

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP
KEBERHASILAN PEMBELAJARAN PAI PADA KURIKULUM
MERDEKA DI SMA MUHAMMADIYAH 1 PONOROGO**



SKRIPSI

Diajukan Kepada:

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Oleh:

Farhan Ahmad Nashir

NIM: 21112392

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP
KEBERHASILAN PEMBELAJARAN PAI PADA KURIKULUM
MERDEKA DI SMA MUHAMMADIYAH 1 PONOROGO**



SKRIPSI

Diajukan

Kepada Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Program Studi (S-1) Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Farhan Ahmad Nashir

NIM: 21112392

Pembimbing:

1. Dr. Afiful Ikhwan, M.Pd.I

2. Lilis Sumaryanti, M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

2025

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal Senin, 21

Juli 2025



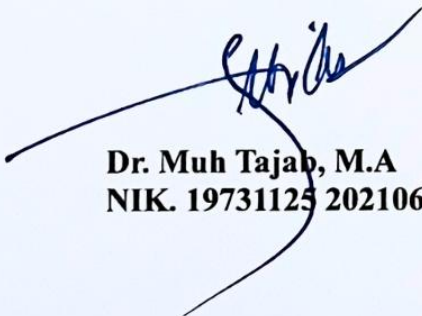
Lilis Sumaryanti, M.Pd
NIK. 19860512 202303 12

Ketua Penguji



Dr. Sigit Dwi Laksana, M.Pd.I
NIK. 19890110 202109 12

Penguji I



Dr. Muh Tajab, M.A
NIK. 19731125 202106 12

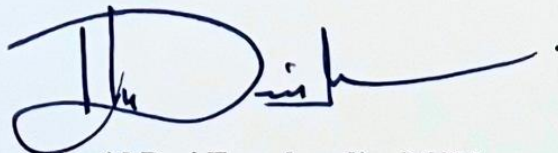
Penguji II

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah
Ponorogo



Dr. Katni, M.Pd.I
NIK. 19830515 201709 12

Mengetahui,
Kepala Program Studi
Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



Devid Dwi Erwahyudin, M.Pd
NIK. 019931224 202303 13

NOTA PERSETUJUAN MUNAQASYAH

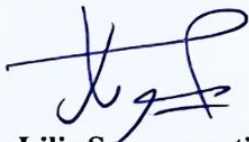
Skripsi oleh Farhan Ahmad Nashir (21112392) ini telah diperiksa dan
disetujui untuk diujikan

Ponorogo, 7 Juli 2025
Pembimbing I,



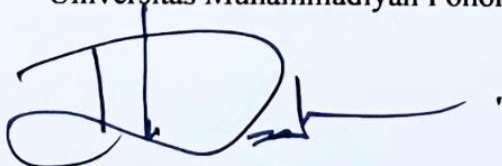
Dr. Afiful Ikhwan, M.Pd.I
NIDN. 2122028801

Ponorogo, 7 Juli 2025
Pembimbing II,



Lilis Sumaryanti, M.Pd
NIDN. 0712058601

Mengetahui,
Kepala Program Studi
Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



Devid Dwi Erwahyudin, M.Pd
NIDN. 0724129302



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
Telp (0352) 481124, Fax. (0352) 461796, e-mail : akademik@umpo.ac.id Website : www.umpo.ac.id
Akreditasi Institusi B oleh BAN-PT
(SK Nomor : 77/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/PT/IV/2020)

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama Mahasiswa : Farhan Ahmad Nashir
2. NIM : 21112392
3. Program Studi : Pendidikan Agama Islam
4. Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Keberhasilan Pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka
5. Pembimbing I : Dr. Afiful Ikhwan, M.Pd.I
6. Pembimbing II : Lilis Sumaryanti, M.Pd
7. Daftar Konsultasi :

Tanggal	Paraf Pembimbing		Keterangan
	I	II	
10 Jan 2025			Bimbingan Bab I,II
15 Jan 2025			Bimbingan Bab III
16 Mei 2025			Pengajuan Instrumen Penelitian
19 Mei 2025			Revisi Instrumen Penelitian
05 Jun 2025			Pengajuan BAB I - III
07 Jun 2025			Bimbingan dan Revisi BAB I - III
10 Jun 2025			Bimbingan dan Revisi BAB I - III
25 Jun 2025			Bimbingan dan Revisi Bab IV
27 Jun 2025			Bimbingan dan Revisi Bab IV
4 Juli 2025			Bimbingan dan Revisi bab V
5 Juli 2025			Bimbingan Bab I-V
8 Juli 2025			Bimbingan Bab I-V

8. Tanggal Selesai Penulisan Skripsi : 10 Juli 2025
9. Tanggal Selesai Bimbingan : 10 Juli 2025

Pembimbing I,

Dr. Afiful Ikhwan, M.Pd.I
NIDN. 2122028801

Pembimbing II,

Lilis Sumaryanti, M.Pd
NIDN. 0712058601

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farhan Ahmad Nashir

NIM : 21112392

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa “**skripsi**” yang saya buat untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Ponorogo, dengan judul:

Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Keberhasilan Pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka

adalah hasil karya saya sendiri, bukan “**duplikasi**” karya orang lain.

Selanjutnya jika dikemukakan hari ada “**klaim**” dari pihak lain, bukan menjadi tanggungjawab Dosen Pembimbing dan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Ponorogo, tetapi menjadi tanggungjawab saya sendiri.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Ponorogo, 2 Juli 2025

Hormat Saya,



Farhan Ahmad Nashir

MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

" Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan." (Al-Mujadilah: 11)

(Cordoba, 2021)



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirrabil alamin, segala rasa puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menuntaskan penulisan skripsi ini dengan lancar. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Ponorogo untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima berbagai bantuan dan bimbingan dari berbagai belah pihak. Oleh karenanya penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Rido Kurnianto, M.Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Bapak Dr. Katni, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Bapak Devid Dwi Erwahyudin, S.Pd.I., M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
4. Bapak Dr. Afiful Ikhwan, M.Pd.I dan Ibu Lilis Sumaryanti, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan II dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Agung Tribowo, Ibu Nurul Hidayati serta keluarga yang selalu mendukung terselesaikannya skripsi ini dan *men-support* mulai dari mental, finansial, dan lain sebagainya

6. Bapak/Ibu Dosen dan Staf dilingkungan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah mendidik dan membimbing peneliti sehingga dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Strata Satu (S-1).
7. Bapak Sugeng Riadi, M.Pd. selaku kepala sekolah di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo yang telah memberikan izin dan dukungan untuk melakukan penelitian di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.
8. Teman-teman kelas XI 3 dan XI 4 SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo
9. Teman-teman seangkatan di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Ponorogo.



Peneliti


Farhan Ahmad Nashir

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN.....	iii
NOTA PERSETUJUAN MUNAQASYAH	iv
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Definisi Istilah.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Hasil Penelitian Terdahulu	14
B. Landasan Teori	21
C. <i>Framework</i>	34
D. Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	38
B. Variabel dan Desain Penelitian.....	39
C. Populasi dan Sampel	40
D. Instrumen Penelitian.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48

A. Penyajian Data dan Hasil Penelitian	48
1. Uji Validitas.....	48
2. Uji Reliabilitas	51
3. Uji Normalitas.....	52
4. Uji Lineritas	54
5. Uji Regresi Linear Sederhana	55
6. Uji T	57
7. Koefisien Determinasi (R^2)	58
B. Pembahasan Hasil Penelitian	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	71



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Originalitas Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3. 1 Skala Likert	43
Tabel 4. 1 Uji Validitas Variabel X.....	49
Tabel 4. 2 Uji Validitas Variabel Y	50
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Y	52
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas.....	53
Tabel 4. 5 Hasil Uji Lineritas	55
Tabel 4. 6 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	56
Tabel 4. 7 Hasil Uji T	57
Tabel 4. 8 Hasil Koefisien Determinasi	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian	36
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Uji Validitas Variabel X

Lampiran 2 Uji Validitas Variabel Y

Lampiran 3 Uji Reliabilitas Variabel X

Lampiran 4 Uji Reliabilitas Variabel Y

Lampiran 5 Uji Normalitas

Lampiran 6 Uji Linieritas

Lampiran 7 Uji Regresi Linear Sederhana

Lampiran 8 Koefisien Determinasi

Lampiran 9 Jawaban Kuesioner Variabel X

Lampiran 10 Jawaban Kuesioner Variabel Y

Lampiran 11 Kuesioner Penelitian

Lampiran 12 Dokumentasi Pengaplikasian Media Kahoot

Lampiran 13 Surat Izin Penelitian

Lampiran 14 Surat Balasan Penelitian

Lampiran 15 Surat Bebas Plagiasi



ABSTRAK

Nashir, Farhan Ahmad. 2025. Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Keberhasilan Pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Fakultas Agama Islam. Pembimbing (1) Dr. Afiful Ikhwan, M.Pd.I. dan Pembimbing (2) Lilis Sumaryanti, M.Pd.

Kata kunci: Media Kahoot, Keberhasilan Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Kurikulum Merdeka.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan komponen penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Namun dalam praktiknya, pembelajaran PAI sering dianggap membosankan dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal ini tidak sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Untuk menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu menarik minat dan meningkatkan partisipasi belajar. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media Kahoot, yaitu platform kuis interaktif yang menyajikan pertanyaan secara kompetitif dan real-time sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui angket tertutup yang diberikan kepada 70 siswa kelas XI sebagai responden. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji linearitas, uji regresi linier sederhana, uji t, dan koefisien determinasi, dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Uji tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian memenuhi asumsi statistik dan memiliki pengaruh yang signifikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki hubungan linear. Berdasarkan uji regresi, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,014 ($< 0,05$) dan nilai t hitung 7,421 ($> t$ tabel 1,666), yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI. Koefisien determinasi sebesar 0,747 menunjukkan bahwa 74,7% keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh penggunaan Kahoot, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Kahoot efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran PAI di era Kurikulum Merdeka.

ABSTRACT

Nashir, Farhan Ahmad. 2025. *The Effect of Kahoot Media Usage on the Success of Islamic Religious Education Learning under the Merdeka Curriculum. Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Studies. Advisors: (1) Dr. Afiful Ikhwan, M.Pd.I., and (2) Lilis Sumaryanti, M.Pd.*

Keywords: *Kahoot Media, Learning Achievement, Islamic Religious Education, Merdeka Curriculum*

Islamic Religious Education (PAI) plays a vital role in shaping students' character and values. However, in practice, PAI learning is often perceived as monotonous and lacking active student involvement, which leads to low academic performance. This condition contradicts the goals of the Merdeka Curriculum, which promotes active, enjoyable, and student-centered learning. To address this issue, innovative learning media are needed to increase student interest and participation. One potential solution is Kahoot, an interactive quiz platform that presents questions competitively and in real-time, helping to create a more engaging and effective learning environment. This study aims to examine the influence of using Kahoot media on the success of PAI learning at SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

This study employed a descriptive quantitative correlational approach. Data were collected using a closed-ended questionnaire distributed to 70 eleventh-grade students. The data were analyzed using SPSS version 25 through a series of statistical tests, including normality test, linearity test, simple linear regression, t-test, and the coefficient of determination. These tests were used to ensure that the variables met statistical assumptions and to identify the significance of the influence between variables.

