

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SISWA KELAS V SD
NEGERI 001 BINTAN PESISIR**



Skripsi

Diajukan Kepada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan Agama Islam (S. Pd)

Oleh:

E. SYLVI WIDYA RACHMY
NIM.211959

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU**

2025



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU**

Kampus: Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri – Bintan
Telp. 0771-4442607 Fax. 07771-4442610
Website: www.stainkepri.ac.id Email: stainkepri@kemenag.go.id

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : E.Sylvi Wydia Rachmy

Nim : 211959

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini terdapat plagiasi, baik isi, logika, maupun datanya, secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar serjana yang diperoleh karenanya secara otomatis batal demi hukum.

Bintan, 15 Juni 2025

Saya yang menyatakan



E.Sylvi Wydia Rachmy

NIM. 211959



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU**

Kampus: Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri – Bintan
Telp. 0771-4442607 Fax. 07771-4442610
Website: www.stainkepri.ac.id Email: stainkepri@kemenag.go.id

SURAT PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul **PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 001 BINTAN PESISIR**

Nama : E.Sylvi Wydia Rachmy
Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
NIM : 211959

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang Panitia Ujian Sarjana Jurusan Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, Pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 15 Juli 2025

Sehingga dapat diterima oleh jurusan Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Bintan, 15 Juli 2025

TIM MUNAQASYAH:

KETUA

Dr. H. Imam Subekti, M.Pd.I
NIP.1971041520021210001

SEKRETARIS

Dwi Rho Sudarrol, M.Psi
NIP.199401032022031001

PENGUJI I

Eka Rihan K, M.Pd
NIP. 198501082019032010

PENGUJI II

Dr. Nahrin Ajmain, M.A
NIP.198704232019031009

Ketua STAIN Sultan Abdurrahman
Kepulauan Riau



Dr. H. Muhammad Faisal, M.Ag
NIP.19730324200604 1 005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus: Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri – Bintan
Telp. 0771-4442607 Fax. 07771-4442610
Website: www.stainkepri.ac.id Email: stainkepri@kemenag.go.id

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : E.Sylvi Wydia Rachmy

NIM : 211959

Program studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar
Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas V SD Negeri 001
Bintan Pesisir

Menyatakan bahwa skripsi ini sudah layak untuk dilanjutkan pada sidang Munaqasyah. Diharapkan semoga skripsi tersebut dapat diterima dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pembimbing I

Dr. Drs. Almahfuz, M.Si
NIDN 2004116301

Bintan, 30 Juni 2025
Pembimbing II

Saepuddin, M.Ag
NIDN 2115097401



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU**

Kampus: Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri – Bintan
Telp. 0771-4442607 Fax. 07771-4442610
Website: www.stainkepri.ac.id Email: stainkepri@kemenag.go.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,

Program Studi Pendidikan Agama Islam

STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang berjudul **PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 001 BINTAN PESISIR**

Yang ditulis oleh:

Nama : E.Sylvi Wydia Rachmy

NIM : 211959

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada program studi Pendidikan Agama Islam Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau untuk diajukan dalam rangka untuk memperoleh Gelar Sarjana S.Pd

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pembimbing I

Dr. Drs. Almahfuz, M.Si

NIDN 2004116301

Bintan, 30 Juni 2025

Pembimbing II

Saepuddin, M.Ag

NIDN 2115097401

ABSTRAK

E.Sylvi Wydia Rachmy (211959), Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V SD Negeri 001 Bintang Pesisir, Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas V di SD Negeri 001 Bintang Pesisir. Latar belakang penelitian ini dilandasi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan secara konvensional dan belum memanfaatkan teknologi interaktif dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, serta desain nonequivalent control group design. Sampel penelitian terdiri dari 32 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Kahoot dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Instrumen pengumpulan data berupa pre-test dan post-test, kemudian dianalisis menggunakan uji Paired Sample T-Test melalui aplikasi SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Kahoot. Rata-rata nilai pre-test sebesar 49,38 meningkat menjadi 86,57 pada post-test. Hasil uji Paired Sample T-Test memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, dan Hasil Uji Koefisien Determinan bernilai 15,0 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas V

Kata Kunci: Kahoot, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

E.Sylvi Wydia Rachmy (211959), The Effect Of Using Kahoot Application on Islamic Education Achievement of 5th Grade Students at SD Negeri 001 Bintan Pesisir, Islamic Education Department, STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, 2025.

This study aims to determine the effect of using the Kahoot application on the learning outcomes of Islamic Religious Education students in grade V at SD Negeri 001 Bintan Pesisir. The background of this study is based on the low learning outcomes of students caused by the limitations of learning media used conventionally and not utilizing interactive technology in the teaching and learning process. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method, as well as a nonequivalent control group design. The research sample consisted of 32 students divided into two groups, namely the experimental class using the Kahoot application and the control class using the lecture method. The data collection instruments were in the form of pre-tests and post-tests, then analyzed using the Paired Sample T-Test through the SPSS application.

