

## HALAMAN PERSETUJUAN

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah

Universitas Nahdha

Di...

BOJONEGORO

**Assalamu'alaikum Wr.Wb.**

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, dan perbaikan seperlunya, saya berpendapat bahwa naskah skripsi saudara :

Nama : Citra Ayu Erfina

NIM/NIRM : 2017.5501.01.04256/2017.4.055.0101.1.004153

Prodi : PAI

Fakultas : Tarbiyah

Pada : Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

Judul Skripsi : "Perbandingan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam

Dengan Media Pembelajaran Berbasis *Quiz Game Kahoot* Di Sma Negeri 1 Sugihwaras"

Dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk menempuh ujian munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar ( S1 ) dalam ilmu Tarbiyah pada prodi PAI di Fakultas Tarbiyah Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Harapannya semoga naskah skripsi ini dapat disetujui dan mendapatkan pengesahan.

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb.**

Bojonegoro, 21 juli 2021

Pembimbing I



**Dr. H. Yogi Prana Izza, Lc., MA**

**NIDN. 0731127601**

Pembimbing II



**Alif Yuanita Kartini, S.Si, M.Si.**

**NIDN. 0721048606**

## HALAMAN PENGESAHAN

Oleh :

CITRA AYU ERFINA

2017.5501.01.04256/2017.4.055.0101.1.004153

Skripsi dengan judul “Perbandingan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Media Pembelajaran Berbasis Quiz Game Kahoot Di SMA Negeri 1 Sugihwaras”

telah diperiksa dan disetujui untuk diuji pada sidang skripsi.

Bojonegoro, 7 September 2021

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam



SU'UDIN AZIZ, M. AG.

NIDN. 2121128602

**UNUGIRI**  
**BOJONEGORO**





## PENGESAHAN

Diterima dan disetujui oleh majelis penguj skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada :

Nama : Citra Ayu Erfina  
NIM/NIRM : 2017.5501.001.04256/2017.4.055.0101.1.004153  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah  
Pada : Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro  
Judul Skripsi :

**“PERBANDINGAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *QUIZ GAME* *KAHOOT* DI SMA NEGERI 1 SUGIHWARAS”**

Tim Penguji


1. Ketua Sidang : Dr. H. Yogi Prana Izza, Lc., MA 
2. Penguji Utama : Dr. Agus Huda, S. Pd., M. Pd. 
3. Penguji I : Su'udin Aziz, M. Ag. 
4. Penguji II : Alif Yuanita Kartini, S. Si., M. Si. 

Mengesahkan,

Fakultas Tarbiyah UNU Sunan Giri

Bojonegoro, 25 September 2021

Dekan

  
**Dr. H. Ahmad Manshur, MA**  
NIDN. 2122037701

BOJONEGORO

## MOTTO

“Selalu ingatlah Allah ketiak hidup tidak sejalan dengan harapan dan angnamu.  
Allah pasti memiliki jalan yang terbaik bagimu.”

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT atas semua rahmat, kemudahan serta kelancaran-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Ucapan ini penulis persembahkan untuk orang-orang terkasih :

- ❖ Ibunda “Ibu Likah” dan Ayah “Bapak Suwarno” yang selama ini telah memberikan support berupa motivasi dan materi kepada penulis.
- ❖ Terima kasih kepada Bapak dan Ibu Dosen UNU Sunan Giri Bojonegoro yang telah membagi ilmunya selama ini kepada penulis.
- ❖ Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan semua, khususnya di kelas PAI 8B UNU Sunan Giri Bojonegoro.

**UNUGIRI**  
BOJONEGORO

# **PERBANDINGAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *QUIZ GAME KAHOOT* DI SMA NEGERI 1 SUGIHWARAS**

Erfina, Ayu, Citra, 2021

Pembimbing : Dr. H. Yogi Prana Izza, LC, MA

Alif Yuanita Kartini, S. Si., M. Si.

