

PERSETUJUAN

Lamp. : 5 (lima) Eks.

Hal : Naskah Skripsi

Yth.

Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Di Jalan Ahmad Yani No. 10. Jamban. Bojonegoro.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

Nama : AL-QAEDA PUTRI SURYA
NIM : 201955010104894
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGARUH PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DENGAN MEDIA BERBASIS *GAME KAHOOT*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ KELAS X DI MA
WALISONGO SUGIHWARAS BOJONEGORO

telah memenuhi syarat untuk diuji didepan sidang munaqasah skripsi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bojonegoro, 8 Agustus 2023

Pembimbing I

Zumrotul Fauziah, M.Pd

NIDN. 2112119203

Pembimbing II

Khoirotus Silliyah, M.Psi. Psikolog

NIDN. 21190492021

Ketua Program Studi

Pendidikan Agama Islam



Su'udin Aziza, S.Pd.L., M.Ag

UNUGIRI
NIDN. 2121128602

HALAMAN PENGESAHAN

Setelah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:

Nama : ALQAEDA PUTRI SURYA

NIM : 201955010104894

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Fakultas : TARBIYAH

Judul Skripsi : PENGARUH PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DENGAN MEDIA BERBASIS GAME KAHOOT
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ KELAS X DI MA
WALISONGO SUGIHWARAS BOJONEGORO

Dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada:

Hari, tanggal : Rabu, 30 Agustus 2023

Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji:

1. Penguji I : Dr. H. Yogi Prana Izza, Lc. MA

2. Penguji II : Zumrotul Fauziah, M.Pd

3. Penguji III : Khoirotus Silfiah, M.Psi. Psikolog

4. Penguji IV : Siti Khoiriyah, M.Pd

Tanda Tangan

(Yogi Prana Izza)

(Zumrotul Fauziah)

(Khoirotus Silfiah)


(Siti Khoiriyah)

Bojonegoro, 30 Agustus 2023

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri


Dr. H. Ahmad Manshur, M.A.)

FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI
NIDN: 22037701

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Alqaeda Putri Surya

NIM : 201955010104894

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

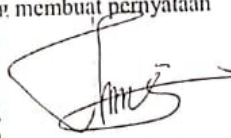
Fakultas : Tarbiyah


Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Interaktif Dengan Media Berbasis
Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas X Di MA Walisongo
Sugihwaras Bojonegoro.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 21 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan




Alqaeda Putri Surya

MOTTO

We were born to be real, not perfect

(Kita terlahir untuk menjadi nyata, bukan sempurna)

“Kau adalah milik-ku”

(QS. Al-Baqarah: 156)



UNUGIRI

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yang telah mendukung dan memberi semangat saya selama dalam masa perkuliahan hingga detik ini.
2. Saudara laki-laki ku yang selalu membantu dan menyemangati saya selama pembuatan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen pembimbing yang membimbing saya dalam menyelesaikan tugas skripsi ini
4. Teman-teman yang memberikan suport dan dukungan serta motivasi untuk segera menyelesaikan tugas skripsi ini.
5. Ibu kepala sekolah dan Bapak/Ibu guru MA Walisongo Sugihwaras yang telah sudi memberikan tempat untuk peneliti menyelesaikan penelitiannya serta teman-teman kelas X-IPA dan X-IPS yang membantu saya menyelesaikan tugas skripsi saya ini.

UNUGIRI

ABSTRAK

PENGARUH PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MEDIA BERBASIS *GAME KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ KELAS X DI MA WALISONGO SUGIHWARAS BOJONEGORO