The results showed that there was a significant increase in student learning outcomes after using the Kahoot application. The average pre-test score of 49.38 increased to 86.57 in the post-test. The results of the Paired Sample T-Test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$ and the coefficient of determination (R-Squared) is 15,0, so it can be concluded that there is a significant influence between the use of the Kahoot application on the learning outcomes of Islamic Religious Education students in grade V. Thus, the use of Kahoot as a learning medium has proven effective in improving student learning outcomes and creating a more interactive and enjoyable learning atmosphere.

Keywords: Kahoot, Learning Outcomes, Islamic Religious Education

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Tranliterasi Arab-Latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf latin beserta pangkatnya. Petunjuk transliterasi Arab-Latin pada skripsi ini mengikuti pedoman Arab-Latin yang berasal dari Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Nomor 158 tahun 1987 dan Nomor 0543b/1987), tanggal 22 Januari 1988. Bagian-bagian pokok dari pedoman tersebut adalah:

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem penulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam Transliterasi ini sebagian dilambangkan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan Transliterasinya dengan huruf Latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif		Tidak Dilambangkan
ب	Ba`	B	Be
ت	Ta`	T	Te
س	Sa`	J	Es (dengan titik di atas)

ح	Jim	H	Je
ح	ha`	Kh	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha`	D	Ka dan Ha
د	Dal	Z	De
ذ	Zal	Z	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra`	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ث	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Sad	S	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta`	T	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za`	Z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	Ain	`	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa`	F	Er

ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	`	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

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

1. Vokal Tunggal

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	<i>Fathah</i>	A	A
ِ	<i>Kasrah</i>	I	I

ا	<i>Dammah</i>	U	U
---	---------------	---	---

Contoh:

كتب - *Kataba*

ذكر - *Žukira*

يذهب - *Yazhabu*

سئل - *Suil*

فعل - *Fa'Ala*

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasi gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan huruf	Nama
ى ... /	Fathah dan ya	Ai	a dan i
و... /	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كيف - *Kaifa*

هول - *Haula*

C. Maddah

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

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ى... ا... /	Fathah dan alif atau	Ā	a dan garis di atas

	Ya		
...ى /	Kasroh dan ya	Ī	i dan garis di atas
...و..و	Dammah dan waw	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

قال - *Qāla*

رمي - *Ramā*

قيل - *Qīla*

يقول - *Yaqūlu*

D. *Ta'marbutah*

Transliterasi untuk *Ta'marbutah* ada dua:

1. *Ta'Marbutah* hidup. *Ta'Marbutah* yang hidup atau yang mendapat harkat fathah, kasroh dan dammah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta'Marbutah* mati. *Ta'Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.
3. Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta'Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta'Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

روضة الاطفال - *Raudatul al-atfal*

- *Raudatu al-atfal*

المدينة المنورة - *Al-Madīnah Al-Munawwarah*

E. *Syaddah*

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tasydid. Dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah tersebut:

Contoh:

ربنا - *Rabbanā*

نزل - *Nazzala*

البر - *Al-birr*

نعم - *Nu'ima*

الحج - *Al-hajju*

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال. Namun dalam transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah.

1. Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah. Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu. Pola yang dipakai ada dua, seperti berikut:
2. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah. Kata sandang yang diikuti huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di

depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti oleh huruf syamsiah maupun qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sambung/hubung.

Contoh:

الرجل - *Ar-Rajulu*

الشمس - *Asy-Syamsu*

البدیع - *Al-Badi'u*

السيدة - *As-Sayyidatu*

القلم - *Al-Qalamu*

الجلال - *Al-Jalālu*

G. Hamzah

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan opostrof. Namun, hal ini hanya terletak di tengah dan akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

1. Hamzah di awal:

امرت - *Umirtu*

اكل - *Akala*

2. Hamzah di tengah:

تأخذون - *Takhuzūna*

تأكلون - *Takulūna*

3. Hamzah di akhir:

شيء - *Syaiun*

النوء - *An-Nauu*

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim* maupun *huruf* ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan. Maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara, bisa dipisah per kata dan bisa pula dirangkaikan.

Contoh:

و ان الله لهو خير الرازقين - *Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn.*

- *Wa innallāha lahuwa khairur-rāziqīn.*

فاوفوا الكيل والميزان - *Fa aufū al-kaila wa al-mīzāna.*

- *Fa aufū al-kaila wal-mīzāna.*

بسم الله مجرها و مرسها - *Bismillāhi majrehā wa mursāhā.*

و لله على الناس حج البيت - *Wa lillāhi 'alā an-nāsi hijju al-baiti*

manistatā 'a ilaihi sabīlā.

من استطاع اليه سبيلا - *Wa lillāhi 'alā an-nāsi hijju al-baiti*

manistatā 'a ilaihi sabīlā.

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf

kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

و ما محمد الا رسول - *Wa mā Muhammadun illā rasūl.*

ان اول بيت وضع للناس للذي ببكة مباركا
- *Inna awwala baitin wudi 'a lin-*
silillażī Bi Bakkata mubārakan.

شهر رمضان الذي انزل فيه القران - *Syahru Ramadāna al-lażī unzila*
fīhi al-Qurānu.

ولقد راه بالفق المبين - *Wa laqad raāhu bil-ufuqil-mubīni.*

الحمد لله رب العلمين - *Al-hamdu lillāhi rabbil- 'ālamīna.*

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak digunakan.

