAI di kelas?

**Jawaban** : Zoom, kahoot, Canva, Youtube. kalau Zoom itu kayak biasa menggunakan Zoom guru menjelaskan materi, bisa ngomong langsung juga. Kalau Canva itu biasanya guru bagi ke beberapa kelompok terus ngasi materi untuk buat Power Point terus nanti di presentasikan kedepan.

2. Menurut kamu apakah penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI selama ini efektif dan apa alasannya?

**Jawaban** : Efektif karna lebih mudah dipahami. karna kalau guru hanya menjelaskan seperti biasa itu kurang paham dan kurang menyenangkan kalau belajar. Kalau guru mengajar menggunakan media itu tidak bosan dan lebih mudah untuk di pahami karna siswa bisa lebih fokus belajar.

3. Media pembelajaran apa yang menurut kamu paling efektif dalam pembelajaran PAI?

**Jawaban** : Yang paling efektif itu menurut saya Canva dan kahoot. karna belajarnya lebih fokus, kalau Canva siswa bisa belajar sendiri memahami materi sendiri dan bisa mempresentasikan apa yang sudah di dapat dan di kerjakan. Kalau kahoot itu belajarnya seru jadi lebih mudah juga untuk paham materi.

4. Apa saja perbedaan media pembelajaran yang digunakan guru di masa luring dan daring?

**Jawaban** : Kalau luring itu menggunakan kahoot, kadang Canva, kadang bisa kuis juga. Kalau daring itu biasanya paling Cuma Power Point.

5. Apa saja inovasi yang dilakukan guru PAI dalam penggunaan media pembelajaran di masa daring/covid-19?

**Jawaban :** Biasanya sih di kasi materi di Power Point, terus biasa di kasi link Youtube juga. nanti siswa di suruh untuk nonton video tentang materi yang ada, terus di suruh meringkas apa yang ada di dalam video atau isi maksud dari video yang bisa di ambil apa.

6. Bagaimanan pendapatmu tentang penggunaan media belajar Kahoot dalam pembelajaran di kelas?

**Jawaban :** Seru kalau belajar pake kahoot. seru bisa belajar sambil bermain, kan kahoot kuis berbasis game, meggunakan skor juga. Jadi belajarnya lebih menyenangkan.

7. Apa saja kelebihan dari penggunaan media belajar kahoot dalam pembelajaran di kelas dan apa alasannya?

**Jawaban :** Lebih mudah cepat paham tentang materi yang diajarkan. karnakan belajar menggunakan kahoot itu kuis seperti game, nah siswa jadi lebih antusias dan mengikuti pelajaran dengan baik kalau belajar menggunakan kahoot. Kalau siswa mengikuti pelajaran dengan baik itu lebih mudah untuk paham materi dan sistem kahoot ini tidak menyusahkan dan mudah untuk digunakan siswa.

8. Apa saja kekurangan dari penggunaan media belajar kahoot dalam pembelajaran di kelas dan apa alasannya?

**Jawaban :** Kalau kekuranganya Cuma ke jaringan, kalau jarianganya tidak bagus itu bisa menghambat pelajaran, menghambat penggunaan kahootnya

juga jadi tidak bisa digunakan dengan cepat, kadang macet juga. kalau dari yang lain itu ga ada sih, udah cukup bagus.

9. Apakah penggunaan media belajar kahoot efektif dalam pembelajaran PAI menurut anda dan apa alasanya?

**Jawaban :** Efektif, karna lebih mudah mengerti materi, karnakan soalnya sedikit dan peranaannya juga sedikit jadi lebih paham materi langsung ke initnya. Dan biasanya kalau sudah jawab soal itu ada jawaban yang benar dan salah, terus di jelasin guru lagi tentang materi yang barusan di jawab jadinya lebih efektif dan mudah dimengerti.

10. Dalam pengalaman anda, ketika guru PAI menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran, apakah anda berpartisipasi dan apa alasannya?

**Jawaban :** Ikut, karan kahoot seperti main game, jadi rugi kalau ngak ikut belajar menggunakan kahoot.

11. Apakah penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran PAI menurut anda memberatkan atau meringankan dan apa alasanya?

**Jawaban :** Meringankan, karna buat lebih cepat dan mudah paham materi dan buat semangat juga belajarnya. kahoot kan seperti main game jadi kalau siswakan semangat kalau belajarnya seperti main game.

12. Apakah penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran PAI membuat anda lebih paham memahami materi dan apa alasanya?

**Jawaban :** Iya karna kahoot kayak main game jadi seru belajarnya. Terus kalau salah ada jawaban benar jadi bisa tau juga tentang jawaban yang benar dan belajarnya jadi santai tidak terlalu tegang terus komunikasi

antara siswa dan guru baik, biasanya kalau guru jelasin biasa kurang respondari ssiwa.

13. Apakah anda ingin guru PAI selalu menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran?

**Jawaban :** Iya tapi bisa juga menggunakan media yang lain biar siswa tidak bosan kalau belajar. Kalau kahoot terus meneruskan mngkin siswa akan merasa bosan kalau belajar dan jadinya tidak efektif lagi belajarnya.

## LAMPIRAN II

### Foto Kegiatan







## LAMPIRAN III

### Surat Izin Penelitian



FAKULTAS  
ILMU AGAMA ISLAM

Jember, C. B. Muband Fauzan  
Fakultas Ilmu Agama Islam Indonesia  
J. Kaliurang km 12,5 Sardonoharjo  
T. 0274-89944 ext 4111  
F. 0274-89944  
E. fakultas@iainid.ac.id  
W. iainid.ac.id

Nomor : 300/Dek/70/DAATI/FIAI/III/2022  
Hal : **Izin Penelitian**

Yogyakarta, 15 Maret 2022 M  
12 Sya'ban 1443 H

Kepada : Yth. Kepala Sekolah  
MA Sunan Pandanaran  
Jl Kaliurang km 12,5 Sardonoharjo  
Ngaglik, Sleman, D.I. Yogyakarta  
di Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum w. w.*

Dengan ini kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa bagi mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah menyelesaikan teori, diwajibkan menulis karya ilmiah berupa skripsi.

Selubungan dengan hal tersebut di atas, mahasiswa kami:

Nama : NUR HAFIZAH  
No. Mahasiswa : 18422023  
Program Studi : S1 - Pendidikan Agama Islam

mohon diizinkan untuk mengadakan penelitian di instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul penelitian:

***Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran pada Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman***

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum w. w.*



Dekan,  
**Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA**