

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembangunan manusia dan sosial. Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran di era digital, pendidik menjadi lebih mudah dengan adanya berbagai aplikasi, software dan juga web media pembelajaran yang dapat menunjang serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat atau sarana yang digunakan dalam proses penyampaian informasi, pembelajaran, atau pelatihan.

Media ini dapat berupa benda, alat, teknologi, atau sumber daya lain yang difungsikan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, memahami konsep, dan mengembangkan keterampilan. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dengan cara menyampaikan informasi secara lebih visual, interaktif, dan dapat membantu siswa memahami konten lebih baik. Media pembelajaran dapat beragam, mulai dari media buku, papan tulis, dan gambar-gambar hingga media digital seperti presentasi multimedia, video pembelajaran, permainan interaktif, dan aplikasi mobile.<sup>1</sup> Penggunaan media pembelajaran membantu menciptakan variasi dalam metode

---

<sup>1</sup> H. Ulya, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Pai dengan Menggunakan Video Explanasi, Pop Up dan Kahoot, *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 4(1), (2020), <https://doi.org/10.30762/ed.v4i1.1868>

penyampaian, menggugah minat dan motivasi belajar siswa, serta menyesuaikan pembelajaran dengan gaya belajar individu.

Konteks dalam pendidikan modern, pengembangan media pembelajaran menjadi semakin penting dengan teknologi digital, karena dapat memperluas akses siswa terhadap informasi, memungkinkan pembelajaran jarak jauh, menawarkan keinteraktifan, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Keseluruhan, media pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi, menginspirasi, dan mendukung proses belajar mengajar secara lebih efektif. Pada realitanya di jenjang MA sekolah sudah memfasilitasi media IT untuk pembelajaran tetapi masih ada pendidik yang belum memanfaatkan media teknologi untuk asesmen atau penilaian peserta didik. Pendidik jarang memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Pada perkembangan yang terjadi di era digital ini seharusnya dapat mengaplikasikannya dengan maksimal. Guru/ pendidik dituntut untuk dapat beradaptasi agar dapat menyesuaikan pembelajaran berbasis digital dan sesuai perkembangan peserta didik. Guru harus memiliki kreatifitas dan inovasi yang tinggi sehingga dapat menjadikan suasana belajar lebih menarik. Pemanfaatan teknologi digital ini dapat di aplikasikan berbagai aspek pendidikan. Dengan

teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media atau alat bantu dalam menilai asesmen diagnostik kognitif pada peserta didik.<sup>1</sup>

Media pembelajaran berbasis teknologi dalam perspektif al-qur'an hadis terdapat dalam Al-qur'an surah An-Naml ayat 28-30 dalam ayat ini menjelaskan tentang cikal bakal penggunaan teknologi dalam komunikasi termasuk komunikasi dalam pembelajaran, yaitu tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balkis:

إِذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ (28) إِذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ (29) إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ (30)

Artinya : (28) Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan. (29) Berkata ia (Balqis): hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia, (30) Sesungguhnya surat itu, dari sulaiman dan sesungguhnya (isi)-nya: “dengan menyebut nama Allah yang maha pemurah lagi maha penyayang.”

Dari potongan cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis tersebut terjadi teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu, Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-Hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga yang disampaikan dapat

<sup>1</sup> Hasmawati, dan Ahamd Muktamar, Assesmen Dalam Kurikulum Merdeka Perspektif Pendidikan Agama Islam, *Indonesia Jurnal Inovation Multidispliner Research*, 1.3 (2023): 197-211. <https://doi.org/10.31004/ijim.v1i3.20>

diterima dengan baik samapai pada tujuan yang dikehendaki. Bahkan Nabi Sulaiman telah memperlihatkan teknologi yang canggih di istananya, yang Allah SWT, abadikan pada ayat berikutnya Al-qur'an surah An-Naml: 44 diantaranya sebagai berikut:

قِيلَ لَهَا ادْخُلِي الصَّرْحَ فَلَمَّا رَأَتْهُ حَسِبَتْهُ لُجَّةً وَكَشَفَتْ عَنْ سَاقِهَا قَالَ إِنَّهُ صَرْحٌ مُّمَرَّدٌ مِّنْ قَوَارِيرَ