Al-Qaeda Putri Surya, Zumrotul Fauziah, M.Pd.,

Khoirotus Silfiyah, M.Psi. Psikolog

Teknologi informasi dan komunikasi telah merambah ke dunia pendidikan. Kemajuan teknologi digital dalam pembelajaran merupakan tantangan bagi guru di era saat ini, seperti guru di MA Walisongo Sugihwaras dalam mengajar belum pernah menggunakan media berbasis *game online* yang mengakibatkan siswa kurang antusias dan aktif saat proses pembelajaran, pembelajaran kurang menyenangkan dan cenderung membosankan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental* dengan jumlah sampel 34 siswa yaitu 17 siswa kelas X-IPA sebagai kelas eksperimen, 17 siswa dari kelas X-IPS sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data berupa *statistik deskriptif*, dan *statistik inferensial*. *Statistik deskriptif* untuk mengetahui rata-rata (*mean*), standar deviasi, presentase nilai rata-rata, dan kategori tingkat hasil belajar siswa. Sedangkan *statistik inferensial* untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji *Regresi Linier Sederhana* Namun sebelumnya dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen pada *pretest* adalah 85,53 dan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada *posttest* adalah 81,17. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol pada *pretest* adalah 60,00 dan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada *posttest* adalah 77,64. Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa sebesar 17,64. Nilai sig (2 tailed) sebesar $0,009 < 0,05$ artinya nilai signifikan lebih kecil dari taraf kesalahan. Selain itu diperoleh nilai $R=0,748$ atau $R < 1$, maka secara relative kelas yang diajar dengan menggunakan *game kahoot* lebih efisien dari pada kelas yang tidak menggunakan *game kahoot*.

Kata Kunci: Pengaruh, Game Kahoot, Hasil Belajar, Aqidah Akhlaq

ABSTRACT

THE EFFECT OF INTERACTIVE LEARNING WITH *KAHOOT GAME*- BASED MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS X OF AQIDAH AKHLAQ AT MA WALISONGO SUGIHWARAS BOJONEGORO

Al-Qaeda Putri Surya, Zumrotul Fauziah, M.Pd.,

Khoirotus Silfiyah, M.Psi. Psikolog

Information and communication technology has penetrated into the world of education. The advancement of digital technology in learning is a challenge for teachers in the current era, such as teachers at MA Walisongo Sugihwaras in teaching who have never used online game-based media which results in students being less enthusiastic and active during the learning process, learning is less fun and tends to be boring.

This study used a quantitative approach with a quasi-experimental research type with a sample size of 34 students, namely 17 students from class X-IPA as the experimental class, 17 students from class X-IPS as the control class. Data collection was carried out using test techniques, documentation and questionnaires. Data analysis techniques in the form of descriptive statistics and inferential statistics. Descriptive statistics to determine the average (mean), standard deviation, percentage of the average value, and the level of student learning outcomes. While inferential statistics to test the research hypothesis using the Regresi Linier Sederhana. But before that, the normality test and homogeneity test were carried out first.

Based on the results of the study, the average score of the experimental class students' learning outcomes in the pretest was 85.53 and the average score in the posttest was 81.17. While the average value of student learning outcomes in the control class at the pretest was 60.00 and the average value of student learning outcomes in the posttest was 77.64. The average increase in student learning outcomes is 17.64. The sig (2 tailed) value is $0.009 < 0.05$, meaning that the significant value is smaller than the error level. In addition, the value of $R = 0.748$ or $R < 1$ was obtained, so relatively the class taught using the kahoot game was more efficient than the class that did not use the kahoot game.

Key words: *Influence, Game Kahoot, Learning Outcomes, Aqidah Akhlak*

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Syukur Alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufiq dan hidayahNya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikanNya yaitu sebagai khalifah *fil ardl*. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntutan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Interaktif dengan Media Berbasis *Game Kahoot* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas X di MA Walisongo Sugihwaras Bojonegoro” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak M. Jauharul Ma'arif, M.Pd. I., selaku rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

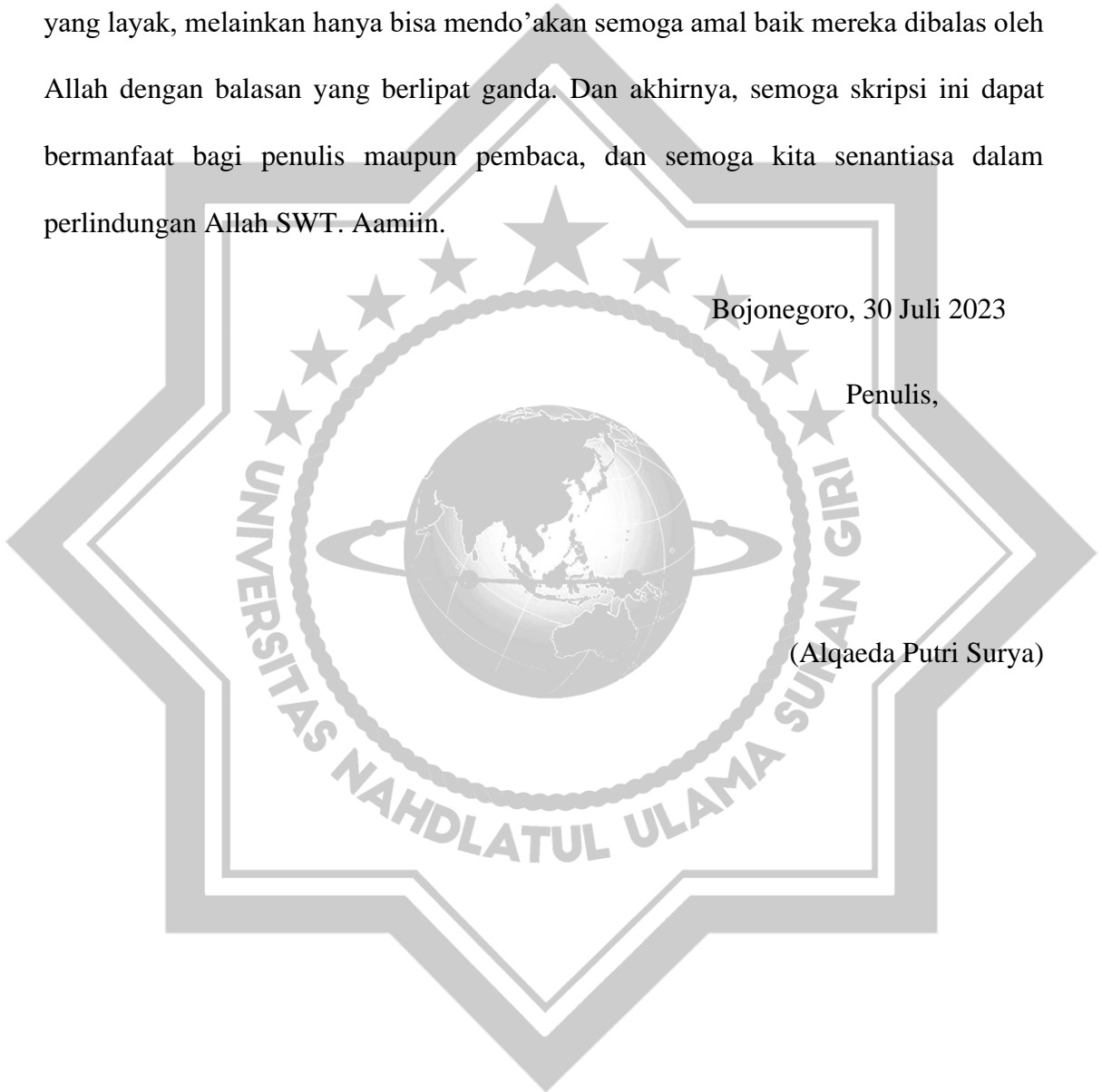
3. Ibu Zumrotul Fauziah, M.Pd dan Ibu Khoirotus Silfiyah, M.Psi. Psikolog selaku pembimbing I dan II, yang telah mengorbankan tenaga dan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Su'udin Aziz, S.Pd. I, M.Ag, ketua prodi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.
5. Bapak dan Ibu Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi.
6. Ibu kepala sekolah dan Bapak/Ibu guru MA Walisongo Sugihwaras yang telah sudi memberikan tempat untuk peneliti menyelesaikan penelitiannya serta teman-teman kelas X-IPA dan X-IPS yang membantu saya menyelesaikan tugas skripsi ini.
7. Kedua orang tua saya, Bapak Luluk Setyo Budi dan Ibu Khusnatul Khasanah yang telah mendukung penulis hingga detik ini.
8. Jodoh Penulis kelak kamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, meskipun saat ini penulis tidak mengetahui keberadaanmu. Karena penulis yakin bahwa sesuatu yang ditakdirkan menjadi milik kita akan menuju kepada kita bagaimanapun caranya.
9. Rekan-rekan mahasiswa/mahasiswi yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun materil, sehingga penulisan skripsi ini berjalan dengan lancar.

