

LEMBAR 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, pembimbing, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

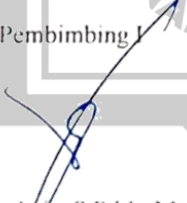
Nama : FADHILLA ANGGRAINI PRATIWI
NIM : 20015216
Prodi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA ASESMEN DIAGNOSTIK KOGNITIF BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN APLIKASI *KAHOOT* PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK FASE E MATERI SIFAT WAJIB DAN JAIZ ALLAH SWT


Telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Bojonegoro, 28 Juni 2024

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Su'udin Aziz, S.Pd.I., M.Ag
NIDN. 2121128602


Siti Khoiriyah, M.Pd
NIDN. 0721099501


Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Su'udin Aziz, S.Pd.I., M.Ag
NIDN. 2121128602

LEMBAR PENGESAHAN

Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:

Nama : Fadhilla Anggraini Pratiwi
NIM : 20015216
Prodi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA ASESMEN DIAGNOSTIK KOGNITIF BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN APLIKASI *KAHOOT* PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK FASE E MATERI SIFAT WAJIB DAN JAIZ ALLAH SWT

Dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada:

Hari, Tanggal : Selasa, 23 Juli 2024
Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji:

1. Penguji 1/ Ketua sidang : Dr. Yogi Prana Izza, LC, M.A
2. Penguji 2 : M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I
3. Penguji 3 : Su'udin Aziz, S.P.d.I, M.Ag
4. Penguji 4/ Sekretaris : Siti Khoiriyah, M.Pd

Tanda Tangan

(*Yogi Prana Izza*)

(*M. Jauharul Ma'arif*)

(*Su'udin Aziz*)

(*Siti Khoiriyah*)

Bojonegoro, 23 Juli 2024

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri



FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI

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

NIDN 2122037701

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fadhilla Anggraini Pratiwi
NIM : 20015216
Prodi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA ASESMEN DIAGNOSTIK
KOGNITIF BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN
APLIKASI *KAHOOT* PADA MATA PELAJARAN
AKIDAH AKHLAK FASE E MATERI SIFAT WAJIB
DAN JAIZ ALLAH SWT

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 aku 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, 06 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Fadhilla Anggraini Pratiwi

MOTTO

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(Q. S AL- Baqarah: 286)

“ Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya
sesudah kesulitan itu ada kemudahan” (Q.S AL-Insyirah: 5-6)



UNUGIRI

PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, dan atas dukungan dari orang-orang tercinta akhirnya dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Skripsi ini pertama, saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan berusaha selama ini. Terimakasih atas semangat dan kerja kerasnya. Mari tetap berdo'a dan berusaha serta jangan menyerah untuk kedepannya.
2. Cinta pertama saya, ayah tercinta Alm. Sadikun, beliau memang tidak sempat menemani penulis dalam perjalanan selama menempuh pendidikan. Alhamdulillah kini penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan terakhir. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan ayah ditempat yang mulia disisi Allah SWT.
3. Bapak dan ibu saya tercinta yang telah mendo'akan dan memberikan dukungan penuh berupa nasihat dan do'a selama perjuangan dalam menempuh pendidikan selama ini.
4. Saudara kembar saya Fadhillah Anggita Pratiwi yang telah mensupport untuk memberikan semangat dan motivasi agar menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Kepada adik saya Ahmad Muzaky Ibrahim yang telah memberikan semangat dan menghibur penulis saat merasa capek dan lelah selama menyelesaikan skripsi ini.
5. Keluarga besar saya om, tante, adik-adik, dan kakak-kakak yang telah banyak mensupport serta mendukung memberikan motivasi dan hiburan selama penulis mengerjakan skripsi ini.
6. Kepada sahabatku tercinta Siti Nahdatul Ulufiyah, Siti Ike Nurhidayah dan Galih Mei Rahmawati yang telah banyak mensupport serta mendorong untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh pihak yang telah membantu selama ini yang telah membantu dan memperlancar dalam menyelesaikan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

UNUGIRI

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA ASESMEN DIAGNOSTIK KOGNITIF BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN APLIKASI KAHOOT PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK FASE E MATERI SIFAT WAJIB DAN JAIZ ALLAH SWT

