

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penggunaan aplikasi *games* kuis *Kahoot* merupakan penerapan dari aplikasi *games* kuis *Kahoot* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan aplikasi *games* kuis *Kahoot* hanya dilaksanakan di kelas XI IPS 2 dengan total responden sebanyak 34 siswa. Data tingkat penggunaan aplikasi media *games* kuis *Kahoot* diperoleh melalui pengambilan menggunakan observasi.
2. Berdasarkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi yaitu sebesar 88,65 dari nilai rata-rata *pretest*. Adapun nilai *posttest* bisa menjad acuan pada nilai akhir materi perwatan jenazah. Nilai *posttest* mengalami lebih banyak kenaikan daripada nilai *pretest*. Hal ini dikarenakan siswa kelas XI IPS 2 sudah menerapkan penggunaan aplikasi kuis *game Kahoot* dalam pembelajaran.
3. Hasil analisis dengan menggunakan *Paired Sample Tes* menunjukkan hasil Sig (*2-tailed*) sebesar $T=16,654$ dengan $P=0,00$, yang artinya besar dari persentase perbedaan antara variabel bebas dan variabel terikat pada Sig (*2-tailed*) kurang dari 0,05 ($p<0,05$) mengandung arti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan data tersebut maka ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis quis *game kahoot* terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam.

B. Saran

1. Bagi Pembaca

Penelitian ini memiliki banyak sekali kekurangan pada khususnya pada sub variabel dan juga keterbatasan interaksi karena pandemi *covid-19*. Maka sebaiknya penelitian ini bisa dilaksanakan dengan jangka waktu yang cukup lama dan sekaligus memperhatikan kelayakan data agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

2. Bagi sekolah dan Guru

Pihak sekolah akan lebih baik jika mengadakan pelatihan IT kepada guru agar guru bisa melakukan pembaharuan pada media pembelajaran yang baik sesuai kemajuan teknologi. Dan guru sebaiknya merancang kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.



UNUGIRI
BOJONEGORO

DAFTAR PUSTAKA

- Akhwat, Musyafaul. 2016. Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Negeri Yogyakarta I”, Skripsi, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Amini, Ayatullah Ibrahim. 2006. Agar Tidak Salah Mendidik Anak. Jakarta: Al-Huda.
- Ariputri, Galuh Puspita. Pengembangan Aplikasi Android Untuk Mendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash, Skripsi tidak diterbitkan, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Darmanto, Media Pembelajaran.
- Dewi, Cahya Kurnia. 2018. Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X”. Skripsi. Lampung: UIN Raden Intan.
- Firdianti, Arinda. 2018. Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Yogyakarta: CV Gre Publishing.
- Hadi, Sutrisno. 1986. Metodologi Research I, Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi : Universitas Gajah Mada Yogyakarta.
- Hitami, Munzir. 2004. Mengonsep Kembali Pendidikan Islam. Yogyakarta: Infinite Press.
- Ibrahim, Adzikra. Pengertian Prestasi Belajar, (Online) <https://pengertiandefinisi.com/pengertian-prestasi-belajar/>.
- Muhammad Daul, Ali. 2006. Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Mujib, Abdul. dan Mudzakkir, Jusuf. 2006. Ilmu Pendidikan Islam, Jakarta: Kencana Perdana Media.
- Noviani, Nike Dwi. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran TIK Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Noviani, Nike Dwi. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pembelajaran Listening Bahasa Inggris Kelas XI SMA”, Skripsi, Semarang: Teknik Universitas Negeri Semarang.
- Nuryanto, Apri. t.t. Materi Media Pembelajaran Jurusan Pendidikan Teknik Mesin. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ramadhani, Mawar. 2012. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Pembelajaran Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kalasan. Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ramayulis dan Nizar, Samsul. 2009. Filsafat Pendidikan Islam, Jakarta: Kalam Mulia.
- Ramayulis. 2005. Metodologi Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Kalam Mulia.
- Riyadi, Amru Salam. 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk mata Diklat Mesin CNC Dasar di SMK Negeri 2 Depok, Sleman, Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rofiyarti, Fitri. dan Sari, Anisa Yuni. 2017. Penggunaan Platform “kahoot” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak”, Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, No. 3b, Vol. 3. Desember, 2017.

Rosyid, Moh. Zaiful. Mustajib. Aminol Rosyid Abdullah. 2019. Prestasi Belajar.

Batu: Literasi Nusantara.