Contoh:

نصر من الله و فتح قريب - *Nasrum minallāhi wa fathun qarīb.*

الله الامر جميعا - *Lillāhi al-amru jamī'an.*

- *Lillāhil amru jamī'an.*

والله بكل شيء عليم - *Wallāhu bikulli syaiin 'alīmun.*

J. Tajwid

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

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Atas Rahmat, nikmat dan hidayah-nya berupa petunjuk, pertolongan, kesempatan dan Kesehatan serta kasih sayang-Nya penulis ucapkan sebagai rasa Syukur. Kemudian shalawat serta salam tidak lupa pula kita hadiahkan kepada Nabi akhir zaman, Nabi Muhammad SAW yang telah berhasil membawa umat manusia dari zaman Jahiliyyah menuju zaman yang penuh keimanan dan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis dengan tujuan untuk melengkapi tugas akhir dan merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Adapun Judul skripsi ini adalah "**Pengaruh Penggunaan Aplikasmi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V SD Negeri 001 Bintan Pesisir**". Dengan terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan motivasi serta doa dari berbagai belah pihak. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Faisal, M.Ag, Selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau..
2. Bapak Dr. Drs. Almahfuz, M.Si., Selaku Wakil Ketua 2 dan sekaligus Pembimbing Skripsi I (Pertama) penulis.
3. Bapak Saepuddin, M.Ag., Selaku Pembimbing Skripsi II (Dua) penulis.

4. Bapak Zulhamdan, M.Pd.I., Selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
5. Ibu Mahfuzah Sahniah, M.Hum., Selaku dosen Penasehat Akademik, Pendidikan Agama Islam (PAI) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan penagalaman berharga selama perkuliahan S1 Program Studi Pendidikan Agama Islam
7. Bapak Suyatno, S.Pd.SD Selaku Kepala Sekolah SD Negeri 001 Bintang Pesisir dan Ibu Martina Syafitri, S.Pd.I, S.Pd., selaku Wakil Kurikulum dan sekaligus operator sekolah SD Negeri 001 Bintang Pesisir yang telah mengizinkan kami untuk melaksanakan penelitian.
8. Seluruh Guru dan Staff SD Negeri 001 Bintang Pesisir yang telah banyak membantu demi kelancaran penelitian dan penulisan skripsi penulis baik itu berbentuk tenaga maupun pemikiran.
9. Seluruh Siswa dan Siswi SD Negeri 001 Bintang Pesisir, terkhusus kelas V yang telah membantu proses penelitian penulis dan memiliki ruang tersendiri dihati.
10. Seluruh Sahabat, teman-teman dan rekan-rekan PAI Angkatan 2021 terkhusus PAI A3 yang selalu saling menyemangati satu sama lain, memberikan nasehat dan kebersamaan selama menempuh perkuliahan. Semoga sukses dan selalu diberikan kelancaran serta kemudahan dalam setiap langkahnya.

Kepada pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, penulis ucapkan banyak terima kasih atas bantuannya. Penulis telah berupaya dan berusaha memaksimalkan skripsi ini agar sempurna, tetapi jika pembaca

menemukan kekurangan-kekurangan baik itu dalam penulisan dan lainnya penulis sangat menerima kritik dan saran agar kedepannya bisa menjadi lebih baik lagi. Semoga Allah SWT membalas kebaikan serta mendapat kemuliaan di sisi-Nya dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya, penulis menyadari banyak sekali kekurangan dalam penyusunan skripsi ini oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dan diterima dengan senang hati.

Bintan, 30 Juni 2025
Penulis

E.Sylvi Wydia Rachmy
211959

MOTTO

“ Belajar adalah Ibadah, Mengajar adalah Dakwah “

Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, Maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga

(H.R Muslim)

“Bunga Mawar Harum Mewangi

Tumbuh Indah didalam Taman

Ilmu Didapat Sepanjang Hari

Menjadi Bekal Dimasa Depan“

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala sembah serta sujud Syukur kepada Allah SWT, cinta kasih dan sayang Mu yang telah memberikan petolongan, kekuatan serta membekali penulis ilmu dan kemudahan. Alhamdulillah, Rasa Bahagia menyelimuti hati penulis hingga mencapai dan mendapatkan gelar sarjana ini. Penulis persembahkan karya kecil ini untuk:

1. Jantung hati dan Pintu Surga penulis, yaitu Bapak Marzuki Mz dan Ibu Herliana yang sangat berjasa dalam kehidupan penulis, tanpa kehadiran beliau penulis tidak akan pernah bisa berada dititik ini. Perjuangan dan doa yang tulus selalu diberikan dalam setiap langkah kaki penulis merupakan bentuk kasih sayang yang tak ternilai jika dihargakan.
2. Saudara Kandung yang memiliki tempat tersendiri di hati penulis, yang selalu ada ketika penulis membutuhkan saran, nasehat dan semangat. Terima kasih kepada Kakak E.Army Marchena, S.E, Abang E.Dyo Armanda, S.Ak, Adik-adik Tercinta E.Zikra Azzmat Al-Qaf dan E.Mardhia Nisrina.
3. Makhluk Terindah yang hadir dalam kehidupan penulis, Ziandra Dian Atthala (Zizi). Tempat ternyaman dan selalu dirindukan Ketika penulis sedang lelah, penyemangat Ketika penulis ingin menyerah. Terimakasih telah menjadi Moodbooster Penulis.
4. Kepada Orang Terkasih, Mas Narven Wijayanto yang telah sudi berkenaan hadir dalam kehidupan penulis sekaligus sebagai donator perkuliahan penulis. Selalu ada Ketika penulis butuh semangat, dukungan dan saran. Terima kasih atas cinta, kasih dan sayang yang tidak pernah pudar. Terima kasih telah sabar menghadapi penulis yang menjengkelkan ini. Tetap menjadi pendengar yang baik dan tempat berkeluh kesah penulis.
5. Seluruh keluarga besar penulis, yang selalu memberikan semangat dan mendorong penulis untuk selalu berbuat kebaikan. Terima kasih atas support dan saran yang selalu diucapkan.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PENGESAHAN SKRIPSI	iii
SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
KATA PENGANTAR	xviii
MOTTO	xxi
HALAMAN PERSEMBAHAN	xxii
DAFTAR TABEL	xxv
DAFTAR GAMBAR	xxvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
D. Kajian Terdahulu.....	12
E. Kerangka Berpikir.....	15
F. Sistematika Pembahasan.....	17
BAB II KAJIAN TEORITIS	18
A. Kajian Teoritis.....	18
B. Asumsi dan Hipotesis Penelitian.....	38
C. Operasional Variabel.....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Desain Penelitian	42
B. Populasi dan Sampel.....	43
C. Teknik Pengumpulan Data.....	44
D. Tahap Pra Penelitian.....	45
F. Teknik Analisis Data.....	47

BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	50
A. Tinjauan Umum Lokasi.....	50
B. Penyajian Data	52
C. Analisis Data.....	53
BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

tabel I. Operasional Variabel Penelitian.....	40
tabel II. Hasil Uji Validitas.....	45
tabel III. Hasil Uji Realibilitas	47
tabel IV. Hasil Pre-test & Post-test.....	52
tabel V. Hasil Uji Normalitas	55
tabel VI. Hasil Uji Linearitas	56
tabel VII. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	57
tabel VIII. Hasil Uji T	58
tabel IX. Hasil Uji Koefisien Determinan.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. Kerangka Berpikir.....	16
Gambar II. Guru Membuat Akun.....	27
Gambar III. Guru Membuat Soal dikahoot.....	27
Gambar IV. Halaman PIN & Barcode.....	27
Gambar V. Siswa Memasukkan PIN & Barcode yang diberikan guru.....	28
Gambar VI. Memilih Quis.....	29
Gambar VII. Halaman Soal akan ditampilkan.....	29
Gambar VIII. Halaman Perolehan Nilai.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 SK Pembimbing
- Lampiran 2 Kartu Bimbingan 1
- Lampiran 3 Kartu Bimbingan 2
- Lampiran 4 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 6 Rekomendasi Plagiat Prodi
- Lampiran 7 Lembar Cek Plagiasi
- Lampiran 8 Lembar Silabus Kelas V
- Lampiran 9 Lembar Pretest-Posttest
- Lampiran 10 Lembar Jawaban Siswa
- Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 12 Hasil Output Uji SPSS
- Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang bertujuan sangat penting yaitu untuk mewujudkan suatu pewarisan budaya dari generasi satu ke generasi yang lain. Pendidikan dalam kata lain juga merupakan proses pengembangan potensi individu secara sistematis melalui kegiatan belajar dan pengajaran, karena selain mewujudkan pewarisan budaya pendidikan juga berpengaruh dalam membentuk karakter dan moral yang baik. Seiring dengan perkembangan zaman khususnya di Indonesia, pendidikan saat ini telah mampu beradaptasi sehingga dapat memanfaatkan teknologi untuk kepentingan peningkatan kualitas dan mutu pendidikan yang lebih baik dan modern.

Secara signifikan, selain perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi termasuk juga bidang sosial, ekonomi, Pendidikan dan budaya yang telah banyak mengubah bagian dari hidup manusia. Melakukan pembiasaan merupakan hal yang sangat penting agar Pendidikan tidak terbelakangi dengan faktor-faktor yang berkaitan dengan pengajaran dan perkembangan ilmu pembelajaran di lingkungan Pendidikan. Aspek regulasi yang berangkai ialah salah satunya proses pembelajaran yang dimana media pembelajaran harus dikuasai dan

dipelajari bagi guru agar bisa memberikan materi untuk siswa secara tepat dan efisien.¹

Pendidikan mempunyai tujuan yang sangat penting yaitu untuk mewujudkan suatu pewarisan budaya dari generasi satu ke generasi yang lain. Pendidikan dalam kata lain juga merupakan proses pengembangan potensi individu secara sistematis melalui kegiatan belajar dan pengajaran, karena selain mewujudkan pewarisan budaya pendidikan juga berpengaruh dalam membentuk karakter dan moral yang baik. Seiring dengan perkembangan zaman khususnya di Indonesia, pendidikan saat ini telah mampu beradaptasi sehingga dapat memanfaatkan teknologi untuk kepentingan peningkatan kualitas dan mutu pendidikan yang lebih baik dan modern.²