هَ قَالَتْ رَبِّ إِنِّي ظَلَمْتُ نَفْسِي وَأَسْلَمْتُ مَعَ سُلَيْمَانَ اللَّهُ رَبِّ الْعَالَمِينَ (44)

Artinya : “Dikatakan kepadanya:”Masuklah ke dalam istana”. Maka tatkala Dia melihat lantai istana itu, dikiranya kolam air yang besar, dan disingkapkannya kedua betisnya. Berkatalah Sulaiaman “sesungguhnya ia adalah istana licin terbuat dari kaca”. Berkatalah Balqis:” Ya Tuhanku , sesungguhnya aku telah berbuat zalim terhadap diriku dan aku berserah diri bersama sulaiaman kepada Allah, Tuhan semesta alam”

Dalam ayat tersebut Nabi Sulaiman telah memperkenalkan istananya dengan berbagai kecanggihan pada saat itu, hal ini merupakan salah satu daya Tarik dalam teknik komunikasi agar dapat berjalan dengan baik. Sehingga Ratu Balqis dapat tertarik dan merasa nyaman berada di istana Nabi Sulaiman, akhirnya beliau menjadikan Ratu Balqis sebagai istrinya.

Hubungannya dengan proses pembelajaran yang juga merupakan salah satu bentuk komunikasi yang berada di wilayah pendidikan. Penggunaan media burung Hud-Hud oleh Nabi Sulaiman kepada Ratu Balqis merupakan implementasi teknologi pada masa itu, sebab dengan penggunaan burung

tersebut dapat membuat proses komunikasi lebih efektif dan efisien. Bahkan dalam pertemuan keduanya difasilitasi dengan sarana dan prasarana yang menggunakan teknologi canggih, sehingga dapat membuat suasana nyaman dan kondusif. Dengan demikian dalam pembelajaran seharusnya dapat menggunakan media yang dapat memperlancar komunikasi dalam prosesnya, dan menggunakan sarana yang dapat membuat peserta didik nyaman, sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan secara maksimal.<sup>2</sup> Salah satunya proses pelaksanaan asesmen pada peserta didik perlu adanya media asesmen yang inovatif.

Asesmen atau biasa disebut dengan penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui kebutuhan belajar, perkembangan, dan pencapaian hasil belajar peserta didik, yang hasilnya kemudian digunakan sebagai bahan refleksi serta landasan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Asesmen yang digunakan melalui asesmen diagnostik kognitif. Pada setiap aspek memiliki penilaian yang berbeda-beda, seperti pada aspek kognitif hal yang diukur ialah ranah pengetahuan dan pemahamannya. Asesmen diagnostik kognitif merupakan asesmen yang dilakukan guru pada awal dan akhir proses kegiatan belajar. Hal ini dilakukan

---

<sup>2</sup> Muhammad Latif& Fadriati, Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-qur'an Hadis, *Jurnalreviewpendidikanpengajaran*(2023). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>

dengan tujuan untuk memantau seberapa jauh siswa dapat memahami materi pembelajaran yang sedang berlangsung.<sup>3</sup>

Salah satu tantangan dalam proses pembelajaran adalah menilai tingkat pemahaman dan kemampuan kognitif siswa secara efektif. Penggunaan media penilaian diagnostik kognitif dalam pembelajaran berperan penting dalam menentukan pemahaman siswa secara akurat dan menyeluruh. Namun media penilaian yang digunakan sering kali kurang menarik bagi siswa dan kurang sesuai untuk menciptakan motivasi belajar yang optimal. Untuk menciptakan motivasi belajar siswa yang optimal dan menarik bisa melalui media pembelajaran berbasis gamifikasi.

Dalam konteks ini, penggunaan gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran telah menarik perhatian banyak pemangku kepentingan.<sup>4</sup> Gamifikasi menggunakan elemen permainan dalam konteks non-permainan, untuk meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup> Penerapan gamifikasi dapat dilakukan dengan menggunakan suatu media, diantaranya yaitu aplikasi *kahoot*. Aplikasi yang populer di bidang pembelajaran adalah *Kahoot*. *Kahoot* adalah platform

---

<sup>3</sup> Aslihah, dkk, Pengembangan Assesmen Diagnostik Kognitif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka, *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam* (2023): 496-502. <https://doi.org/10.51468/jpi.v5i3%20Juni.392>

<sup>4</sup> Ariani Diana, Gamifikasi Untuk Pembelajaran, *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3.2 (2020): 144-149, <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>