The results indicated that the data were normally distributed and had a linear relationship. The regression analysis showed a significance value of 0.014 (< 0.05) and a t-count of 7.421 ($> t$ -table value of 1.666), indicating a significant influence of Kahoot usage on PAI learning success. The determination coefficient of 0.747 means that 74,7% of the variation in learning achievement is influenced by Kahoot, while the remaining 25,3% is affected by other factors. It can be concluded that Kahoot is an effective educational tool to enhance learning outcomes, especially in Islamic Religious Education within the Merdeka Curriculum framework.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Agama Islam sangat penting dalam pembentukan kepribadian sosial masyarakat, manusia diposisikan sebagai khalifah di bumi dan bertanggung jawab atas pengaturan lingkungan sesuai dengan kebutuhan umat. Oleh karena itu, untuk tetap bertahan untuk generasi berikutnya, kelestarian harus dijaga. Pelestarian lingkungan hidup menunjukkan bahwa orang berperilaku baik terhadap lingkungannya . Pemahaman-pemahaman ini sebenarnya menjadi dasar bagi semua bagian masyarakat untuk diterapkan sebagai aturan yang mengikat dalam masyarakat. Namun, di dunia saat ini, berbagai variasi dan keragaman situasi sosial yang begitu banyak bermunculan(Mahrani et al., 2024).

Secara umum, Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah untuk membimbing dan mengembangkan potensi fitrah manusia sehingga mereka dapat berfungsi sebagai pengabdian yang taat kepada Allah dengan cara yang paling efektif merupakan tujuan dari PAI. Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah proses mempersiapkan generasi penerus untuk melakukan amal di kehidupan dunia dan memperoleh hasil di akhirat kelak dengan memberikan pengetahuan dan nilai ajaran Islam yang sesuai dengan peran umat manusia (Nursafitri et al., 2023). Menurut Al-Qur'an, tujuan utama dari pendidikan Islam adalah menumbuhkan kesadaran pada manusia tentang perannya sebagai seorang hamba. Oleh karena itu, proses

pendidikan harus dilandasi dengan ketakwaan kepada Allah SWT, baik oleh pendidik maupun peserta didik(Hamka & Syam, 2022).

Pendidikan adalah ilmu yang didasarkan pada perspektif ilmiah (scientific) tentang umat manusia dan didukung oleh data visual dan statistik(Ikhwan, 2016b). Pendidikan agama Islam sebagai bagian dari keberhasilan akademik yang berada di sekolah juga menghadapi masalah. Banyak kajian teoritis tentang masalah pembelajaran telah diteliti untuk menyelesaikan masalah yang timbul dalam pembelajaran PAI. Dalam pembelajaran agama Islam, ada beberapa masalah yang sering dihadapi siswa. Ini termasuk kesulitan membaca tulisan arab, kesulitan menghafal materi, kurangnya motivasi atau keinginan untuk belajar, dan kesulitan memahami materi yang diajarkan(Amma et al., 2021).

Pembelajaran PAI saat ini masih dianggap sebagai kegiatan pembelajaran yang monoton dan agak membosankan. Salah satu penyebab kebosanan ini adalah kurangnya perubahan metodologi dalam mengajar, yang disebabkan oleh kurangnya aktivitas belajar selain jumlah waktu atau jam pelajaran yang sedikit, yaitu dua hingga tiga jam per minggu. Selain itu, pemahaman PAI masih dianggap tidak menarik, dogmatis, dan banyak hafalan. Perubahan paradigma mengajar dan pembelajaran PAI diperlukan untuk mencapai kebermanaknaan(Anggraini et al., 2022). Dalam upaya untuk memperbaiki metode pembelajaran PAI, pendekatan permainan edukatif muncul sebagai salah satu alternatif yang menarik dan menghibur(Mumajad et al., 2022)

Abad ke-21, kita semua menghadapi masalah yang semakin kompleks dan saling terkait. Dengan perubahan cepat yang terjadi di bidang teknologi, budaya, dan lingkungan, kita harus berpikir secara lebih terintegrasi dan menyeluruh (Arif Rianto & Ikhwan, 2024). Semua perubahan yang terjadi di era modern, seperti masuknya era digital atau revolusi industri 4.0, pasti akan berdampak baik atau buruk pada dunia pendidikan. Selain itu, pengajaran agama Islam terus mengalami perkembangan dan perubahan. Jika dulu percakapan akrab antara siswa dan pendidik terasa aneh, sekarang itu wajar. Ini sangat penting dari sudut pandang teori pendidikan modern. Jenis interaksi ini menunjukkan keberhasilan proses pendidikan. penggunaan sumber pembelajaran elektronik. Internet sekarang menjadi sangat populer dan telah menjadi gaya hidup dan kebutuhan masyarakat. Internet dan media digital sangat penting untuk pendidikan. Untuk mendidik generasi di era teknologi atau revolusi industri 4.0, kombinasi media konvensional dan digital diperlukan untuk memaksimalkan hasil (Amirudin, 2019)

Perencanaan merupakan tahapan dalam menetapkan berbagai aktivitas berdasarkan unsur 5W1H, yaitu mencakup apa yang akan dikerjakan, alasan pelaksanaannya, serta siapa yang bertanggung jawab melaksanakannya (Ikhwan, 2016). Kurikulum termasuk perencanaan, kurikulum dengan penggunaan yang efektif tidak mencapai tujuan terbaiknya jika digunakan dengan cara yang merugikan siswa. Proses pelaksanaannya mencakup perencanaan, bimbingan, pengajaran,

penilaian, penyuluhan, dan pengaturan kegiatan yang berada disekolah. Dalam pembelajaran, strategi ini mencakup penggunaan sebuah metode dan pemanfaatan dari berbagai sumber daya atau kekuatan. Ini termasuk rencana tindakan, atau rangkaian dalam kegiatan(Qolbiyah, 2022)

Kurikulum merdeka adalah langkah-langkah yang diambil pemerintah untuk mengatur pendidikan. Kurikulum ini membantu siswa mendapatkan pendidikan yang berkualitas tinggi yang memenuhi kebutuhan dan lingkungan mereka(Yahya et al., 2024). Kurikulum dibagi menjadi dua kegiatan utama dalam struktur pembelajarannya: proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila berfokus pada pengembangan kompetensi yang perlu dimiliki siswa setelah menyelesaikan pendidikan, sedangkan pembelajaran intrakurikuler mengacu pada capaian pembelajaran yang harus dikuasai siswa dalam setiap mata pelajaran. Kurikulum ini dianggap penting untuk mengatasi krisis pembelajaran di Indonesia. Studi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak menguasai kemampuan literasi dan numerasi dasar, seperti memahami bacaan dasar dan menerapkan konsep matematika dasar. Kurikulum ini diharapkan mampu mendorong peningkatan keterampilan literasi dan numerasi siswa di Indonesia(Hamdi et al., 2022).

Model pembelajaran yang tepat diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Situasi pembelajaran harus menyenangkan bagi siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dan kreatif (Setiawati et al., 2024). Dalam upaya guna hasil pembelajaran yang efektif dan optimal,

guru wajib memilih model pembelajaran guna menyelesaikan masalah siswa. Pemilihan metode untuk skenario pembelajaran sangat penting karena mempengaruhi seberapa baik tujuan pembelajaran yang dicapai. Guru dapat menggunakan berbagai metode untuk mengajar siswa mereka. Setiap metode harus disesuaikan dengan materi pelajaran, jadi tidak semua metode cocok untuk semua pelajaran (Fatmawati, 2020). Guru sudah semestinya mengaplikasikan media yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Mereka harus melakukan ini dengan memahami jenis media dan keuntungan dari masing-masing jenis media (Sumaryanti, 2020).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat mendukung guru, memudahkan pembelajaran, dan memperjelas informasi kepada siswa (Suharyani et al., 2025). Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang interaktif, salah satunya adalah Kahoot. Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui kuis menarik. Penelitian mengenai pengaruh Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada kurikulum merdeka penting dilakukan. Hasilnya diharapkan berkontribusi pada pengembangan pembelajaran PAI yang efektif dan peningkatan hasil pembelajaran siswa.

Pada pelaksanaan observasi awal yang dilakukan terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo, ditemukan sejumlah indikasi yang

menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kebosanan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari suasana kelas yang cenderung pasif dan kurang antusias sejak awal pelajaran dimulai hingga berakhir. Ketika guru menyampaikan materi, hanya segelintir siswa yang tampak memperhatikan, sementara sebagian lainnya menunjukkan ekspresi kurang berminat, seperti duduk dengan tubuh bersandar lesu, melamun, berbicara dengan teman sebangku, atau bahkan memainkan alat komunikasi pribadi secara diam-diam.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, interaksi antara guru dan siswa tampak sangat terbatas. Guru masih dominan menggunakan pendekatan ceramah satu arah dan penyampaian materi secara verbal tanpa banyak melibatkan siswa dalam aktivitas yang memancing partisipasi aktif, seperti diskusi kelompok, kuis interaktif, atau simulasi. Akibatnya, siswa menjadi kurang terlibat secara emosional maupun intelektual dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa juga terlihat kesulitan mempertahankan fokus dan konsentrasi, terlebih ketika pembelajaran berlangsung dalam waktu yang cukup lama tanpa variasi metode yang menarik.

Kondisi kelas yang monoton tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik turut memperkuat rasa jenuh yang dirasakan oleh siswa. Materi yang disampaikan meskipun penting, tidak dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata siswa, sehingga mereka sulit memahami urgensi dan relevansi dari pelajaran PAI dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini

menyebabkan terjadinya penurunan minat belajar dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Beberapa siswa bahkan menunjukkan kecenderungan untuk tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh dan kurang termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Gejala-gejala kebosanan yang tampak dalam pembelajaran ini dapat berimplikasi pada rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Padahal, PAI merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan akhlak. Dengan demikian, bila proses pembelajaran tidak dilakukan secara menarik dan interaktif, maka tujuan utama dari pembelajaran PAI berpotensi tidak tercapai secara optimal.

Melalui observasi ini, dapat disimpulkan bahwa kebosanan dalam pembelajaran PAI di kelas X SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo menjadi masalah yang perlu mendapat perhatian serius, khususnya dalam hal peningkatan kualitas metode pembelajaran dan penggunaan media yang lebih variatif. Diperlukan pendekatan yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif agar mereka dapat menikmati proses belajar, memahami materi dengan lebih baik, dan mengembangkan sikap positif terhadap pelajaran PAI.

Diharapkan pada penelitian ini dapat menyajikan saran yang bermanfaat bagi guru dalam memilih dan mengintegrasikan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik serta selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Dalam era transformasi digital,

pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dengan teknologi guna menciptakan proses pembelajaran yang sangat efektif, interaktif, dan sangat menyenangkan. Salah satu inovasi teknologi sering digunakan dalam dunia pendidikan adalah Kahoot, yaitu platform kuis digital berbasis permainan (game-based learning) yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui pendekatan yang kompetitif dan menyenangkan.

Kahoot menggunakan perangkat digital untuk membuat kuis yang dapat diakses secara langsung oleh guru dan memungkinkan siswa menjawab pertanyaan secara real-time. Media seperti Kahoot dapat membantu membuat materi agama yang terkadang dianggap berat atau membosankan menjadi lebih sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Kondisi ini turut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan kolaboratif, sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Sutirna, 2018).

Pentingnya mengangkat media Kahoot sebagai objek penelitian didasari oleh kebutuhan untuk mengetahui efektivitasnya secara empiris, khususnya dalam usaha untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Selain itu, hasil dari penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi bagi guru dan pemangku kebijakan pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif, selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang

mengedepankan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Demikian, penggunaan Kahoot bukan hanya sekadar tren, melainkan sebuah pendekatan strategis yang layak diteliti demi mendorong terciptanya pengalaman belajar PAI yang lebih bermakna dan berdampak positif terhadap capaian akademik siswa (Andari, 2020).