Sebagai seorang tenaga pendidik tidak hanya dituntut dalam menggunakan media pembelajaran yang baik saja tetapi juga harus bisa menggunakan aplikasi-aplikasi yang di dalamnya memuat berbagai bentuk variasi dan kreasi untuk pembelajaran dan pengajaran. Selain itu pemanfaatan internet (*Online Learning*) atau berkolaborasi dengan internet juga mempengaruhi untuk mencari dan menimbulkan referensi

¹ H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 34

² Choutibuddin, M., & Nisa'atul Wahidah. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Mts Muhammadiyah 06 Banyutengah Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), hlm 113-118. <https://journal.stitmupaciran.ac.id/ojs/index.php/mahasiswa/article/view/137/103>

bahan Pelajaran ini semua bertujuan agar peserta didik lebih menarik dalam belajar dan mampu meningkatkan prestasi dalam pembelajaran mereka.

Salah satu alternatif yang menjadi pilihan dari berbagai macam alat dan media pembelajaran adalah aplikasi belajar online Kahoot, yang dimana aplikasi Kahoot dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan bagi peserta didik maupun pengajar.³ Dikarenakan aplikasi Kahoot ini sendiri sangat menekankan dan melibatkan gaya belajar dan partisipasi yang lebih aktif dari peran peserta didik. Menurut Natalia Cristiani yang dikutip dalam buku Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot, 2019.⁴ Kahoot merupakan aplikasi pengajaran atau platform Pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Jika disederhanakan, Kahoot ini adalah pembelajaran yang diselenggarakan berbentuk permainan berbasis website sederhana online gratis yang dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik pada tahun 2013.

Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam pengajaran yang dapat memberikan inovasi, kreativitas dan juga memperkenalkan peserta didik dalam menggunakan teknologi

³ Akhmad Darmawan, 2020, Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar, Vol. 1, *Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, hlm. 92

⁴ Natalia Cristiani, dkk., *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot*, (Jawa Barat: Tim CV Jejak, 2019) hlm. 5-6

secara baik dan benar untuk belajar di zaman modern dan canggih di masa kini.

Menurut Marwah, Syamsiah dan Amir Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Games Kahoot pada kelas eksperimen terlaksana dengan baik.⁵ Karena Kahoot memotivasi dan mendorong peserta didik terlibat langsung untuk berinteraksi didalam kelas.

Dalam perspektif islam, Sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah di Surah Al-Alaq Ayat 1-5⁶ sebagai berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya*”

Surat Al-‘Alaq ayat 1–5 memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan dunia pendidikan, baik dari sisi spiritual, filosofis, maupun praktis.

⁵ Marwah, Syamsiah D, Amir Pada, 2002, Pengaruh Penggunaan Media Games Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar, Vol. 2, *Pinisi Journal Of Education*, hlm. 34

⁶ Al-Alaq (96): 1-5

Ayat ini diawali dengan perintah “Iqra” (bacalah), yang menunjukkan bahwa membaca dan menuntut ilmu merupakan hal pertama yang ditekankan dalam Islam. Hal ini menegaskan bahwa pendidikan adalah fondasi utama dalam membangun peradaban manusia. Proses membaca tersebut tidak hanya bersifat akademis, tetapi juga harus dilandasi dengan kesadaran akan Tuhan sebagai sumber segala ilmu. Allah mengajarkan bahwa manusia diciptakan dari sesuatu yang rendah, yaitu segumpal darah, namun dengan ilmu, manusia bisa mencapai derajat yang tinggi. Selanjutnya, penyebutan alat tulis (qalam) dalam ayat keempat menunjukkan pentingnya literasi, dokumentasi, dan media pembelajaran dalam proses pendidikan. Akhirnya, ayat kelima menekankan bahwa pada dasarnya manusia tidak mengetahui apa-apa, namun Allah memberikan kemampuan untuk belajar dan berkembang.

Dengan demikian, ayat ini memberikan panduan bahwa pendidikan harus diarahkan untuk menggali potensi manusia, meningkatkan kualitas hidup, serta dilakukan atas dasar keimanan dan tanggung jawab kepada Allah SWT. Surat ini secara keseluruhan menjadi bukti bahwa pendidikan adalah perintah ilahi dan kunci utama dalam membentuk generasi yang berilmu, berakhlak, dan bertakwa.