Fadhilla Anggraini Pratiwi, Su'udin Aziz S.Pd.I, M.Ag, Siti Khoiriyah M.Pd

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. 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. Media asesmen yang inovatif memiliki urgensi yang sangat penting dalam dunia pendidikan saat ini, diantaranya dapat memungkinkan penyampaian asesmen secara lebih interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektivan pengembangan media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi *kahoot*, penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji reliabilitas, uji t-test. Untuk mengetahui baik tidaknya media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dengan aplikasi *kahoot*, mengetahui instrumen penelitian yang digunakan reliabel, mengetahui keefektivan dari media tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut tingkat validitas berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa produk memperoleh hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 70% dari dosen Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri dan 68,3% dari guru pendidikan agama Islam dengan kriteria layak. Pada penilaian ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat layak. Penilaian terhadap angket respon peserta didik menunjukkan rata-rata sebesar 89% dengan kriteria sangat baik. Hasil belajar dinyatakan efektif dengan rata-rata persentase skor 84% dengan ketuntasan klasikal sebesar 92%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dengan aplikasi *kahoot* layak dan baik digunakan sebagai media asesmen berbasis gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

Kata kunci: *asesmen diagnostik kognitif, gamifikasi, kahoot*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF GAMIFICATION-BASED COGNITIVE DIAGNOSTIC ASSESSMENT MEDIA USING THE KAHOOT APPLICATION IN THE SUBJECT OF AQUALITY ACHIEVEMENT PHASE E MATERIAL OF THE MANDATORY NATURE AND JAIZ OF ALLAH SWT

Fadhilla Anggraini Pratiwi, Su'udin Aziz S.Pd.I, M.Ag, Siti Khoiriyah M.Pd

Education is an important aspect of human and social development. In the current digital era, information and communication technology has become an inseparable part of the learning process. In the context of modern education, the development of learning media is becoming increasingly important with digital technology, because it can expand students' access to information, enable distance learning, offer interactivity, and provide a more interesting learning experience. Innovative assessment media has a very important urgency in the world of education today, including being able to enable the delivery of assessments in a more interactive and interesting way, thus increasing students' interest and motivation to learn.

This research is R&D research, this research aims to determine the effectiveness of developing gamification-based cognitive diagnostic assessment media using the *Kahoot* application, this research uses qualitative and quantitative data analysis techniques, the ADDIE model. Data collection was carried out using observation, interviews, questionnaires and documentation techniques. Data analysis techniques use normality tests, reliability tests, t-tests. To find out whether the gamification-based cognitive diagnostic assessment media using the Kahoot application is good or not, find out whether the research instruments used are reliable, and find out the effectiveness of the media.

Based on the research carried out, the following results were obtained. Based on the development results, it can be concluded that the product received validation results from material experts showing a percentage of 70% from Nahdlatul Ulama Sunan Giri University lecturers and 68.3% from Islamic religious education teachers with appropriate criteria. In the media expert assessment, the average percentage was 94% with very feasible criteria. Assessment of the student response questionnaire showed an average of 89% with very good criteria. Learning outcomes were declared effective with an average score percentage of 84% with classical completeness of 92%. Thus, it can be concluded that gamification-based cognitive diagnostic assessment media with the Kahoot application is feasible and good to use as a gamification-based assessment media in Islamic religious education learning.

Keywords: *Cognitive diagnostic assessment, gamification, kahoot*

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT 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 tuntunan hiup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi yang berjudul “ pengembangan media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dengan aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran akidah akhlak fase e materi sifat wajib dan jaiz Allah SWT” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi, 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 moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Su'udin Aziz S.Pd.I M.Ag dan Ibu Siti Khoiriyah M.pd selaku dosen pembimbing I dan II , yang telah banyak pengorbanan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Su'udin Aziz, S.Pd.I, M.Ag, ketua prodi PAI yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.
5. Ibu Zumrotul Fauziah M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing dan memeberikan persetujuan penulis ketika pengajuan judul skripsi.
6. Bapak ibu dosen Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberikan bbekal ilmu pengetahuan yang memadai samoai dengan penyelesaian akhir studi.
7. Bapak Drs Abd Rohim, selaku bapak kepala sekolah MA Islahiyah Kalitidu yang yelah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut guna menyelesaikan skripsi dengan lancar.
8. Bapak Agus Mukhorri S.Pd dan Ibu Siti Nurkhayatun S.Pd, selaku guru mata pelajaran akidah akhlak dan guru senior di MA Islahiyah Kalitidu saya ucapkan terimakasih yang sudah banyak membantu penulis dalam pengerjaan skripsi mulai dari awal hingga akhir.
9. Ibu Sri Rohani dan Bapak Didik Pujiono, selaku kedua orang tua saya ucapkan terimakasih yang tidak bisa diungkapkan dengan kata-kata, dan juga yang telah banyak mensupport materi maupun fisik penulis guna penyelesaian skripsi ini dengan baik.