Studi ini hanya melibatkan siswa yang berada di kelas XI 3 dan XI 4 SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo dengan hasil belajar diatas rata-rata dalam pengaplikasian media belajar Kahoot, materi pembelajaran yang diteliti adalah materi pembelajaran PAI semester 2 dan media pembelajaran yang digunakan adalah media Kahoot.

B. Rumusan Masalah

Ditinjau dari pemaparan latar belakang masalah menghasilkan luaran rumusan masalah sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan atau pengaplikasian media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah tersebut, fokus utama dari penelitian ini adalah menggali pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dapat dilihat dari perspektif teoretis dan praktis. Berdasarkan tujuan penelitian, diharapkan hasilnya akan menghasilkan beberapa manfaat dan penerapan, seperti:

1) Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini akan menjadi salah satu referensi dalam upaya untuk mengembangkan pembelajaran PAI yang lebih efektif, yang dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, menjadi referensi atau acuan diharapkan bahwa penelitian ini akan menjadi salah satu referensi dalam upaya untuk mengembangkan pembelajaran PAI yang lebih efektif, yang dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, membantu dalam memilih dan menggunakan alat Kahoot yang tepat untuk proses PAI.
- c. Bagi siswa, meningkatkan kualitas hasil belajar dan membantu siswa memahami materi PAI dengan menggunakan alat Kahoot.
- d. Bagi peneliti, menambahkan pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman penelitian, dan dapat digunakan sebagai sumber penelitian untuk menentukan apakah ada atau tidaknya efek positif antara pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada kurikulum merdeka.

E. Definisi Istilah

Penelitian ini menetapkan definisi istilah-istilah sebagai berikut untuk membantu pembaca memahami isi penelitian dengan benar:

1) Secara Konseptual

- a. Kahoot adalah platform pembelajaran online yang menawarkan permainan dan kuis edukatif dengan tampilan yang menarik dan interaktif. Tes awal (*pre-test*), tes akhir (*post-test*), latihan soal, penguatan materi, program remedial, dan kegiatan pengayaan adalah beberapa aktivitas pembelajaran di mana media ini dapat digunakan. Pengguna harus memiliki akun email, Google, atau Microsoft sebelum dapat menggunakan Kahoot(Sutirna, 2018).
- b. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah proses di mana guru memberikan materi keislaman kepada siswa dengan tujuan peserta didik dapat memahami dan menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk mencapai tujuan ini dan membentuk siswa yang beriman, bertakwa, dan berakhlak terpuji, guru PAI harus menjadi inovatif dan kreatif saat merancang pembelajaran mereka(Aziz, 2019).
- c. Hasil belajar adalah bukti kemampuan yang didapat peserta didik setelah mengikuti pendidikan. Hasil belajar dapat diukur dengan berbagai cara, seperti portofolio, tes, atau penilaian. Hasil belajar tidak terbatas pada penguasaan informasi secara hafalan; pemahaman tentang konsep, pengembangan keterampilan, dan juga

pembentukan sikap juga termasuk. Dampak yang signifikan bagi siswa dan bermanfaat di masa depan ditandai dengan hasil belajar yang ideal (Utami & Hamdun, 2020).

2) Secara Operasional

Berdasarkan definisi istilah, secara konseptual pada penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Keberhasilan Pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka” ini meneliti pengaruh media kahoot pada implementasi pembelajaran PAI yang dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo terhadap hasil belajar mereka dengan kelas penelitian XI 3 dan XI 4.

Secara operasional, Kahoot digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengevaluasi sejauh mana siswa memahami materi, mendapatkan masukan secara informal, dan mengadakan polling tentang topik-topik tertentu. Selain itu, Kahoot juga memberi siswa kesempatan untuk membuat pertanyaan mereka sendiri dan menjawab pertanyaan guru (Sutirna, 2018).

Pengertian Pendidikan agama Islam adalah usaha. mengajar dan mendidik siswa agar mereka dapat memahami agama islam secara keseluruhan, memahami maknanya, dan menjadikan ajaran-ajaran itu sebagai cara hidup mereka sehingga dapat membantu mereka di dunia dan akhirat (Sa'diyah, 2022).

Setelah proses pembelajaran berakhir, transformasi perilaku yang dialami siswa disebut hasil belajar. Selama terjadinya proses

pembelajaran berlangsung, hasil belajar didefinisikan sebagai peningkatan perilaku individu yang dihasilkan dari pengalaman dan interaksi yang mereka alami. Berbagai aspek kepribadian terlibat dalam perubahan ini. Ini termasuk pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kebiasaan, sikap, dan elemen perilaku lainnya(Somayana, 2020).



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti mengumpulkan berbagai informasi dari penelitian sebelumnya untuk tujuan perbandingan hasil penelitian dan referensi dalam melakukan penelitian ini, diantara hasil penelitian terdahulu yaitu:

1. Penelitian dari Kavinji dengan judul “Pemanfaatan Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS bagi Siswa Kelas VII A SMPN 1 Baturetno Wonogiri” memberikan kesimpulan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas VIIA SMPN 1 Baturetno dalam mata pelajaran IPS. Pada semester kedua tahun akademik 2019/2020, nilai rata-rata kelas naik sebesar 21,66 poin, atau sekitar 31,54%(Kavinji, 2021).

Variabel pada penelitian ini sama yakni media Kahoot; penelitian sebelumnya berfokus pada motivasi dan prestasi belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan hasil belajar sebagai variabel terikat. Selain itu, perbedaan lain terkait dengan subjek penelitian: penelitian ini meneliti Ilmu Pengetahuan Sosial, sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Penelitian dari Aulia Karima Zuhda Utami dan Dudung Hamdun dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen”

kesimpulan penelitian menunjukkan hasil bahwa uji t memiliki nilai signifikansi 0,018, di bawah batas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar bahasa Arab setelah perlakuan berbeda di kelas eksperimen dan kontrol. Siswa di kelas eksperimen mendapatkan skor keinginan belajar rata-rata 98,735, sedangkan siswa di kelas kontrol mendapatkan skor rata-rata kurang dari itu, skornya 92,363 (Utami & Hamdun, 2020).

Penelitian ini dan penelitian sebelumnya sama-sama mengaplikasikan media Kahoot. Yang berbeda pada variabel terikat yang diteliti: penelitian sebelumnya berfokus dalam motivasi belajar, sedangkan pada penelitian ini meneliti hasil belajar. Selain itu, penelitian sebelumnya berfokus pada Bahasa Arab, sedangkan pada Penelitian ini berkonsentrasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Penelitian dari Nur Indah Rismawati dengan judul *“Use of the Kahoot Application in an Effort to Increase Student Motivation”* Studi ini mencapai hasil bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan keinginan siswa di kelas 1 SD Negeri Pasekaran 02 untuk belajar. Hasilnya terlihat pada siklus I: 12 siswa (46%) menunjukkan motivasi belajar yang tinggi, 8 siswa (31%) menunjukkan motivasi sedang, dan 6 siswa (23%) menunjukkan motivasi rendah. Pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan, dengan 23 siswa (88%) menunjukkan motivasi

belajar yang tinggi, dan 3 siswa lainnya juga menunjukkan motivasi tinggi(Rismawanti, 2020).

Penelitian ini dan penelitian sebelumnya serupa dalam hal topik yang dibahas, yaitu media Kahoot. Variabel terikat yang digunakan, bagaimanapun, berbeda: penelitian yang dilakuakn sebelumnya berfokus pada motivasi untuk belajar, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada hasil belajar.

4. Penelitian dari Winnie Yulis Peranti, Fakhruddin, dan Zulirfan dengan judul “Efektivitas Kuis Online Kahoot! dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran Fisika Materi Gerak Melingkar di Kelas X SMA Negeri 8 Pekanbaru” penelitian tersebut menemukan bahwa daya serap siswa rata-rata 81,48% di kelas eksperimen dan 70,93% di kelas kontrol, keduanya termasuk dalam kategori pembelajaran yang efektif. Namun, kelas eksperimen mencapai hasil yang lebih baik dengan perbedaan 10,55% dari kelas kontrol(Peranti et al., 2020).

Bersamaan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menggunakan media Kahoot sebagai variabel bebas. Namun, perbedaan yang mencolok terletak pada variabel terikat yang diteliti: penelitian sebelumnya berkonsentrasi pada kemampuan kognitif, sedangkan penelitian ini berkonsentrasi pada hasil belajar. Selain itu, meskipun subjek penelitian sebelumnya adalah fisika, subjek penelitian ini adalah pendidikan agama Islam.

5. Penelitian dari Fahrul Iqwan, Nursodik, dan Ferani Mulianingsih dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar dengan Media Pembelajaran Kahoot pada Peserta Didik Kelas VIII B SMP Negeri 15 Semarang” menurut penelitian ini, Pada setiap siklus, nilai rata-rata dari pre-test meningkat setelah ujian. Pada siklus I, nilai rata-rata dari pre-test sebesar 59,4 meningkat menjadi 69,7 setelah ujian, dan pada siklus II, nilai rata-rata dari pre-test sebesar 64,7 meningkat menjadi 85,3 setelah ujian, yang menunjukkan bahwa hasil belajar meningkat(Iqwan et al., 2024).

Penelitian ini dan penelitian sebelumnya memiliki kesamaan karena keduanya membahas penggunaan alat Kahoot serta variabel terikat yang didasarkan pada hasil belajar. Mereka berbeda dalam hal mata pelajaran yang diteliti: penelitian sebelumnya berfokus pada Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sedangkan yang ini berfokus pada Pendidikan Agama Islam.

6. Penelitian dari Akhmad Darmawan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar” Kahoot memiliki efek yang signifikan terhadap bagaimana siswa belajar, menurut penelitian tersebut. Setelah menggunakan Kahoot di kelas eksperimen, nilai meningkat sebesar 8,49; nilai rata-rata 85,21 diterima oleh kelas kontrol., dan kelas eksperimen yang menggunakan Kahoot

memperoleh nilai rata-rata 76,72 pada materi ruang lingkup biologi(Darmawan, 2020).

Penelitian sebelumnya dan ini memiliki kesamaan karena keduanya meneliti menggunakan media Kahoot dan variabel terikat yang berasal dari hasil belajar. Yang membedakan kedua penelitian adalah bahwa penelitian sebelumnya berfokus pada biologi, sedangkan penelitian ini berfokus pada pendidikan agama Islam.

7. Penelitian dari Dasmayanti Lestari, Abdul Muis Mappalotteng, dan Ruslan dengan judul “Pengaruh Penerapan Game Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X di SMKT Somaopu” Penelitian ini menemukan bahwa kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah memperoleh nilai pretest rata-rata sebesar 34,59 dan nilai posttest rata-rata sebesar 57,18. Di sisi lain, kelas eksperimen yang terdiri dari 17 siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran desain grafis dengan menggunakan game Kahoot. Nilai rata-rata pretest mereka adalah 50,12 dan nilai rata-rata posttest mereka adalah 74,35(Lestari et al., 2023)

Penelitian ini memiliki sebuah kesamaan dengan penelitian yang akan datang karena keduanya menyelidiki penggunaan media Kahoot dan variabel terikat yang berupa hasil belajar. Penelitian sebelumnya berfokus pada Desain Grafis, sedangkan penelitian yang akan diteliti berfokus pada Pendidikan Agama Islam.