Pendidikan merupakan Hak Asasi Manusia yang telah dijamin Dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat (1) yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan” lebih dikhususkan

lagi bahwa negara memiliki kewajiban untuk menyediakan pendidikan yang bermutu dan merata bagi seluruh warga negara.⁷

Pendidikan Agama Islam didefinisikan dan diuraikan secara etimologis adalah untuk menjelaskan suatu proses dalam menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi manusia ke arah kematangannya, baik fisik, akal, maupun rohani. Proses untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi itu adalah hakikat dan fungsi tujuan pendidikan. Dalam ruang lingkup yang lebih spesifiknya lagi, Pendidikan Agama Islam (PAI) upaya sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik dalam mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia sesuai dengan ajaran agama islam yang bersumber dan berpedoman pada Hadist-hadist dan Al-Qur'an.⁸

Hasil belajar siswa merupakan pencapaian dan prestasi yang telah diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, biasanya diukur melalui penilaian akademik berupa ujian, tes, tugas atau evaluasi lainnya. Ini mencerminkan bahwa hasil belajar merupakan patokan tingkat penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Dalam dunia pendidikan media pembelajaran yang diciptakan untuk membantu dan mempermudah pendidik dan anak didik dalam suatu

⁷ Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat (1)

⁸ Mokh Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi," *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): hlm. 82-84, <https://ejournal.upi.edu/index.php/taklim/article/view/43562>.

pembelajaran, kahoot termasuk dalam salah satu aplikasi belajar media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game yang interaktif dan menarik. Kahoot adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru memberikan kuis dalam bentuk permainan, yang dapat diakses melalui perangkat digital secara real-time. Media ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa serta menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Penelitian Wang & Tahir⁹ menyimpulkan bahwa Kahoot terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan dalam berbagai konteks pendidikan formal.

Hal senada juga disampaikan oleh Licorish¹⁰, bahwa penggunaan Kahoot menciptakan interaksi yang lebih hidup di kelas serta membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Di dalam aplikasi kahoot ini dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Salah satu syarat untuk dapat membuat kahoot adalah memiliki akun email, atau akun google, ataupun akun microsoft.¹¹

⁹ Wang, A. I., dan R. Tahir, Pengaruh Penggunaan Kahoot! dalam Pembelajaran – Tinjauan Pustaka (The Effect of Using Kahoot! for Learning – A Literature Review), *Computers & Education*, Vol. 149 (2020): 103818, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>.

¹⁰ Licorish, S. A., H. E. Owen, B. Daniel, dan J. George, Persepsi Siswa terhadap Pengaruh Kahoot! dalam Proses Mengajar dan Belajar (Students' Perception of Kahoot!'s Influence on Teaching and Learning), *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, Vol. 13, No. 1 (2018): 9, <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>.

¹¹ Aulia Karima Zuhda Utami and Dudung Hamdun, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen," *EduLab: Majalah Ilmiah*

Keunggulan dari aplikasi kahoot ini dapat dilihat dari fitur yang disediakan baik untuk penyampaian materi maupun bentuk penugasan, soal-soal yang disediakan pun sangat menarik perhatian dan minat sebagai fitur kuis yang memiliki keterbatasan waktu sehingga dapat menarik perhatian siswa. Penggunaan media berbasis game seperti Kahoot ini dapat menjadikan pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Dalam menggunakan media Kahoot juga memerlukan beberapa perangkat pendukung yang perlu dipersiapkan yaitu layar/LCD, proyektor, telepon genggam, laptop/PC dan jaringan internet yang kuat. Selain dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, siswa akan lebih mudah mengingat materi dalam waktu yang lama.

Media pembelajaran tersebut di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.¹² Dalam konteks pendidikan agama Islam (PAI), pembelajaran sering kali dipandang membosankan karena materi yang bersifat teoritis dan abstrak. Padahal, nilai-nilai PAI sangat penting dalam pembentukan karakter peserta didik maka penggunaan media yang tepat adalah solusi untuk peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 001 Bintang Pesisir, pada umumnya di SD Negeri 001 Bintang Pesisir

Laboratorium Pendidikan 5, no. 1 (2020): hlm. 22–31,
<https://core.ac.uk/download/pdf/328147006.pdf>

¹² *Ibid.*, hlm. 22

tersebut belum pernah menerapkan serta menggunakan media pembelajaran sebagai alat penunjang pembelajaran dikarenakan akses yang dimiliki oleh sekolah tersebut sangat terbatas mulai dari fasilitas yang sangat terbatas menjadi salah satu faktor utama terhambatnya suatu pembelajaran. Dengan Minimnya penggunaan media interaktif tersebut menyebabkan sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami materi, khususnya dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Hal ini terlihat dari beberapa gejala, seperti rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, banyaknya siswa yang tidak mampu menjawab soal latihan, serta tingginya jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 75)

Adapun gejala-gejala yang terjadi di SD Negeri 001 Bintang Pesisir terkhusus di kelas V, peneliti menemukan antara lain:

1. Masih banyak siswa yang tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh gurunya.
2. Masih ada Sebagian dari siswa yang tidak mampu menyimpulkan terkait materi yang telah dijelaskan oleh guru
3. Masih ada Sebagian siswa yang kurang mampu memahami materi yang telah dipelajari
4. Masih ditemukan siswa yang remedial pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dengan melihat gejala-gejala tersebut, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian di SD Negeri 001 Bintan Pesisir dan menjadikan Kahoot sebagai Media Evaluasi Pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 001 Bintan Pesisir. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas V SD Negeri 001 Bintan Pesisir**, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar Pendidikan agama islam siswa kelas V di SD Negeri 001 Bintan Pesisir?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar pendidikan agama islam pada siswa kelas V SD Negeri 001 Bintan Pesisir?