Sanaki, Hujair AH. 2013. Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif. Yogyakarta:

Kaukaba Dipantara.

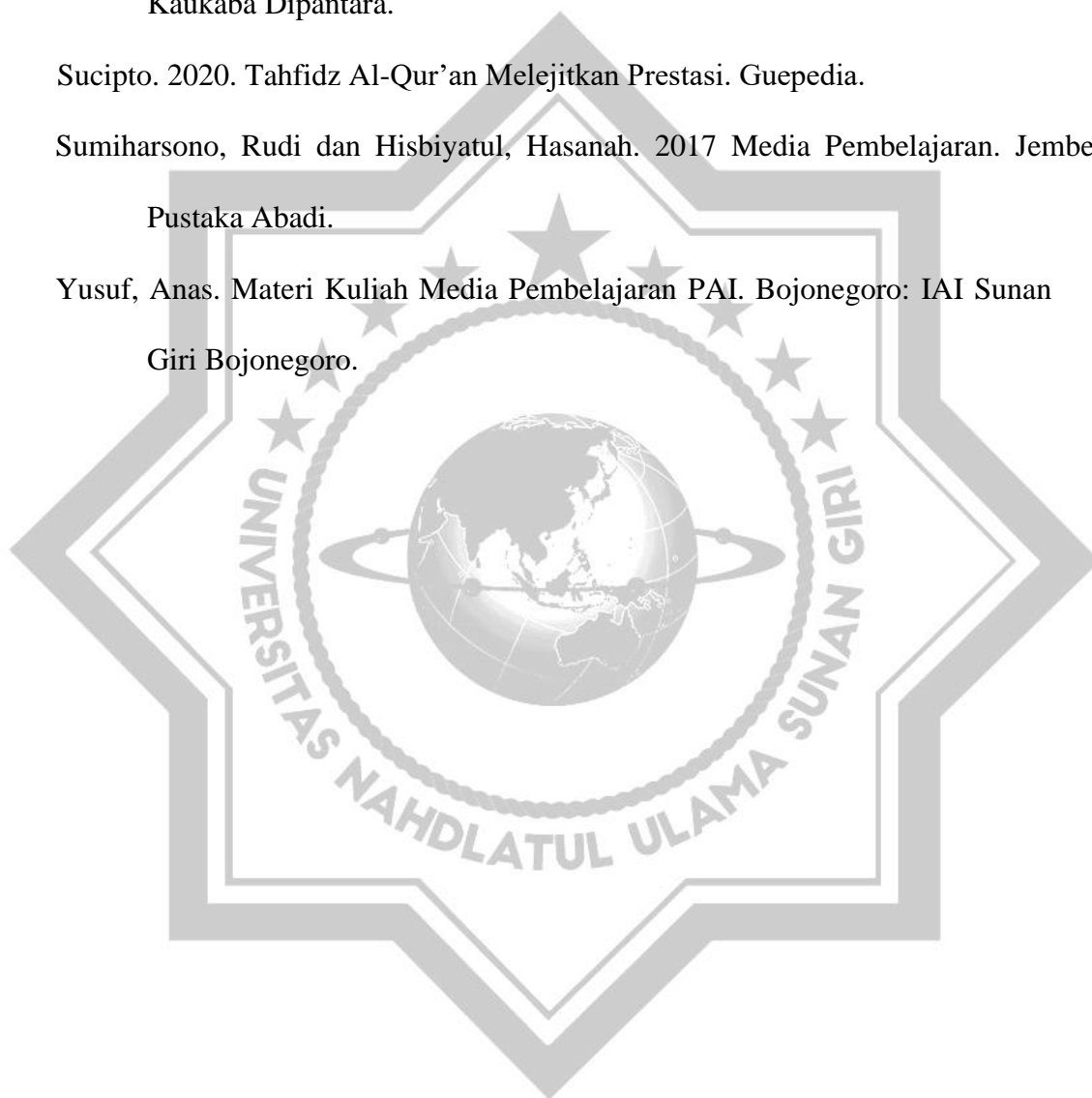
Sucipto. 2020. Tahfidz Al-Qur'an Melejitkan Prestasi. Guepedia.

Sumiharsono, Rudi dan Hisbiyatul, Hasanah. 2017 Media Pembelajaran. Jember:

Pustaka Abadi.

Yusuf, Anas. Materi Kuliah Media Pembelajaran PAI. Bojonegoro: IAI Sunan

Giri Bojonegoro.



UNUGIRI
BOJONEGORO