8. Penelitian dari Rafika Andari dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! pada Pembelajaran Fisika” Studi tersebut menemukan bahwa hasil belajar siswa dalam kelompok eksperimen meningkat sebesar 87% saat pemberian post-test dibandingkan dengan kelompok kontrol yang memperoleh 79,8%. Selain itu, siswa dalam kelompok eksperimen yang menggunakan game edukatif Kahoot! sebagai alat pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 34,6% dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan PowerPoint sebagai alat pembelajaran (Andari, 2020).

Penelitian sebelumnya mempelajari Fisika, sedangkan penelitian ini berkonsentrasi pada Pendidikan Agama Islam. Kesamaan penelitian ini dengan yang akan datang terletak pada penggunaan media Kahoot dan variabel terikat yang berupa hasil belajar.

Tabel 2. 1 Originalitas Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Kavinji (2021)	“Pemanfaatan Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS bagi Siswa Kelas VII A SMPN 1 Baturetno Wonogiri”	Variabel bebas tentang media Kahoot	Penelitian ini akan berfokus pada pendidikan agama Islam, dengan variabel terikat motivasi dan prestasi. Penelitian sebelumnya dalam Ilmu Pengetahuan Sosial juga akan menggunakan variabel terikat

				hasil belajar.
2	Aulia Karima Zuhda Utami dan Dudung Hamdun (2020)	“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen”	Variabel bebas tentang media Kahoot	Dalam penelitian terkait bahasa Arab, variabel terikat hasil belajar dan pendidikan agama Islam akan digunakan dalam penelitian ini.
3	Nur Indah Rismawati (2020)	<i>“Use of the Kahoot Application in an Effort to Increase Student Motivation”</i>	Variabel bebas tentang media Kahoot	Dalam penelitian yang akan dilakukan, variabel terikat motivasi belajar akan digunakan, sedangkan variabel terikat hasil belajar akan digunakan.
4	Winnie Yulis Peranti, Fakhruddin, dan Zulirfan (2020)	“Efektivitas Kuis Online Kahoot! dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran Fisika Materi Gerak Melingkar di Kelas X SMA Negeri 8 Pekanbaru”	Variabel bebas tentang media Kahoot	Studi ini akan melibatkan pengajaran agama Islam dan variabel terikat kemampuan kognitif. Sebaliknya, penelitian ini akan melibatkan hasil belajar dan subjek penelitian sebelumnya tentang fisik.
5	Fahrul Iqwan, Nursodik, dan Ferani Mulianingsih (2024)	“Peningkatan Hasil Belajar dengan Media Pembelajaran Kahoot pada Peserta Didik Kelas VIII B SMP Negeri 15 Semarang”	Variabel bebas tentang media Kahoot dan variabel hasil belajar	Penelitian sebelumnya tentang IPS, tetapi yang akan datang tentang Pendidikan Agama Islam

6	Akhmad Darmawan (2020)	“Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar”	Variabel bebas tentang media Kahoot dan variabel hasil belajar	Fokus penelitian sebelumnya adalah biologi, tetapi yang akan datang adalah pendidikan agama Islam.
7	Dasmayanti Lestari, Abdul Muis Mappalotteng, dan Ruslan (2023)	“Pengaruh Penerapan Game Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X di SMKT Somaopu”	Variabel bebas tentang media Kahoot dan variabel hasil belajar	Fokus penelitian sebelumnya adalah Desain Grafis, tetapi fokus penelitian berikutnya adalah Pendidikan Agama Islam.
8	Rafika Andari (2020)	“Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! pada Pembelajaran Fisika”	Variabel bebas tentang media Kahoot dan variabel hasil belajar	Subjek penelitian sebelumnya adalah fisik, subjek penelitian yang akan datang adalah pendidikan agama Islam.

B. Landasan Teori

1. Kahoot

Kahoot adalah alat pembelajaran interaktif yang dapat membuat belajar menyenangkan dan tidak membosankan. Aplikasi ini menekankan gaya belajar hubungan peran aktif di mana siswa berkompetisi dalam pelajaran yang sedang atau sudah mereka pelajari. Keunggulan dari aplikasi Kahoot adalah bahwa itu memungkinkan kuis online yang memiliki elemen persaingan dan memungkinkan siswa melihat hasilnya secara langsung di layar kelas. Kahoot adalah

permainan, kuis, diskusi, dan survei yang dapat dimainkan di berbagai platform media, seperti: HP, komputer, laptop, tablet, ataupun perangkat yang mendukung. Game memiliki kemampuan untuk membuat berbagai jenis pertanyaan, menemukan jawaban terbaik, dan menentukan durasi waktu yang digunakan untuk menjawabnya. Secara unik, para peserta diminta untuk memilih gambar atau warna yang akan digunakan untuk menunjukkan jawaban(Andari, 2020).

Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis daring yang menyajikan kuis dan permainan edukatif. Media ini merupakan bentuk inovasi teknologi yang mampu menciptakan rasa suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan lebih menyenangkan. Ini juga membantu guru menilai penilaian siswa mereka. Kahoots cocok untuk latihan, kuis, pretes, pengayaan, penguatan bahan, dan masih banyak lagi. Aplikasi ini unik karena memiliki backsound dan warna yang menarik sebagai tampilan, yang menarik peserta didik. Karena memiliki durasi waktu yang singkat untuk menjawab pertanyaan, aplikasi ini menciptakan suasana yang ceria tetapi juga menegangkan selama proses(Sutirna, 2018). Dalam pelaksanaan pembelajaran, pemilihan strategi, metode, media, dan model pembelajaran benar-benar harus diperhatikan. Jika pelajaran dirancang dengan cermat, itu akan menarik dan mudah dipahami siswa(Sumaryanti, 2017).

Dalil yang dasari bahwa teknologi adapat dimanfaatkan sebagai media belajar terdapat di surah An-Naml (27) 44 bahwa Nabi Sulaiman

AS dikenal telah menunjukkan pemanfaatan teknologi yang luar biasa di dalam kerajaannya:

قِيلَ لَهَا ادْخُلِي الصَّرْحَ فَلَمَّا رَأَتْهُ حَسِبَتْهُ لُجَّةً وَكَشَفَتْ عَنْ سَاقَيْهَا قَالَ إِنَّهُ

صَرْحٌ مُّمَرَّدٌ مِنْ قَوَارِيرَ ۖ قَالَتْ رَبِّ إِنِّي ظَلَمْتُ نَفْسِي وَأَسْلَمْتُ مَعَ سُلَيْمَانَ لِلَّهِ

رَبِّ الْعَالَمِينَ ۝

“Dikatakan kepadanya (Balqis), “Masuklah ke istana.” Ketika dia (Balqis) melihat (lantai istana) itu, dia menyangkannya kolam air yang besar. Dia menyingkapkan (gaun yang menutupi) kedua betisnya. Dia (Sulaiman) berkata, “Sesungguhnya ini hanyalah lantai licin (berkilap) yang terbuat dari kaca.” Dia (Balqis) berkata, “Ya Tuhanku, sesungguhnya aku telah berbuat zalim terhadap diriku. Aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan semesta alam.”(Cordoba, 2021)

Sebagai bagian dari taktik komunikasi yang efektif, Nabi Sulaiman membangun istana dengan teknologi yang luar biasa sehingga Ratu Balqis merasa tertarik dan nyaman di sana. Pada akhirnya, Nabi Sulaiman menikahi Ratu Balqis(Anggoro et al., 2023).

Kisah Nabi Sulaiman menunjukkan bagaimana teknologi dapat membantu komunikasi pembelajaran yang efektif, yang merupakan jenis komunikasi yang digunakan di sekolah. Ketika Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-Hud untuk berbicara dengan Ratu Balqis, ini menunjukkan betapa efektifnya penggunaan hewan sebagai alat pengiriman pesan. Selain itu, sarana dan prasarana canggih mendukung pertemuan antara keduanya. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, proses pembelajaran

harus dilengkapi dengan media yang mendukung komunikasi yang lancar dan membuat siswa merasa nyaman (Anggoro et al., 2023)

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ: أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ، عَنْ سُفْيَانَ قَالَ: حَدَّثَنِي أَبِي، عَنْ مُنْذِرٍ، عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطُوطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ - وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجُ أَمَلِهِ، وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا تَحَشَّهْ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا تَحَشَّهْ هَذَا). (رواه البخاري)

“Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa’id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mundzir dari Robi’ bin Khusein dan Abdullah R.A, Beliau bersabda: Nabi SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi.” (HR. Imam Bukhori)(Bukhari, 1997a)

Nabi Muhammad SAW memberikan gambaran tentang kehidupan manusia dalam hadis nomor 6417 dalam kitab Shahih Al-Bukhari. Garis lurus di tengah melambangkan manusia itu sendiri, sementara

persegi panjang yang mengelilinginya mewakili batas ajalnya. Garis lurus yang memanjang keluar dari bentuk tersebut menunjukkan harapan dan cita-cita manusia. Garis-garis kecil di sekelilingnya menunjukkan berbagai musibah yang selalu menghadang manusia sepanjang hidup mereka (Latif & Fadriati, 2023).

Tony Stockweel mengatakan bahwa melihat, mendengar, dan merasakan sesuatu adalah syarat untuk mempelajari sesuatu dengan cepat dan efektif. Berdasarkan pendapat ini, dapat disimpulkan bahwa jika siswa menggunakan berbagai indera saat belajar, mereka akan belajar lebih cepat dan efektif (Ikhwan, 2017).

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis daring yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan tidak membosankan. Aplikasi ini menekankan partisipasi aktif siswa melalui aktivitas kuis, permainan, diskusi, dan survei yang dapat diakses dengan berbagai perangkat seperti ponsel, komputer, laptop, atau tablet. Salah satu keunggulan Kahoot adalah fitur kuis online yang menggabungkan elemen kompetisi antar peserta, memungkinkan siswa menjawab pertanyaan dengan batas waktu tertentu, serta menampilkan hasilnya secara langsung di layar kelas, sehingga menciptakan suasana belajar yang seru dan penuh semangat. Dengan tampilan visual yang menarik, warna-warna cerah, serta background yang dinamis, Kahoot berhasil menarik perhatian peserta didik dan mendorong keterlibatan mereka

secara maksimal dalam pembelajaran(Sutirna, 2018). Selain itu, guru dapat memanfaatkan Kahoot untuk berbagai keperluan seperti pretest, latihan soal, penguatan materi, hingga evaluasi pembelajaran secara real-time. Dengan kemampuannya untuk membuat berbagai jenis soal dan memilih bentuk jawaban berupa gambar atau warna, Kahoot tidak hanya menjadi sarana hiburan edukatif, tetapi juga alat asesmen yang efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan media ini sangat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan mudah dipahami, selaras dengan pentingnya pemilihan strategi, metode, dan media yang tepat dalam proses belajar mengajar(Andari, 2020).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran, yang terdiri dari tiga domain utama kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran siswa dapat diukur melalui kegiatan penutup atau evaluasi yang dirancang untuk mengumpulkan data(Utami & Hamdun, 2020).

Hasil belajar sangat penting untuk proses pembelajaran, terutama karena memberikan gambaran kepada seorang guru tentang bagaimana peserta didik berkembang dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui aktivitas belajar mengajar. Biasanya, tes sekedar digunakan untuk mengukur hasil belajar dan nilai digunakan untuk menunjukkan hasilnya(Ilhamsyah, 2021).