## **ABSTRAK**

Penerapan pembelajaran Kurikulum 13 serta berlakunya sistem zonasi menyebabkan permasalahan yang menjadikan peserta didik kurang aktif dan prestasi belajar menjadi menurun dari tahun-tahun sebelumnya. Salah satu solusi yang bisa diterapkan yaitu dengan penggunaan aplikasi *quiz game kahoot*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran aplikasi *quiz game kahoot*, mengetahui prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa, dan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *quiz game kahoot* terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan Pre-post tes. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Sugihwaras. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas XI IPS 2. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Paired Sample tes.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Sugihwaras setelah menggunakan aplikasi *quiz game kahoot*, sebesar tabel di atas menjelaskan perolehan nilai signifikan sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05 serta nilai t sebesar 16,645. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbandingan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam dengan media pembelajaran berbasis *quiz game kahoot* di SMA Negeri 1 Sugihwaras.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran Quiz Game Kahoot, Prestasi Belajar, Pendidikan Agama Islam**

## KATA PENGANTAR

Rasa syukur senantiasa penulis panjatkan pada Allah SWT., berkat taufik dan hidayah-Nya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikan-Nya yaitu sebagai khalifal fil ardl.

Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah Swt., membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal yang berjudul: “Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI-IIS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Melalui Media Pembelajaran Berbasis Quiz Game Kahoot di SMA Negeri 1 Sugihwaras”. Dengan diselesaikannya penulisan proposal ini penulis ingin memberikan penghargaan sebanyak-banyaknya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, arahan dan bantuan kepada penulis, khususnya kepada beliau:

1. Bapak M. Jauharul Ma'arif, selaku Rektor UNU Sunan Giri Bojonegoro, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah disini sehingga bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr.H.Ahmad Mansyur, MA, selaku dekan Fakultas Tarbiyah UNU Sunan Giri Bojonegoro, yang telah mengarahkan guna penyelesaian proposal ini.
3. Bapak Ust. Su'udin Aziz, M. Ag., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang telah penulis pilih.

4. Bapak H. Yogi Prana Izza, Lc., MA., selaku pembimbing 1 skripsi, yang telah banyak mengorbankan waktu, pikiran, tenaga, guna penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Alif Yuanita Kartini, S.Si.,M.Si., selaku pembimbing 2 skripsi, yang telah banyak mengorbankan waktu, pikiran, dan tenaga, dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Dr. Mukhammad Samsu, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Sugihwaras yang telah memberikan izin penelitian.
7. Bapak Naim Fauzi, S.Pd., selaku guru Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan izin penelitian.
8. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun materiil, sehingga penulisan proposal ini lebih lancar.

Kepada beliau yang tersebut diatas, penulis tidak mampu memberikan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah SWT, dengan balasan yang berlipat ganda.

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita selalu dala perlindungan Allah SWT. *Aamiin*.

Bojonegoro, 1 September 2021

Penulis

**UNUGIRI**  
**BOJONEGORO**

**Citra Ayu Erfina**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL PROPOSAL SKRIPSI.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Hipotesis Penelitian.....	7
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
G. Keaslian Penelitian.....	7
H. Devinisi Istilah.....	11
<b>BAB II. LANDASAN TEORI</b>	
A. Media Pembelajaran.....	13
B. Quiz Game.....	16
C. Aplikasi Kahoot.....	17
D. Prestasi Belajar.....	20
E. Pendidikan Agama Islam.....	22
<b>BAB III. METODOLOGI PENULISAN</b>	
A. Populasi dan Sampel.....	29
B. Jenis Penelitian.....	29
C. Sumber Data.....	30
D. Teknik Pengumpulan Data.....	30
E. Teknik Analisis Data.....	32



## **BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN**

A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	34
1. Profil Sma Negeri 1 Sugihwaras.....	35
2. Visi, Misi, Tujuan Dan Sarana Prasarana .....	36
B. Paparan Data.....	39
1. Penggunaan Media Pembelajaran Quis Game Kahoot .....	39
2. Prestasi Pendidikan Agama Islam .....	40
3. Uji Data Hasil Penelitian.....	41
C. Pembahasan .....	42
1. Analisi Pengaruh Media Pemebelajaranquis Game Kahoot Terhadap Prestasi Belajar Siswa .....	42

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	43
B. Saran .....	44

<b>DAFTA PUSTAKA.....</b>	<b>45</b>
---------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>48</b>
--------------------------------	-----------

**UNUGIRI**  
**BOJONEGORO**