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah peneliti paparkan diatas, maka peneliti akan memaparkan pula tujuan dan kegunaan dari penelitian ini, yaitu:

1. Tujuan

- a. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar Pendidikan agama islam di SD Negeri 001 Bintan Pesisir.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar pendidikan agama islam siswa kelas V di SD Negeri 001 Bintan Pesisir.

2. Kegunaan

A. Bagi guru

Bagi guru hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman dalam penerapan aplikasi Kahoot ini sebagai salah satu media pendukung pembelajaran yang berupaya untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan agama islam.

B. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam pemahaman pembelajaran Pendidikan agama islam melalui media pembelajaran aplikasi Kahoot tersebut.

C. Bagi sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan wawasan serta masukan dalam penggunaan media aplikasi Kahoot yang dianggap memberikan dampak dan pengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama didalam pembelajaran Pendidikan agama islam.

D. Kajian Terdahulu

Dalam pembahasan mengenai tema penelitian ini, peneliti memaparkan literatur atau kajian yang telah menyinggung tentang pokok penelitian ini, berikut beberapa kajian terdahulu yang dipaparkan oleh peneliti:

1. Skripsi Nuraliyah Rahmi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru Tahun 2023, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru*.¹³ Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan metode quasi eksperimen dan menggunakan pendekatan data dengan metode penelitian kuantitatif/statistik. Penelitian ini membahas tentang mengkaji hasil belajar siswa akibat dari perlakuan dan tanpa perlakuan pada penggunaan aplikasi kahoot di kelas kontrol. Persamaan skripsi Nur'aliyah Rahmi dengan Penelitian saat ini

¹³ Nur'aliyah Rahmi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK PGRI Pekanbaru," UIN SUSKA RIAU (Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2023), hlm. 1–107

adalah sama-sama untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam dalam penelitian kuantitatif. Perbedaannya adalah skripsi Nur'aliyah Rahmi melakukan penelitian ditingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Sedangkan penelitian saat ini melakukan penelitian di tingkat Sekolah Dasar Negeri (SDN).

2. Skripsi Mukhlis Mahasiswa Universitas Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Tahun 2020, *Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Dahrul Ihsan Aceh Besar*.¹⁴ Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen, jadi penelitian kuantitatif yang menggunakan model pendekatan eksperimen banyak cara untuk mengolah data supaya mendapat perhitungan persentase dari penyebaran kuesioner. Penelitian ini membahas tentang peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran kahoot dan mengukur efektivitas dan pengaruh di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar. Persamaan Skripsi Mukhlis dengan penelitian saat ini adalah sama-sama untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa/hasil belajar dari penggunaan media pembelajaran kahoot dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan sama-sama hanya

¹⁴ Mukhlis Mukhlis, "Pengaruh Media Kahoot Terhad Minat Belajar [Skripsi]" (Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2020), hlm. 1–73

untuk mengetahui peningkatan belajar dari penggunaan aplikasi Kahoot dan tidak dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Perbedaan skripsi Mukhlis dengan penelitian saat ini adalah terdapat perbedaan didalam Teknik pengumpulan data yang digunakan disebarkan nya melalui penyebaran kuisisioner untuk mengolah data sedangkan penelitian saat ini peneliti menggunakan quasi eksperimen dengan menyebarkan pre-test diawal dan post test diakhir pembelajaran.

3. Skripsi Fitri Lestari Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan Tahun 2022, *Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai*.¹⁵ Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka). Penelitian ini membahas tentang bagaimana mengetahui motivasi belajar peserta didik pada proses belajar dengan menggunakan media kahoot, untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media kahoot dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik. Persamaan Skripsi Fitri Lestari dengan Penelitian saat ini adalah sama- sama untuk

¹⁵ Fitri Lestari, “Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivai Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah 12 Binjai” (Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2022),hlm. 1–78.

meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar melalui aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran. Perbedaan skripsi Fitri Lestari adalah pengaplikasian media kahoot hanya untuk membuat peserta didik tidak mudah bosan dalam melaksanakan proses belajar mengajar sedangkan penelitian saat ini lebih memfokuskan untuk menerapkan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran tetap yang dapat membantu guru dalam memudahkan proses belajar mengajar.

E. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri 001 Bintan Pesisir terutama di kelas V ini pada umumnya menggunakan media papan tulis dan hanya menerapkan metode ceramah. Metode ceramah dan media papan tulis ini sangat sering digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Dikarenakan peserta didik telah terbiasa melihat dan mendengarkan maka Tingkat kebosanan yang tinggi dan minat belajar mereka yang kurang, sepertinya mereka butuh gaya baru supaya tertarik dengan pembelajaran agar meningkatkan hasil belajar dan minat belajar.