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا

تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan. (Cordoba, 2021)

Konsep ilmu dan pendidikan dalam Islam bukanlah sekadar memperoleh pengetahuan tanpa tujuan yang jelas, seperti yang ditunjukkan dalam tafsir Surat Al-Mujadalah Ayat 11. Dalam Islam, ilmu dan pendidikan selalu dihubungkan dengan moral, ketaatan kepada Allah, dan penerapan pengetahuan untuk kebaikan bersama. Hal ini mencerminkan bahwa proses belajar tidak sekedar menuntut kecerdasan intelektual, akan tetapi kesadaran spiritual serta etika yang tinggi. Dalam konteks ini, adab belajar seperti memberi tempat di majlis dan berdiri saat diminta mencerminkan sikap hormat terhadap ilmu dan pendidik. Janji Allah untuk menaikkan martabat orang-orang yang beriman dan berpengetahuan menandakan bahwa hasil belajar yang sesungguhnya bukan hanya pada nilai akademik semata, tetapi juga pada terbentuknya karakter, akhlak mulia, dan kebermanfaatan ilmu. Oleh karena itu, hasil belajar yang baik dalam perspektif Islam adalah gabungan antara penguasaan materi, keikhlasan dalam

menuntut ilmu, dan penerapannya dalam kehidupan nyata sebagai bentuk pengabdian kepada Allah dan masyarakat(Rofina et al., 2024)

Hasil belajar yang merupakan representasi dari kemampuan siswa yang diperoleh selama mengikuti proses pembelajaran, mencakup tiga ranah utama yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Ketiga domain ini mencerminkan pencapaian komprehensif peserta didik dalam proses pendidikan, baik dalam aspek berpikir kritis, sikap terhadap materi yang dipelajari, maupun kemampuan menerapkan pengetahuan dalam tindakan nyata(Somayana, 2020). Hasil belajar tidak hanya menjadi indikator akhir dari suatu proses pengajaran, tetapi juga menjadi tolok ukur keberhasilan guru dalam menyampaikan materi, serta sebagai dasar evaluasi efektivitas metode dan media pembelajaran yang digunakan. Untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, guru biasanya melakukan evaluasi di bagian akhir kegiatan pembelajaran melalui berbagai bentuk asesmen, seperti tes, kuis, atau tugas, yang bertujuan mengumpulkan data secara objektif mengenai perkembangan siswa(Ilhamsyah, 2021). Evaluasi ini penting untuk memberikan umpan balik kepada guru dan siswa, serta membantu guru dalam menentukan strategi tindak lanjut, baik untuk penguatan materi, remedial, maupun pengayaan. Secara umum, tes sering kali digunakan sebagai alat utama dalam mengukur hasil belajar, sementara nilai dijadikan indikator kuantitatif untuk menggambarkan tingkat

penguasaan siswa terhadap kompetensi yang ditargetkan. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya mencerminkan pencapaian akademik semata, tetapi juga menjadi acuan penting dalam merancang proses pembelajaran yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan siswa (Utami & Hamdun, 2020).

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat didefinisikan suatu proses bimbingan, pengajaran, atau pelatihan diberikan oleh pendidik kepada siswa dengan tujuan meningkatkan akidah mereka. Membentuk siswa menjadi orang-orang yang beriman dan bertakwa kepada Yang Maha Esa Allah SWT adalah tujuan dari PAI, dan senantiasa mengikuti ajaran Islam melalui pemberian materi dan penanaman nilai-nilai (Aziz, 2019).

Pada dasarnya, pendidikan Islam adalah proses perbaikan menuju kebaikan yang telah berlangsung sejak masa Nabi Muhammad SAW. Dakwah, yang umumnya didefinisikan sebagai upaya untuk menyebarkan ajaran Islam kepada masyarakat, juga dapat dianggap sebagai bagian dari proses perbaikan ini (Jannah & Rasyid, 2023).

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ كَثِيرٍ : أَخْبَرَنَا سُفْيَانُ : حَدَّثَنَا الْأَعْمَشُ، عَنْ زَيْدِ بْنِ وَهَبٍ :

حَدَّثَنَا خُذَيْفَةُ قَالَ : حَدَّثَنَا رَسُولُ اللَّهِ ﷺ حَدِيثَيْنِ رَأَيْتُ أَحَدَهُمَا وَأَنَا أَنْتَظِرُ الْآخَرَ

حَدَّثَنَا أَنَّ الْأَمَانَةَ نَزَلَتْ فِي جَذْرِ قُلُوبِ الرِّجَالِ . ثُمَّ عَلِمُوا مِنَ الْقُرْآنِ ثُمَّ

عَلِمُوا مِنَ السُّنَّةِ

“Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Katsir: Telah mengabarkan kepada kami Sufyan: Telah menceritakan kepada kami Al-A‘mash, dari Zaid bin Wahb: Telah menceritakan kepada kami Hudzaifah, ia berkata: Rasulullah ﷺ telah menceritakan kepada kami dua hal. Aku telah melihat salah satunya dan aku sedang menunggu (terjadinya) yang lainnya. Beliau menceritakan kepada kami bahwa amanah itu diturunkan di lubuk hati para lelaki. Kemudian mereka belajar dari Al-Qur’an, lalu mereka belajar dari Sunnah.”(Bukhari, 1997b)

Pendidikan Islam harus menggunakan kitab suci Al-Qur'an dan Hadis berfungsi sebagai asas dan acuan utama untuk melaksanakan ajaran Islam untuk mengajarkan Islam di sekolah karena Hadis mengajarkan bahwa keduanya harus dihormati sebagai standar moral. Jika hal ini benar-benar terjadi, generasi berikutnya dari Qur'ani akan bertindak seperti Rasulullah. Dalam rangka mencapai dan mencapai tujuan pendidikan(Basyari & Nugraha, 2023).

Pendidikan Agama Islam (PAI) yang merupakan suatu proses terencana dan terstruktur yang bertujuan untuk membimbing, mengarahkan, serta membina peserta didik dalam aspek keagamaan agar tumbuh menjadi pribadi yang memiliki keyakinan (akidah) yang kuat, berakhlak mulia, dan mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. PAI tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian pengetahuan keislaman, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter, moral, dan spiritual peserta didik agar memiliki kesadaran beragama yang kokoh dan mampu menjadikan nilai-nilai Islam sebagai pedoman hidup. Inti dari PAI adalah membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT,

melalui pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai ajaran Islam secara menyeluruh, baik dalam aspek ibadah, akhlak, muamalah, maupun sosial kemasyarakatan (Aziz, 2019).

Dalam pelaksanaannya, PAI tidak hanya menekankan aspek kognitif berupa pemahaman konsep-konsep keagamaan, tetapi juga afektif yang menumbuhkan rasa cinta terhadap ajaran Islam serta psikomotorik yang mendorong siswa mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam tindakan nyata. Oleh karena itu, PAI memiliki kedudukan yang sangat strategis dalam sistem pendidikan nasional, khususnya dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara spiritual dan emosional (Sa'diyah, 2022).

Secara historis, pendidikan Islam telah ada sejak masa Nabi Muhammad SAW, yang menjadikan wahyu sebagai dasar utama dalam proses pembelajaran dan penyebaran nilai-nilai Islam. Nabi sendiri merupakan teladan utama dalam praktik pendidikan, baik melalui perkataan, perbuatan, maupun keteladanan akhlaknya. Seiring berkembangnya zaman, fungsi pendidikan Islam semakin meluas, termasuk dalam kegiatan dakwah yang dapat dipahami sebagai bentuk penyampaian ajaran Islam kepada masyarakat secara luas. Dakwah dan pendidikan memiliki keterkaitan erat karena keduanya sama-sama bertujuan untuk melakukan transformasi ke arah yang lebih baik, baik pada individu maupun komunitas (Jannah & Rasyid, 2023).

Dalam konteks modern, PAI di sekolah formal tidak sekadar menyampaikan materi pelajaran agama, tetapi juga harus mampu menjawab tantangan zaman, seperti krisis moral, pengaruh budaya global, serta derasnya arus informasi digital yang dapat memengaruhi cara berpikir dan bersikap generasi muda. Oleh sebab itu, pendekatan dalam pembelajaran PAI harus adaptif, inovatif, dan kontekstual, agar siswa tidak hanya memahami ajaran Islam secara tekstual, tetapi juga mampu memaknai dan mengamalkannya dalam kehidupan nyata. Penguatan nilai-nilai religius melalui pendidikan agama yang efektif sangat penting untuk membentengi peserta didik dari pengaruh negatif dan membekali mereka dengan landasan moral yang kuat dalam menghadapi kehidupan di masa depan (Ammar et al., 2021).

4. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka memprioritaskan kebutuhan dan minat siswa, mendorong mereka untuk terus belajar. Sebagai bekal untuk hidup, kurikulum ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur yang sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila. Struktur kurikulumnya mencakup aktivitas di dalam kelas dan program untuk meningkatkan Profil Pelajar Pancasila (P5), yang membantu mencapai tujuan pendidikan nasional. Berbagai aspek dibahas dalam kurikulum ini. Ini termasuk ketakwaan kepada Tuhan, akhlak mulia, keimanan, kemandirian, toleransi terhadap keberagaman di seluruh dunia,

keaktivitas, semangat gotong royong, dan kemampuan berpikir kritis. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa(Jannah & Rasyid, 2023).

Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022 memberikan dasar hukum yang memungkinkan lembaga pendidikan menerapkan kurikulum mereka sendiri. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) adalah standar minimal yang digunakan sebagai indikator kemampuan siswa setelah menyelesaikan jenjang pendidikan. SKL menggabungkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan. SKL berfungsi sebagai pedoman utama untuk kurikulum 2013, darurat, dan merdeka(Nasution et al., 2023).

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.(Cordoba, 2021)

Ayat ini ditafsirkan oleh Al-Qurtubi sebagai menunjukkan betapa pentingnya menyesuaikan metode dakwah dengan keadaan orang yang diajak. Menurutnya, hikmah adalah kalimat yang halus dan kebijaksanaan dalam menyampaikan argumen yang kuat dan jelas. Nasihat Mau'izah Hasanah bermanfaat bagi mereka yang mudah tersentuh oleh kelembutan. Metode debat terbaik adalah Mujadalah Bil-Lati Hiya Ahsan, yang dilakukan dengan etika dan kesabaran, serta

menjaga adab dan tata krama saat berbicara, tanpa emosi berlebihan atau penghinaan. Selain itu, Al-Qurtubi menekankan betapa pentingnya untuk berdakwah dengan sikap bijaksana dan sabar, serta mengingat bahwa petunjuk adalah milik Allah(Efendi et al., 2024)