<sup>5</sup> Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (n.d.). *Dhenisha Agustine Fadilla, Sarah Nurfadhilah-Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>

interaktif berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat kuis dan pertanyaan yang dapat diakses peserta didik secara online. Dalam konteks pengembangan media asesmen diagnostik kognitif, penggunaan *kahoot* sebagai platform gamifikasi menawarkan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas proses penilaian dan meningkatkan pengalaman belajar siswa. Selain itu, penggunaan *kahoot* juga dapat menjadi media asesmen diagnostik kognitif untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Salah satunya pada mata pelajaran Akidah akhlak, dalam mata pelajaran akidah akhlak guru PAI dalam proses asesmennya menggunakan kertas. Penggunaan kertas ketika proses penilaian asesmen pada hasil belajar peserta didik kurang maksimal, karena peserta didik merasa bahwa jawaban terlalu banyak. Selain itu, peneliti juga menemukan bahwasanya media asesmen dalam penggunaannya kurang bervariasi. Salah satu teori yang mendukung gamifikasi (penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan) dapat meningkatkan hasil belajar adalah teori *Flow* (kesenangan), yang dikemukakan oleh Mihaly ia berpandangan bahwa kebahagiaan adalah bukan sesuatu yang terjadi. Uraian tentang teori *flow* ini tentang model kesadaran dengan pendekatan fenomenologis, dan teori informasi, klasifikasi kesadaran yang identik dengan *flow*. Teori *flow* pada situasi khusus yakni bermain dan bekerja. Tujuan dari kajian ini adalah untuk menemukan elemen yang lebih konseptual atau lebih elementer dari motivasi yang kemudian berdampak pada hasil belajar. Teori ini mengemukakan bahwa saat seseorang berada dalam kondisi *flow* atau aliran, mereka merasa fokus dalam tugas yang

sedang dilakukan dan merasa produktif serta bersemangat. Jadi, pada teori ini penggunaan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan kondisi *flow* tersebut. Sehingga bisa meningkatkan motivasi, dari motivasi tersebut kemudian dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dari penjelasan teori gamifikasi tersebut, peneliti memilih aplikasi *kahoot* sebagai media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi, karena aplikasi tersebut dapat mengetahui hasil belajar siswa secara efektif, dan dikuatkan dengan teori *flow* bahwa pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dalam bentuk quiz menggunakan aplikasi *kahoot*. Dalam penggunaan media ini peneliti mengembangkan media asesmen diagnostik kognitif menggunakan aplikasi *kahoot*, agar peserta didik dalam proses asesmennya menciptakan suasana yang enjoy ketika pengerjaannya. Terciptanya suasana yang menyenangkan ketika pengerjaan asesmen menggunakan *kahoot* akan lebih efektif, karena didalamnya berupa game quiz. Hal ini lah tentunya perlu mengembangkan media asesmen diagnostik kognitif untuk pengetahuan atau pemahaman sejauh mana pesera didik dalam memahami isi materi yang diajarkan dan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru PAI yang dilakukan peneliti di MA Islahiyah Kalitidu, dalam pembelajarannya kurang

memanfaatkan penggunaan media pendidikan yang digunakan sebagai media pembelajaran. Guru dalam proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran konvensional, seperti cenderung menggunakan metode ceramah. Sehingga kebanyakan siswa merasa jenuh dalam pembelajaran di kelas. Dalam proses asesmen peserta didik juga merasa kurang puas dengan jawabannya, karena terlalu banyak berfikir. Sehingga kurang efektif membantu belajar peserta didik MA Islahiyah Kalitidu dan kegiatan pembelajaran kurang optimal. Perlu adanya inovasi dan kreativitas dalam pelaksanaan asesmen agar materi dapat tersampaikan dengan baik.