10. Saudara kembar saya Fadhilla Anggita Pratiwi, yang telah banyak mensupport dan mendorong penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada teman-teman dan sahabatku yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun materil, dan juga mensupport serta mendorong untuk segera menyelesaikan skripsi ini sehingga dalam menyelesaikan skripsi ini berjalan dengan lancar walau kadang ada sedikit hambatan.

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. Aamiinn.

Bojonegoro, 28 Juni 2024

Penulis,



(Fadhilla Anggraini Pratiwi)



UNUGIRI

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin merujuk pada Keputusan Bersama Menteri Agama, Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 1987, sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Z	zet (dengan titik di atas)
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	Đad	đ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	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	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
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

HALAMAN SAMBUNG.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN LITERASI.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Pengembangan.....	10
D. Manfaat Pengembangan.....	11
E. Komponen Dan Spesifikasi Produk.....	12
F. Ruang Lingkup Dan Keterbatasan.....	13
G. Definisi Operasional.....	14
H. Orisinalitas Penelitian.....	16
I. Sistematika Pembahasan.....	18
BAB II KAJIAN TEORI.....	21
A. Asesmen.....	21
1. Pengertian Asesmen.....	21
2. Macam-Macam Asesmen.....	22
B. Asesmen Diagnostik.....	23
1. Pengertian Asesmen Diagnostik.....	23
2. Jenis-Jenis Asesmen Diagnostik.....	24
C. Gamifikasi.....	26
D. Aplikasi <i>Kahoot</i>	28
E. Materi Sifat Wajib Dan Jaiz Allah Swt.....	30
F. Sifat Jaiz Allah Swt.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Model Penelitian Dan Pengembangan.....	40
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan.....	41
C. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data.....	44
D. Data Dan Sumber Data.....	51
E. Uji Coba Produk.....	52
F. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Pengembangan.....	59
B. Penyajian Data Penelitian.....	69

C. Pembahasan.....	78
BAB V PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	89



UNUGIRI

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	16
Tabel 3.1 Skala Penilaian.....	46
Tabel 3.2 Instrumen Observasi.....	46
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Media.....	47
Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Materi Dan Asesmen.....	48
Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli Materi Guru PAI.....	49
Tabel 3.6 Instrumen Respon Peserta Didik.....	51
Tabel 3.7 Kriteria Persentase Validasi Ahli.....	55
Tabel 3.8 Kriteria Persentase Angket Respon Peserta Didik.....	56
Tabel 3.9 Kriteria Ketetuntasan Belajar.....	56
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Kepala Sekolah.....	60
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Guru PAI.....	61
Tabel 4.3 Langkah-Langkah Menggunakan <i>Kahoot</i>	64
Tabel 4.4 Daftar Validator.....	66
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Media.....	70
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Materi Dan Asesmen.....	70
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	71
Tabel 4.8 Hasil Asesmen Diagnostik Kognitif Peserta Didik.....	73
Tabel 4.9 Hasil Uji Tes Normalitas.....	75
Tabel 4. 10 Hasil Uji T-Tes.....	77

UNUGIRI

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi.....	87
Lampiran 2 Lembar Instrument Validasi Ahli Media.....	89
Lampiran 3 Lembar Instrument Validasi Ahli Materi & Asesmen.....	92
Lampiran 4 Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	95
Lampiran 5 Lembar Instrument Wawancara Guru PAI.....	97
Lampiran 6 Dokumentasi Observasi.....	98
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian.....	99
Lampiran 8 Lembar Surat Izin Penelitian.....	100
Lampiran 9 Lembar Surat Balasan Sekolah.....	101
Lampiran 10 Profil Madsrasah.....	102
Lampiran 11 Instrumen Validasi Guru PAI.....	108
Lampiran 12 Link Dan Barcode <i>Kahoot</i>	110
Lampiran 13 Lembar Kartu Bimbingan.....	111



UNUGIRI