Terlebih dizaman sekarang, teknologi sudah semakin canggih, akses belajar juga bisa didapatkan melalui internet, maka dibutuhkanlah kolaborasi pembelajaran yang canggih pula untuk menarik perhatian peserta didik agar semangat dan termotivasi dalam pembelajaran, Oleh karena itu diperlukanlah ide dari seorang guru untuk menggunakan media dan metode pembelajaran yang inovatif. Salah satunya ialah dengan menggunakan media game Kahoot adalah salah satu media yang dapat

meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang dimana didalam Kahoot tersebut terdapat banyak fitur Quiz dan merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan jenis media game bermain sambil belajar. Penggunaan aplikasi ini sangat mudah, yaitu dengan menyediakan Quiz setelah peserta didik menjelaskan materi yang sudah dijelaskan oleh guru, maka guru akan memberikan Quiz menggunakan aplikasi ini dan dapat dijawab langsung oleh peserta didik dan pada akhirnya aplikasi pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar I. Kerangka Berpikir



F. Sistematika Pembahasan

Bab I skripsi akan membahas tentang pendahuluan, yang mana didalam pendahuluan tersebut mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian terdahulu, kerangka teori dan sistematika pembahasan. Pada Bab II, membahas terkait konsep teoritis, pada bagian ini akan dibahas tentang konsep teoritis penelitian yang merupakan objek formal dalam penelitian dan juga hipotesis penelitian. Bab III dalam penelitian ini secara detail tentang metode penelitian yang digunakan peneliti. Selanjutnya pada Bab IV, membahas bagian yang berisikan analisis dan pembahasan hasil penelitian yang mana berisi deskripsi dan pembahasan hasil dari penelitian. Selanjutnya teakhir di Bab V akan berisikan penutup yang mencakup kesimpulan hasil penelitian dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an, Kementrian Agama 2019, Al-Alaq (96):1-5
- Abraham H. Maslow, *Motivation and Personality*, 3rd ed. (New York: Harper and Row, 1987.
- Akhmad Darmawan, *Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar*. Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran, Vol. 1, 2020.
- Almeida, C. S. A., et al, Buku Ajar Statistik Dasar. Jakarta: Erlangga 2016.
- Anggraena, Y., dkk, Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemdikbudristek RI, hlm. 27 2022.
- Asnawir, & Usman, M. B. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Press. 2002.
- Bloom, B. S. Taxonomy of Educational Objectives: The Classifications of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain. New York: David McKay Company, hlm. 7, 1956.
- Choutibuddin, M., & Wahidah, N. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah Tahun Pelajaran 2020/2021. Jurnal Pendidikan Islam, 10(1), 113–139 (2024) <https://journal.stitmupaciran.ac.id/ojs/index.php/mahasiswa/article/view/137/103>
- Cristiani, N., Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot. Jawa Barat: Tim CV Jejak, hlm. 5–6, 2019.

- David W. Johnson & Roger T. Johnson, “Cooperative Learning and Constructivism,” *Theory into Practice*, Vol. 38, No. 1: hlm. 2-7, 1999.
- Dale H., *Learning Theories: An Educational Perspective*, 6th ed. Boston: Pearson, 2012.
- Depdiknas. *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, hlm. 3, 2003.
- Firmansyah, M. I. Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam - Ta’lim*, 17(2), hlm. 82–84 (2019)
<https://ejournal.upi.edu/index.php/taklim/article/view/43562>
- Fitri Lestari, Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai. *Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*, hlm. 1–78, 2022.
- Hafied Changara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, hlm. 120, 2016.
- Hartono, *Metodologi Penelitian*. Pekanbaru: Zanafa Publishing, hlm. 38 2019.
- Huda, Miftahul. “Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, Vol. 5, No. 2, hlm. 17, 2022.
- Junaidi, J, *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 2(1), hlm. 471. (2019)
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5798/41>
 51
- Licorish, S. A., H. E. Owen, B. Daniel, dan J. George, Persepsi Siswa terhadap Pengaruh Kahoot! dalam Proses Mengajar dan Belajar (Students’ Perception of Kahoot!’s Influence on Teaching and Learning), *Research and Practice in Technology Enhanced*

Learning, Vol. 13, No. 1 :hlm. 9 (2018)
<https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>

Mahmudi, M, Pendidikan Agama Islam: Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, dan Materi. TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2(1), hlm. 92 (2019)
<https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/tadibuna/article/download/4930/3130>

Marwah, S. D., & Amir Pada, Pengaruh Penggunaan Media Games Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar. Pinisi Journal of Education, 2, hlm. 34 2002.

Miftahul Janna, N., & Herianto, Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS. OSF Preprints (2021)
<https://osf.io/preprints/rvwqf>

Mukhlis, Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2020.

Musfiqon, Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012.

Nana Sudjana, Penilaian Hasil Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.

Nur'aliyah Rahmi, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2023.

Rahmi, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru, 2023.

Skinner, *Science and Human Behavior*, New York: Macmillan, 1953.

Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Bandung: Alfabeta, 2024.
Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 1 Ayat (20) Nomor 20 Tahun 2003.

Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat (1).

Utami, A. K. Z., & Hamdun, D, Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), hlm. 22–31 (2020) <https://core.ac.uk/download/pdf/328147006.pdf>

Wang, A. I., dan R. Tahir, Pengaruh Penggunaan Kahoot! dalam Pembelajaran – Tinjauan Pustaka (The Effect of Using Kahoot! for Learning – A Literature Review), *Computers & Education*, Vol. 149 : hlm. 103-818 (2020) <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z, Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), hlm. 30-39 (2023) <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5798/41>
51