Penyelesaian untuk mengatasi masalah tersebut peneliti bermaksud melakukan pengembangan media asesmen diagnostik kognitif untuk mengukur efektivitas penggunaan aplikasi kahoot pada hasil belajar siswa. Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan. Penelitian ini diharapkan dapat terciptanya instrumen evaluasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pemaparan di atas harapan yang ingin dicapai serta kenyataan yang ada. Maka peneliti memiliki solusi berupa inovasi melakukan **“Pengembangan Media Asesmen Diagnostik Kognitif Berbasis Gamifikasi Dengan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Fase E Materi Sifat Wajib Dan Jaiz Allah SWT di MA Islahiyah Kalitidu”**. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi

dengan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai platform utama. Melalui pendekatan ini diharapkan dapat tercipta media penilaian yang lebih menarik, interaktif, dan mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti berharap dengan penelitian ini dapat membantu dan memfasilitasi peserta didik memahami materi dan aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan konteks penelitian diatas dalam penelitian ini peneliti merumuskan beberapa pokok masalah yang akan dibahas, yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dengan aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran akidah akhlak Fase E materi sifat wajib dan jaiz Allah SWT di MA Islahiyah Kalitidu?
2. Bagaimana efektivitas media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dengan aplikasi *kahoot* pada hasil belajar siswa mata pelajaran akidah akhlak Fase E materi sifat wajib dan jaiz Allah SWT di MA Islahiyah Kalitidu?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengembangan media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dengan aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran akidah akhlak fase E materi sifat wajib dan jaiz Allah SWT di MA Islahiyah Kalitidu.

2. Mengetahui keefektivan media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dengan aplikasi *kahoot* pada hasil belajar siswa mata pelajaran akidah akhlak fase E materi sifat wajib dan jaiz Allah SWT.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Terdapat 2 manfaat dalam penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Diantaranya sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan referensi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu platform kahoot sebagai penilaian diagnostik kognitif dan dapat mengembangkan pola pikir pemahaman peserta didik.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi guru dan menjadi alternatif dalam proses penilaian diagnostik kognitif melalui platform kahoot. Selain itu, dapat menciptakan pembelajaran lebih menyenangkan dan menambah kreativitas guru tersebut.

###### **b. Bagi Siswa**

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan siswa dalam penggunaan media pembelajaran di bidang teknologi. Memberikan

pengalaman yang baru dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik tidak merasa jenuh dalam melaksanakan penilaian diagnostik kognitif.

**c. Bagi Peneliti**

Dapat menambah ilmu dan pengalaman tentang pelaksanaan penilaian diagnostik kognitif menggunakan media Kahoot, merupakan sarana belajar dan latihan dalam usaha memberikan peran di bidang pendidikan.

**d. Bagi Sekolah**

Peneliti ini dapat menambah media pembelajaran, dapat meningkatkan cara belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas X di MA Islahiyah Kalitidu.

**E. Komponen dan Spesifikasi Produk**

Spesifikasi pengembangan produk yang dikembangkan berupa media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dengan aplikasi kahoot pada mata pelajaran akidah akhlak materi sifat wajib Allah dan sifat Jaiz Allah SWT. Berdasarkan spesialisasi produk tersebut yang dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan adalah media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dengan aplikasi kahoot. Mata pelajaran akidah akhlak, materi sifat wajib dan jaiz Allah SWT. Tujuannya meningkatkan

pemahaman dan kognisi siswa terhadap materi sifat wajib dan jaiz Allah SWT.

2. Metode asesmen menggunakan diagnostik kognitif, dengan pertanyaan-pertanyaan untuk mengukur pemahaman siswa secara mendalam.
3. Menyusun instrumen penilaian berupa soal atau pertanyaan-pertanyaan yang disusun sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran.
4. Aplikasi kahoot sebagai platform untuk menyajikan asesmen dan interaksi siswa. Media pembelajaran ini bersifat interaktif berbasis quiz game, di dalamnya tersedia beberapa templat untuk membuat quiz atau pertanyaan-pertanyaan interaktif dengan pilihan jawaban.
5. Pembuatan soal untuk asesmen melalui aplikasi kahoot dapat dibuat melalui fitur yang tersedia secara gratis, masing-masing soal ada waktu pengerjaannya. Setelah menjawab soal tersebut ada poin masing-masing siswa dan akan muncul peringkat teratas dari 1 sampai 3 sesuai dengan hasil skor tertinggi dari pengerjaan siswa tersebut. Kriteria penilaian jawaban yang benar, kecepatan dalam menjawab, dan tingkat partisipasi siswa.
6. Evaluasi: data hasil asesmen yang terukur dan analisis keberhasilan pembelajaran siswa.