Kepada beliau yang tersebut diatas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendo'akan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda. Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT. Aamiin.

Bojonegoro, 30 Juli 2023

Penulis,

(Alqaeda Putri Surya)



UNUGIRI

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	Ḥ	Ha (dengan titik diatas)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Šad	Š	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

DAFTAR ISI

JUDUL.....
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7

C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Signifikansi Penelitian.....	7
E. Hipotesis.....	9
F. Definisi Operasional.....	9
G. Orisinalitas Penelitian.....	10
H. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II KAJIAN TEORI.....	15
A. Pembelajaran Interaktif.....	15
1. Definisi Media Pembelajaran Interaktif.....	15
2. Perangkat Media Pembelajaran Interaktif.....	15
3. Pengertian Media Pembelajaran.....	16
4. Manfaat Media Pembelajaran.....	17
5. Faktor-faktor Yang Harus Diperhatikan Dalam Pemilihan Media.....	20
6. Pemakaian <i>Game</i> Dalam Pembelajaran.....	21
B. <i>Game Kahoot</i>	22
1. Pengertian <i>Game Kahoot</i>	22
2. Cara Penggunaan <i>Game Kahoot</i>	23
C. Hasil Belajar.....	29
1. Pengertian Hasil Belajar.....	29
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	31

BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel.....	33
C. Jenis Data dan Sumber Data.....	34
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35
E. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN.....	45
A. Penyajian Data dan Pembahasan.....	45
B. Analisis Data.....	47
BAB V PENUTUP.....	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	68



UNUGIRI

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Hasil Nilai PAT Kelas X.....	5
Tabel 1.2 Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 1.3 Posisi Penelitian.....	12
Tabel 3.1 Populasi.....	33
Tabel 3.2 Sampel.....	34
Tabel 3.3 Kategori Hasil Belajar.....	49
Tabel 4.1 Data Siswa Madrasah Aliyah Waliosngo Sugihwaras.....	46
Tabel 4.2 Daftar Pendidik Madrasah Aliyah Walisongo Sugihwaras.....	47
Tabel 4.3 Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	48
Tabel 4.4 Analisis Dekriptif Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 4.5 Kategori Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 4.6 Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	50
Tabel 4.7 Analisis Dekriptif Kelas Kontrol.....	51
Tabel 4. 8 Kategori Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	51
Tabel 4.9 Uji Normalitas.....	53
Tabel 4.10 Uji Homogenitas.....	53

Tabel 4.11 <i>Group Statistic</i>	54
Tabel 4.12 Regresi Linier Sederhana.....	55
Tabel 4.13 Nilai Variance.....	56



UNUGIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal kahoot.....	24
Gambar 2.2 Menu fitur pembuatan soal.....	24
Gambar 2.3 Menu pengisian soal dan jawaban.....	25
Gambar 2.4 Tampilan awal memulai permainan.....	25
Gambar 2.5 Tampilan awal memulai permainan.....	26
Gambar 2.6 Tampilan awal memulai permainan.....	26
Gambar 2.7 Tampilan peserta didik memasukan PIN.....	27
Gambar 2.8 Tampilan peserta didik memasukan username.....	27
Gambar 2.9 Tampilan peserta didik memilih icon.....	28
Gambar 2.10 Tampilan soal di smartphone peserta didik.....	28
Gambar 2.11 Tampilan pemenang kuis.....	29

UNUGIRI