C. Framework

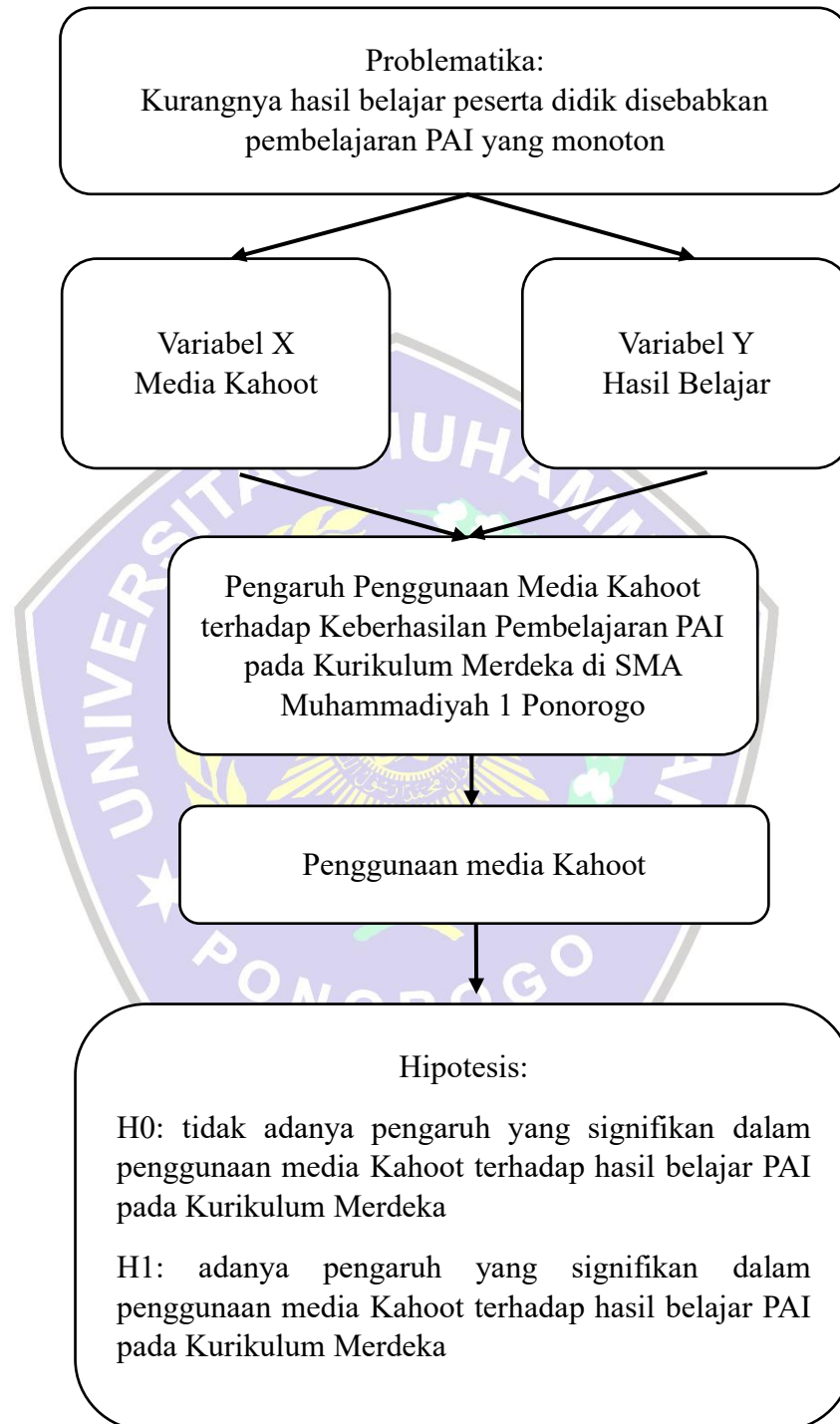
Studi penelitian dengan berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Keberhasilan Pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka", media Kahoot digunakan sebagai variabel bebas karena platform interaktif berbasis permainan ini dianggap dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Sejauh mana penggunaan Kahoot dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, variabel ini menjadi pusat perhatian.

Upaya dalam mencapai tujuan tersebut, penelitian ini didasarkan pada banyak teori dan penelitian terdahulu yang relevan untuk melihat bagaimana variabel X, yaitu penggunaan media Kahoot, berdampak pada variabel Y, yaitu hasil belajar pada mata pelajaran PAI. Teori-teori ini akan digunakan sebagai dasar konseptual dan sebagai acuan ketika indikator penelitian dirumuskan. Teori pembelajaran aktif, teori motivasi, dan pendekatan pembelajaran berbasis permainan adalah beberapa teori yang dianggap mendukung. Selain itu, temuan penelitian sebelumnya tentang seberapa efektif Kahoot dalam pendidikan juga akan digunakan sebagai sumber referensi penting.

Diharapkan penelitian ini akan memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana media Kahoot mempengaruhi keberhasilan belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Kurikulum Merdeka, setelah melewati berbagai langkah, mulai dari pengumpulan data hingga analisis dan interpretasi hasil. Penelitian ini diharapkan akan memberikan analisis menyeluruh tentang bagaimana media Kahoot mempengaruhi keberhasilan belajar.

Hubungan antara variabel X (penggunaan media Kahoot) dan variabel Y (hasil belajar PAI) didasarkan pada asumsi bahwa pendekatan pembelajaran interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa tentang materi. Media berbasis game, Kahoot, dianggap memiliki potensi untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Diharapkan hasil belajar akan meningkat secara signifikan dengan peningkatan partisipasi dan fokus siswa. Oleh karena itu, dengan menggunakan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya, bagan kerangka berpikir yang dibuat menunjukkan alur pengaruh langsung dan tidak langsung antara variabel bebas dan terikat:

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian

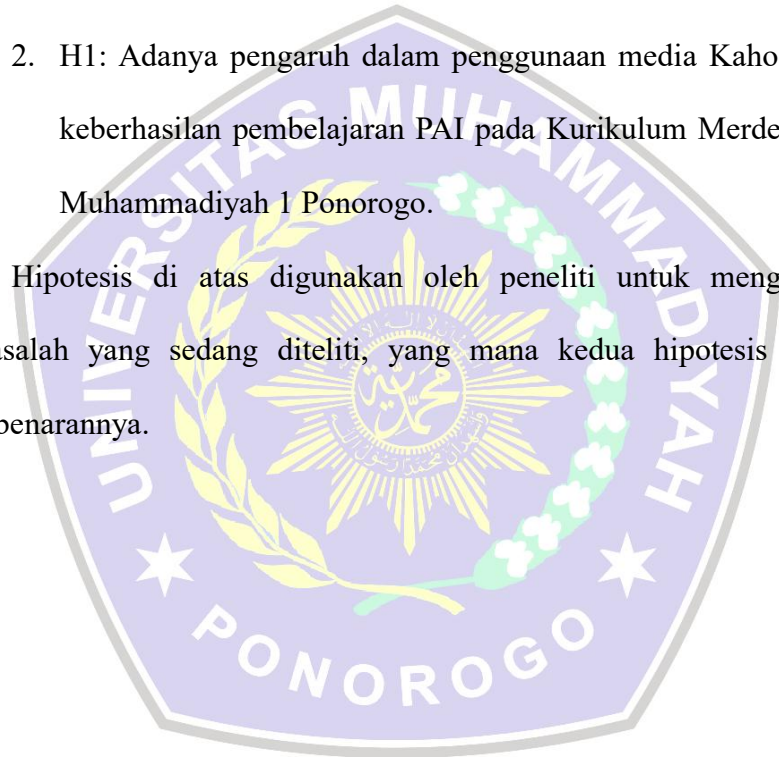


D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah bentuk perkiraan awal atau asumsi sementara yang diajukan peneliti terhadap permasalahan yang dikaji. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H0: Tidak adanya pengaruh dalam penggunaan media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.
2. H1: Adanya pengaruh dalam penggunaan media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

Hipotesis di atas digunakan oleh peneliti untuk mengidentifikasi masalah yang sedang diteliti, yang mana kedua hipotesis akan diuji kebenarannya.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang berbasis pada kerangka teori, pendapat para ahli, serta temuan empiris di lapangan untuk merumuskan permasalahan dan solusi, yang selanjutnya diverifikasi melalui data yang dikumpulkan secara objektif (Hadi & Afandi, 2021).

Penelitian ini menggunakan metode survei kuantitatif, yang merupakan jenis penelitian yang bergantung pada pertanyaan terstruktur yang diajukan kepada sekelompok orang. Data yang dikumpulkan kemudian dicatat, diolah, dan dianalisis secara sistematis. Menurut Sugiyono yang dikutip dalam (Alabba et al., 2021) jenis penelitian kuantitatif yang dikenal sebagai survei bertujuan untuk mengumpulkan data tentang peristiwa masa lalu dan saat ini sehingga hipotesis tentang variabel hasil belajar dapat diuji pada sampel populasi tertentu. Dalam penelitian ini, survei ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada kurikulum merdeka, kemudian dalam pengumpulan data peneliti menggunakan teknik angket atau kuesioner yang disebarkan kepada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian, variabel adalah komponen penting yang menjadi fokus utama penelitian terhadap suatu gejala atau masalah. Variabel berfungsi sebagai objek penelitian atau pusat perhatian yang membantu peneliti menetapkan tujuan penelitian mereka. Untuk membuatnya lebih sistematis dan terarah, penelitian biasanya dijabarkan ke dalam variabel. Variabel penelitian biasanya mencakup segala sesuatu yang peneliti pilih untuk diteliti untuk mengumpulkan data dan menarik kesimpulan (Paramita et al., 2021).

Merujuk pada judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Keberhasilan Pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo”, maka dapat diidentifikasi dua variabel utama dalam penelitian ini, yaitu:

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel independen dalam penelitian ini adalah media Kahoot, yang diasumsikan memiliki pengaruh yang positif maupun yang negatif terhadap variabel dependen.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel yang menjadi pusat perhatian peneliti atau yang dijadikan fokus utama dalam penelitian ini adalah variabel terikat. Dalam konteks penelitian ini, variabel terikatnya adalah

keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam penerapan Kurikulum Merdeka.

2. Desain Penelitian

Menjawab masalah penelitian, desain penelitian mencakup proses pengumpulan, pengolahan, dan analisis data. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam metode survei. Data yang dikumpulkan diubah menjadi angka dan dipelajari (Paramita et al., 2021). Pertanyaan berikut adalah subjek penelitian ini: apakah alat Kahoot berdampak pada keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam kurikulum merdeka?

Dimulai dengan perumusan masalah dan penetapan tujuan, penelitian ini kemudian melanjutkan dengan menentukan variabel independen dan dependen, membangun hipotesis, dan menyusun instrumen penelitian. Angket yang diberikan kepada siswa dari populasi penelitian siswa kelas XI 3 dan kelas XI 4 SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo digunakan untuk mengumpulkan data. Sebelum angket dikumpulkan, data dianalisis dengan uji normalitas dan uji non-parametrik.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah bentuk keseluruhan subjek yang terdiri dari orang, hewan, objek, peristiwa, atau hal-hal lain yang berada dalam satu wilayah atau kelompok tertentu dan menjadi objek penelitian.

Populasi dapat mencakup berbagai entitas, seperti orang, organisasi, hasil karya, dan benda alam. Contoh populasi termasuk guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, institusi sekolah, interaksi sekolah dengan masyarakat, karyawan perusahaan, jenis tanaman, hasil pertanian, aktivitas pemasaran, dan output produksi(Amin et al., 2023). Saat ini, peneliti akan melakukan penelitian yang populasinya yaitu siswa-siswi kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo dengan total 219 peserta didik

2. Sampel

Data penelitian tidak mencerminkan populasi secara keseluruhan karena berasal dari sampel, sebagian kecil dari populasi. Isaac dan Michael membuat cara untuk menghitung jumlah sampel yang memenuhi kriteria berikut: (1) populasi dengan jumlah yang sudah diketahui; (2) tingkat kesalahan (signifikansi) sebesar 1%, 5%, dan 10%; dan (3) teknik ini hanya berlaku untuk sampel yang mengikuti distribusi normal, sehingga tidak dapat diterapkan pada sampel dengan distribusi tidak normal, seperti homogen(Amin et al., 2023).

Teknik sampling pada penelitian ini termasuk dalam metode pengambilan sampel, probabilitas sampel memastikan bahwa setiap anggota atau komponen populasi memiliki peluang yang sama untuk termasuk dalam sampel. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengaitkan karakteristik sampel dengan karakteristik populasi(Suriani et al., 2023).

Pengambilan sampel secara acak sederhana digunakan. Jumlah responden sesuai dengan jumlah sampel karena responden dipilih secara acak. Untuk menghitung jumlah sampel tersebut, rumus Slovin digunakan, yaitu:(Amin et al., 2023):

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

N : Jumlah Populasi

n : Sampel

e : Persentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir (pada penelitian ini menggunakan 10%).