## **F. Ruang Lingkup Dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Ruang Lingkup**

Perlu adanya ruang lingkup penelitian pada objek yang akan teliti supaya penelitian yang dilakukan tidak melebar dan hanya fokus pada satu ruang lingkup. Adapun ruang lingkup dari penelitian ini adalah :

- a. Pengembangan media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dengan aplikasi *kahoot*
- b. Objek penelitian terbatas pada penggunaan aplikasi *kahoot* di kelas X MA Islahiyah Kalitidu

## 2. Keterbatasan pengembangan

Pengembangan media asesmen diagnostic kognitif materi sifat wajib dan jaiz Allah SWT yang dilakukan oleh peneliti memiliki keterbatasan, sebagai berikut :

- a. Penelitian dan pengembangan ini terbatas pada pembelajaran PAI materi sifat wajib dan jaiz Allah SWT
- b. Uji coba pemakaian media asesmen diagnostik kognitif menggunakan aplikasi *kahoot* terbatas pada siswa kelas X MA Islahiyah Kalitidu.

## G. Definisi Operasional

Pada bagian definisi operasional ini, peneliti memberikan penjelasan yang jelas mengenai judul penelitian agar mudah dipahami. Oleh karena itu, perlu menyajikan istilah-istilah dalam judul dengan terperinci :

1. Media asesmen diagnostik kognitif yang digunakan dalam proses evaluasi kemampuan kognitif siswa menggunakan soal asesmen, soal asesmen sesuai dengan materi yang ditentukan. Soal-soal ini berupa pilihan ganda berbasis

gamifikasi menggunakan aplikasi *kahoot*. Asesmen diagnostik kognitif sendiri memiliki arti suatu proses evaluasi yang dilakukan guru pada awal dan akhir proses kegiatan belajar untuk memantau seberapa jauh siswa dapat memahami tema pembelajaran yang sedang berlangsung.

2. Gamifikasi adalah strategi yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Dalam konteks ini, gamifikasi berarti mengaplikasikan elemen-elemen dari permainan video seperti poin, level, dan hadiah ke dalam proses pembelajaran untuk membuat siswa lebih terlibat dan semangat dalam belajar. Tujuan gamifikasi dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas belajar, meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan hasil belajar.
3. Aplikasi *kahoot* adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat kuis pilihan ganda yang dapat diakses melalui penjelajah web atau aplikasi *kahoot*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk meninjau pengetahuan siswa, sebagai asesmen diagnostik kognitif.
4. Sifat wajib dan jaiz Allah SWT adalah sifat wajib dan jaiz Allah yang berhubungan dengan perbuatan atau kehendak Allah SWT. Dalam konteks pengajaran akidah akhlak materi sifat wajib dan jaiz Allah SWT sangat penting untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam. Sifat wajib Allah menunjukkan kehendak Allah SWT yang harus di taati oleh umat

islam, sedangkan sifat jaiz Allah SWT menunjukkan kebolehan Allah SWT yang dapat diterima oleh umat islam. Dengan memahami sifat wajib dan jaiz Allah SWT siswa dapat memahami lebih dalam tentang kehendak Allah SWT dan bagaimana mereka dapat mengamalkan nilai-nilai agama islam dalam kehidupan sehari-hari.

#### H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian pengembangan media asesmen diagnostik kognitif bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sifat wajib dan jaiz Allah SWT. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan tema yang digunakan dalam penelitian ini oleh peneliti adalah :

**Tabel 1.1**

#### Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Himatul Ulydkk,2020, "Pengembangan media pembelajaran PAI dengan menggunakan vidio explanasi, pop up dan kahoot".	Sama-sama menggunakan penelitian jenis R&D.	Peneliti hanya menggunakan media kahoot untuk media asesmen diagnostik kognitif, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan vidio explanasi, pop up dan kahoot.	Pengembangan media pembelajaran PAI ini menggunakan vidio, explanasi, pop up dan kahoot. Hasil dari penelitian ini berpengaruh pada pembelajaran multimedia dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa.
2.	Qonita Sholihah, 2022 "Pemanfaatan media Kahoot sebagai instrumen penilaian formatif pada pembelajaran fiqih di Ma al-	Sama-sama menggunakan media kahoot sebagai penilaian atau assesmen.	Peneliti menggunakan asesmen diagnostik kognitif pada mata pelajaran Akidah akhlak, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan penilaian formatif pada mata pelajaran fiqih.	Pemanfaatan media kahoot ini digunakan sebagai instrumen penilaian formatif pada mata pelajaran fiqih. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran kahoot sebagai instrumen penilaian sangat efektif dan juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