Berdasarkan rumus di atas maka diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{219}{1 + 219(0,1)^2}$$

$$n = \frac{219}{1 + 219(0,1)^2}$$

$$n = \frac{219}{1 + 21,9}$$

$$n = \frac{219}{22,9}$$

$$n = 9,56$$

Hasil perhitungan menunjukkan angka 68,65 yang kemudian dibulatkan menjadi 70, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 70 responden.

D. Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian melalui serangkaian proses yang panjang dan tidak selalu berjalan dengan mudah. Oleh karena itu, peneliti memerlukan suatu alat bantu untuk mempermudah proses tersebut, yang disebut dengan instrumen penelitian.

Menilai persepsi, sikap, ataupun pandangan individu dan kelompok tentang fenomena sosial tertentu, peneliti menggunakan angket atau kuesioner dengan skala Likert lima tingkat. Pertanyaan dengan hasil positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1. Pertanyaan dengan hasil negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Skala Likert digunakan untuk menentukan variabel yang ingin diukur. Setelah itu, indikator variabel digunakan sebagai referensi saat menyusun komponen instrumen, baik pernyataan maupun pertanyaan. Sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju adalah lima opsi yang diberikan oleh program (Pranatawijaya et al., 2019).

Tabel 3. 1 Skala Likert

Pilihan	Nilai Pernyataan Positif	Nilai Pernyataan Negatif
Sangat setuju (SS)	5	1
Setuju(S)	4	2
Ragu-ragu (R)	3	3
Tidak setuju (TS)	2	4
Sangat tidak setuju(STS)	1	5

E. Teknik Pengumpulan Data

Data adalah sekumpulan informasi yang dapat dihimpun untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Untuk mendapatkan data yang relevan, prosedur sistematis dan konsisten digunakan untuk mengumpulkannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode berikut untuk mengumpulkan data:

1. Kuesioner

Salah satu metode pengumpulan data penelitian adalah kuesioner, yang menggunakan lembaran atau formulir yang berisi berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan judul penelitian (Darwin et al., 2021). Pencarian data melalui angket yang diberikan kepada para responden atau orang yang menjawab pertanyaan-pertanyaan guna kepentingan penelitian.

2. Dokumentasi

Metode pengumpulan data yang dikenal sebagai dokumentasi memanfaatkan berbagai sumber tertulis, seperti buku, arsip, catatan, angka, dan gambar, sebagai bukti dan informasi pendukung untuk mendukung keabsahan dan kelengkapan penelitian (Darwin et al., 2021).

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah tahap yang dilakukan setelah seluruh informasi yang dibutuhkan berhasil dikumpulkan oleh peneliti. Proses ini melibatkan pengolahan data secara statistik dengan bantuan aplikasi Excel dan SPSS.

1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji validitas menentukan kemampuan kuesioner untuk mengumpulkan data atau informasi yang diharapkan. Di sisi lain, uji reliabilitas menentukan konsistensi kuesioner, yaitu kemampuan instrumen untuk menghasilkan data yang sama pada subjek yang sama pada waktu yang berbeda (Paramita et al., 2021).

2. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat untuk memastikan data memenuhi asumsi yang diperlukan, yaitu:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi populasi data untuk variabel bebas dan terikat adalah normal. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode statistik Kolmogorov-Smirnov. Nilai signifikansi dihitung sesuai dengan kriteria berikut: nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 menunjukkan distribusi normal, dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan distribusi normal (Quraissy, 2020)

b. Uji Linieritas

Uji linearitas merupakan prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan secara linear yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat. Pengujian ini menjadi syarat awal sebelum melaksanakan analisis regresi linear

seederhana. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan software SPSS versi 25(Quraissy, 2020). Kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi pada kolom *linearity* $< 0,05$, maka hubungan antar variabel dinyatakan linear.
- 2) Jika nilai pada kolom *deviation from linearity* $> 0,05$, maka hubungan antar variabel juga dianggap linear.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis yang peneliti pakai untuk melihat pengaruh masing-masing variabel memakai teknik analisis regresi linier sederhana, analisis regresi linier sederhana adalah analisis yang menjelaskan hubungan antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y)(Montolalu & Langi, 2018), teknik analisis ini dipilih peneliti dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada kurikulum merdeka di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo. Rumus yang digunakan dalam persamaan regresi linier sederhana adalah:

$$Y = a + bX$$

Y : Variabel terikat

a : Nilai konstanta

b : Koefisien regresi

X : Variabel bebas

Hasil pengujian dapat diambil keputusan menggunakan ketentuan sebagai berikut (Montolalu & Langi, 2018)

- 1) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga bisa disimpulkan terdapat pengaruh antar kedua variabel.
- 2) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan tidak terdapat pengaruh antar kedua variabel.

b. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel penggunaan media Kahoot (X) dalam memengaruhi variabel hasil belajar PAI (Y). Nilai R^2 diperoleh dari hasil uji regresi linear sederhana melalui SPSS, meskipun fokus utama penelitian tetap pada hubungan antar variabel, bukan prediksi (Paramita et al., 2021).

c. Taraf Signifikansi

Dalam penelitian ini ditetapkan taraf signifikansi sebesar 0,05 (5%). Artinya, hasil analisis statistik akan dianggap signifikan apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 (Paramita et al., 2021).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data dan Hasil Penelitian

Bagian menyajikan hasil temuan dan analisis dari penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Keberhasilan Pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.” Penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yakni variabel bebas (X) yaitu penggunaan media Kahoot, dan variabel terikat (Y) yaitu keberhasilan belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Data diperoleh melalui angket berbasis skala Likert yang dibagikan kepada 70 siswa sebagai responden di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo. Para responden berasal dari dua kelas, yaitu XI 3 dan XI 4, masing-masing terdiri dari 35 siswa. Pemilihan responden dilakukan secara proporsional agar hasil data yang dikumpulkan dapat mewakili hasil penelitian kedua kelas secara seimbang dengan melihat nilai diatas rata-rata .

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan instrumen yang digunakan benar-benar dapat digunakan untuk mengukur dan apakah alat ukur sudah dapat digunakan untuk mengukur. Pada tahap ini, peneliti menggunakan rumus korelasi biasa disebut dengan korelasi *Product Moment* untuk menguji validitas instrumen, adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] \times [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

$\sum xy$: Jumlah perkalian antara variabel x dan variabel y

$\sum x^2$: Jumlah dari kuadrat nilai x

$\sum y^2$: Jumlah dari kuadrat nilai y

$(\sum x)^2$: Jumlah nilai x dan dikuadratkan

$(\sum y)^2$: Jumlah nilai y dan dikuadratkan

Untuk memastikan bahwa instrumen penelitian benar-benar dapat mengukur komponen yang dimaksud, validitasnya diuji. Untuk mengevaluasi setiap butir pernyataan, nilai r hitung dibandingkan dengan r tabel; apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel, item tersebut dianggap valid. Peneliti menggunakan alat bantu analisis SPSS versi 25 saat melakukannya. Hasil uji validitas adalah sebagai berikut:

a. Uji Validitas Variabel X

Uji validitas variabel X atau penggunaan media Kahoot dilakukan menggunakan korelasi *Pearson* terhadap 36 item angket. Hasil menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai korelasi r hitung > r tabel, sehingga seluruh butir angket dinyatakan valid.

Tabel 4. 1 Uji Validitas Variabel X

No	r-Tabel	r-Hitung	Keterangan
1	0.235	0.411	Valid
2	0.235	0.780	Valid

3	0.235	0.805	Valid
4	0.235	0.741	Valid
5	0.235	0.805	Valid
6	0.235	0.909	Valid
7	0.235	0.692	Valid
8	0.235	0.856	Valid
9	0.235	0.699	Valid
10	0.235	0.677	Valid
11	0.235	0.338	Valid
12	0.235	0.652	Valid
13	0.235	0.918	Valid
14	0.235	0.687	Valid
15	0.235	0.583	Valid
16	0.235	0.794	Valid
17	0.235	0.560	Valid
18	0.235	0.764	Valid
19	0.235	0.751	Valid
20	0.235	0.811	Valid
21	0.235	0.736	Valid

Semua item valid, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 4.1, sehingga dapat digunakan sebagai alat penelitian untuk variabel penggunaan media Kahoot.

b. Uji Validitas Variabel Y

Uji validitas untuk variabel Y, yaitu hasil belajar PAI, dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi *Pearson* terhadap 36 butir angket. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua pernyataan dalam angket valid karena setiap item memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel.

Tabel 4. 2 Uji Validitas Variabel Y

No	r -Tabel	r -Hitung	Keterangan
1	0.235	0.308	Valid
2	0.235	0.743	Valid
3	0.235	0.824	Valid

4	0.235	0.903	Valid
5	0.235	0.856	Valid
6	0.235	0.816	Valid
7	0.235	0.816	Valid
8	0.235	0.767	Valid
9	0.235	0.655	Valid
10	0.235	0.778	Valid
11	0.235	0.694	Valid
12	0.235	0.851	Valid
13	0.235	0.842	Valid
14	0.235	0.621	Valid
15	0.235	0.736	Valid

Merujuk pada Tabel 4.2 di atas, seluruh item dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian untuk variabel hasil belajar PAI.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengevaluasi seberapa konsisten hasil pengukuran, atau seberapa baik alat dapat memberikan hasil yang sama pada objek yang sama. Pada tahap ini, para peneliti menggunakan rumus cronbach alpha yang ditunjukkan sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

α : Nilai reliabilitas (koefisien Alpha Cronbach)

k : Jumlah item (butir pertanyaan dalam instrumen)

$\sum \sigma_i^2$: Jumlah varians skor masing-masing item

σ_t^2 : Varians total skor

Kriteria dalam menentukan reliabel atau tidak yaitu apabila hasil dari perhitungan rumus di atas r_{11} atau nilai cronbach's alpha lebih besar dari 0,6.

Reliabilitas diuji menggunakan program statistik SPSS versi 25.

Hasil dari uji reliabilitas tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Y

Variabel	Jumlah Pernyataan	Cronbach's Alpha	Syarat	Keterangan
X	21	,949	0,6	Reliabel
Y	15	,942	0,6	Reliabel

Ditunjukkan dalam tabel di atas bahwa variabel X memiliki nilai alfa Cronbach sebesar 0,949 dan variabel Y memiliki nilai alfa 0,942, masing-masing melebihi nilai standar 0,6. Ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan untuk masing-masing variabel dianggap dapat diandalkan dan layak digunakan dalam analisis statistik.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna memastikan bahwa hasil penelitian ini dengan hasil yang berdistribusi normal. Metode *Kolmogorov-Smirnov* digunakan untuk menguji satu sampel terhadap residual yang belum distandarisasi. Dengan jumlah data sampel 70 ($N = 70$), uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data pada variabel bebas dan variabel terikat memiliki distribusi yang normal atau tidak. Dalam konteks penelitian kuantitatif, pengujian ini menjadi langkah awal yang penting sebelum dilakukan analisis lanjutan, terutama ketika

akan menggunakan teknik statistik parametrik. Salah satu metode yang umum digunakan untuk menguji normalitas adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria penentu dalam uji ini yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Pengujian ini penting untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi dasar analisis statistik yang akan digunakan. Apabila asumsi normalitas terpenuhi, maka peneliti dapat melanjutkan ke tahapan analisis statistik parametrik seperti uji korelasi Pearson atau regresi linear. Adapun hasil uji normalitas dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
		<i>Unstandardized Residual</i>
N		70
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	0.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	5.32963809
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	0.071
	<i>Positive</i>	0.071
	<i>Negative</i>	-0.044
<i>Test Statistic</i>		0.071
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.200 ^{c,d}
<i>a. Test distribution is Normal.</i>		
<i>b. Calculated from data.</i>		
<i>c. Lilliefors Significance Correction.</i>		
<i>d. This is a lower bound of the true significance.</i>		

Merujuk pada tabel hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Karena nilai tersebut melebihi batas signifikansi 0,05, maka sesuai dengan kriteria pada uji *Kolmogorov-Smirnov*, dapat disimpulkan bahwa baik variabel bebas maupun variabel terikat memiliki distribusi data yang normal.