No.	Nama Peneliti, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Burhan Gedawang”.			
3.	Fatonah Salfadilah dkk, 2023, “Aplikasi kahoot sebagai media penilaian kognitif berbasis HOTS di Sekolah Dasar”	Sama-sama menggunakan media pembelajaran kahoot sebagai penilaian.	Peneliti menggunakan penilaian diagnostik kognitif pada tingkat MA, sedangkan penelitian tersebut hanya menggunakan penilaian kognitif pada tingkat sekolah dasar.	Penerapan aplikasi kahoot digunakan untuk penilaian ranah kognitif peserta didik terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi di sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi kahoot pada penilaian kognitif berbasis HOTS dapat menjadi salah satu alternatif mempermudah pendidik dalam mengukur tingkat kognitif peserta didik
4.	Ulfaria, 2021, “Pengembangan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran IPS kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan”	Sama-sama menggunakan penelitian jenis R&d, dan sama-sama menggunakan model pengembangan 4D	Peneliti mengembangkan asesmen diagnostik kognitif pada mata pelajaran Akidah akhlak tingkat MA melalui aplikasi kahoot, sedangkan peneliti sebelumnya mengembangkan aplikasi kahoot untuk alat evaluasi pada mata pelajaran IPS tingkat SMP.	Pengembangan aplikasi kahoot ini sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran IPS. Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran IPS sangat efektif berdasarkan uji ahli materi dan ahli media.
5.	Nadhira Aisyah Damayanti dkk, 2021, “Pengembangan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa”	Sama-sama menggunakan penelitian jenis R&d	Peneliti mengembangkan asesmen diagnostik kognitif untuk mengetahui kemampuan dasar peserta didik sejauh mana memahami materinya dengan menggunakan aplikasi kahoot, sedangkan peneliti sebelumnya mengembangkan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.	Pengembangan aplikasi kahoot ini sebagai media evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini bahwa penggunaan aplikasi Kahoot valid, efektif dan praktis untuk dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media evaluasi hasil belajar. Penelitian ini sekaligus juga membuktikan bahwa penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari beberapa hasil riset yang dilakukan sebelumnya atau telaah pustaka yang dilakukan, bahwa penelitian yang dikembangkan ini nanti mempunyai hasil penelitian dan sudut pandang yang sedikit berbeda, walaupun memang pada pembahasan-pembahasan tertentu tidak dipungkiri terdapat beberapa kajian yang sama. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan aplikasi *kahoot* untuk media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi/ pembelajaran dalam sistem permainan, penggunaan *kahoot* mudah dioperasikan menggunakan *smartphone*, laptop dan PC.

Data akan diolah menggunakan *software statistical package for the social sciences* atau disingkat SPSS untuk mengetahui reliabilitas efektivitas media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dengan aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran akidah akhlak fase E materi sifat wajib dan jaiz Allah SWT Di MA Islahiyah Kalitidu.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Skripsi ini dipastikan tetap berada dalam fokus dan kerangka yang telah ditentukan serta memudahkan pemahaman dan penelaahan, penulis menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bagian pendahuluan ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan, ruang lingkup dan keterbatasan

pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, serta sistematika pembahasan.

## BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab kajian pustaka memaparkan tentang beberapa kajian teori yang terdiri dari media asesmen diagnostik kognitif, macam-macam asesmen, gamifikasi, aplikasi kahoot, materi sifat wajib dan jaiz Allah SWT.

## BAB III : METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Bab ini berisi penjelasan tentang metode yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran. Isi bab ini mencakup desain penelitian dan pengembangan, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan pengembangan, serta teknik analisis data.

## BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pemaparan hasil-hasil pengembangan yakni penyajian data dan temuan penelitian dan pengembangan.

## BAB V : PENUTUP

Pada bab penutup, merupakan bagian akhir dari skripsi yang meliputi kesimpulan hasil pengembangan media dan saran yang berupa pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi rujukan-rujukan yang digunakan peneliti untuk membuat laporan yang berisi nama pengarang, judul buku, kota terbit, penerbit, dan tahun terbitnya, agar lebih mudah dalam pengecekan karya tulis tersebut