4. Uji Lineritas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel independen dan variabel dependen. Pengujian ini penting untuk memastikan bahwa asumsi linearitas terpenuhi sebelum dilakukan analisis lanjutan seperti regresi linear. Uji ini dapat dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 melalui fitur *Test of Linearity*.

Dalam menentukan hasil uji linearitas, terdapat dua acuan utama. Pertama, jika nilai signifikansi pada kolom *linearity* kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat linier. Kedua, apabila nilai signifikansi pada kolom *deviation from linearity* lebih besar dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari garis linier, sehingga hubungan dapat dianggap linier secara statistik.

Pengujian ini menjadi langkah krusial untuk menjamin bahwa data memenuhi syarat analisis regresi linear yang valid. Apabila asumsi linearitas tidak terpenuhi, maka pemilihan metode analisis harus disesuaikan, misalnya dengan menggunakan pendekatan non-linear

atau metode non-parametrik. Adapun hasil uji linearitas dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Lineritas

<i>ANOVA Table</i>							
			<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar * Media Kahoot	<i>Between Groups</i>	<i>(Combined)</i>	6796.502	35	194.186	6.848	0.000
		<i>Linearity</i>	5800.638	1	5800.638	204.569	0.000
		<i>Deviation from Linearity</i>	995.865	34	29.290	1.033	0.463
	<i>Within Groups</i>		964.083	34	28.355		
	<i>Total</i>		7760.586	69			

Berdasarkan hasil uji linearitas yang ditampilkan di atas, terlihat bahwa nilai signifikansi pada kolom *Deviation from Linearity* adalah sebesar 0,463. Karena nilai tersebut melebihi angka 0,05, maka sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara penggunaan media Kahoot dan hasil belajar.

5. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui hubungan, korelasi, atau pengaruh antara satu variabel independen terhadap satu variabel dependen. Dalam penelitian ini, analisis regresi linear sederhana dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS menggunakan rumus $Y = a + bX$, dan menghasilkan temuan sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

<i>Coefficients^a</i>						
		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
<i>Model</i>						
	1					
	(Constant)	22.975	9.087		2.526	0.014
	Media Kahoot	0.792	0.056	0.865	7.421	0.000
a. <i>Dependent Variable</i> : Hasil Belajar						

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis regresi linear sederhana dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

Kriteria pengambilan keputusan pada uji regresi linear sederhana adalah jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka variabel independen tidak memberikan pengaruh. Merujuk pada Tabel 4.6, diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom sig adalah 0,014 yang berarti lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel tetap. Persamaan regresi linier sederhana yang diperoleh adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 22.975 + 0.792X$$

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa apabila variabel bebas bernilai konstan atau tetap maka variabel dependen

bernilai 22,957, dan nilai koefisien regresi sebesar +0,792 maka dapat dinyatakan apabila variabel bebas meningkat maka variabel tetap (Y) akan meningkat sebesar 0,792.

6. Uji T

Uji T digunakan sebagai alat untuk menguji hipotesis dalam suatu penelitian, serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Dasar pengambilan keputusan dalam uji T adalah apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka variabel independen memiliki pengaruh terhadap variabel dependen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi melebihi 0,05, maka variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen. Hasil uji T dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Uji T

<i>Coefficients^a</i>						
<i>Model</i>		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1	<i>(Constant)</i>	22.975	9.087		2.526	0.014
	Media Kahoot	0.792	0.056	0.865	7.421	0.000

a. *Dependent Variable* : Hasil Belajar

Berdasarkan data dalam tabel tersebut, diperoleh nilai t hitung sebesar 7,421 yang lebih besar dibandingkan dengan t tabel yaitu 1,666. Selain itu, tingkat signifikansi tercatat sebesar 0,000 yang lebih

kecil dari batas 0,05. Berdasarkan ketentuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel media Kahoot (X) terhadap variabel hasil belajar PAI (Y).

7. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur sejauh mana kontribusi variabel X terhadap perubahan yang terjadi pada variabel Y. Pada tahap ini, peneliti memanfaatkan aplikasi SPSS versi 25 untuk menghitung nilai koefisien determinasi. Hasil perhitungannya disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Koefisien Determinasi

<i>Model Summary</i>				
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	.865 ^a	0.747	0.744	5.369
<i>a. Predictors: (Constant), Media Kahoot</i>				

Tabel di atas menjelaskan bahwa besarnya nilai hubungan atau korelasi ditunjukkan pada kolom *R* yakni sebesar 0,865, kemudian diperoleh koefisien determinasi dilihat pada kolom *R square* sebesar 0,747 sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel X penggunaan media kahoot terhadap variabel Y hasil belajar PAI sebesar 0,747 atau 74,7%

Hipotesis yang diuji pada penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI

pada kurikulum merdeka di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo. Pada penelitian ini terdapat dua hipotesis yakni sebagai berikut. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H₀: Tidak adanya pengaruh dalam penggunaan media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.
2. H₁: Adanya pengaruh dalam penggunaan media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa variabel X memiliki pengaruh terhadap variabel Y. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi pada uji regresi linear sederhana sebesar 0,014, yang lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Besarnya pengaruh tersebut ditunjukkan pada Tabel 4.8 melalui nilai koefisien determinasi sebesar 74,7%, sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada kurikulum merdeka di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo sebesar 74,7%.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang sering kali dianggap monoton dan kurang menarik oleh

peserta didik. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot, yang merupakan platform kuis interaktif yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka, dengan fokus pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

Ditinjau dari penelitian sebelumnya Aulia Karima Zuhda Utami & Dudung Hamdun (2020) meneliti “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab” dan menemukan bahwa setelah menggunakan Kahoot, kelas eksperimen dan kelas kontrol sangat berbeda. Meskipun variabel terikatnya adalah motivasi, hasil ini tetap relevan karena motivasi yang tinggi berkorelasi dengan hasil belajar yang lebih baik.

Nur Indah Rismawati (2020) dalam penelitiannya “Use of the Kahoot Application in an Effort to Increase Student Motivation” juga menemukan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I SDN Pasekaran 02. Ini menunjukkan bahwa media ini dapat diterapkan lintas jenjang pendidikan dan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan belajar.

Winnie Yulis Peranti, Fakhruddin, dan Zulirfan (2020) melakukan penelitian berjudul “Efektivitas Kuis Online Kahoot! dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa”. Menurut hasil penelitian, dibandingkan

dengan kelas kontrol, kelas eksperimen memiliki daya serap yang lebih besar. Hasil ini mendukung bukti bahwa Kahoot adalah alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa..

Fahrul Iqwan, Nursodik, dan Ferani Mulianingsih (2024) meneliti “Peningkatan Hasil Belajar dengan Media Pembelajaran Kahoot” dan menemukan peningkatan skor dari siklus I ke siklus II, dari rata-rata 59,4 menjadi 85,3. Penelitian ini menjadi bukti nyata bahwa media Kahoot berdampak besar terhadap peningkatan hasil belajar, mendukung kesimpulan dalam penelitian ini.

Akhmad Darmawan (2020) dalam penelitiannya “Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Materi Biologi” membuktikan bahwa Penggunaan Kahoot terbukti mampu meningkatkan rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen secara signifikan dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol.

Dasmayanti Lestari, Abdul Muis Mappalotteng, dan Ruslan (2023) dengan judul “Pengaruh Penerapan Game Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Desain Grafis” menyimpulkan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan skor post-test dari 50,12 menjadi 74,35. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot mampu diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran.

Rafika Andari (2020) melalui penelitian “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! pada Pembelajaran Fisika” bahwa jika dibandingkan Kelompok eksperimen mencapai hasil belajar

yang lebih baik ketika kelompok kontrol menggunakan media PowerPoint. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan, seperti Kahoot, lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Langkah pertama dalam analisis data adalah melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data dari variabel independen (penggunaan media Kahoot) dan variabel dependen (keberhasilan pembelajaran PAI) berdistribusi normal. Hal ini penting karena salah satu syarat untuk melakukan analisis statistik parametrik, seperti regresi linear, adalah bahwa data harus berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200, yang berarti lebih besar dari batas yang telah ditentukan yaitu 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dari kedua variabel memenuhi syarat normalitas. Distribusi data yang normal menjadi indikator bahwa data tidak mengalami penyimpangan ekstrem dan dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan metode statistik parametrik yang relevan.

Setelah itu, dilakukan uji linearitas untuk memastikan bahwa terdapat hubungan linier antara variabel X dan variabel Y. Uji ini diperlukan agar analisis regresi linear yang dilakukan tidak menyalahi asumsi dasar. Hasil uji linearitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kolom Deviation from Linearity sebesar 0,463, yang berarti lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara penggunaan media Kahoot dan keberhasilan pembelajaran PAI bersifat linier, atau dengan kata lain, peningkatan pada variabel X cenderung

diikuti oleh peningkatan yang proporsional pada variabel Y. Hubungan linier ini menunjukkan bahwa media Kahoot secara konsisten memengaruhi keberhasilan belajar siswa sesuai dengan besarnya intensitas penggunaannya.

Setelah asumsi normalitas dan linearitas terpenuhi, dilakukan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen dan dependen. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,014, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dalam uji regresi, nilai tersebut menunjukkan bahwa variabel X (penggunaan media Kahoot) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y (keberhasilan pembelajaran PAI). Hal ini juga diperkuat dengan hasil uji t, di mana t hitung sebesar 7,421 lebih besar daripada t tabel sebesar 1,666, yang mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, penggunaan media Kahoot terbukti secara statistik memberikan pengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran siswa.

Besarnya pengaruh tersebut dapat dilihat dari hasil koefisien determinasi (R^2) yang mencapai 0,747. Artinya, sekitar 74,7% variasi atau perubahan yang terjadi pada keberhasilan pembelajaran PAI dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan media Kahoot. Sedangkan sisanya sebesar 25,3% dijelaskan oleh faktor lain di luar penelitian ini, seperti motivasi belajar siswa, lingkungan belajar, kualitas guru, metode

pengajaran lainnya, dan latar belakang keluarga. Nilai R^2 sebesar 74,7% merupakan angka yang cukup tinggi untuk kategori penelitian sosial, yang umumnya dipengaruhi oleh banyak variabel eksternal. Ini menunjukkan bahwa media Kahoot memiliki kontribusi yang cukup besar terhadap peningkatan keberhasilan pembelajaran siswa.

Temuan dalam penelitian ini konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta didik. Kahoot sebagai platform pembelajaran berbasis game memberikan suasana belajar yang lebih hidup, kompetitif, dan menyenangkan. Berbeda dengan metode ceramah konvensional yang bersifat satu arah dan pasif, penggunaan Kahoot memungkinkan siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses belajar melalui kuis yang menantang, visual yang menarik, dan penilaian secara langsung. Semua elemen ini menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Selain itu, Kahoot juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran yang berpihak pada siswa, kolaboratif, aktif, dan berbasis pada pengalaman nyata. Dalam Kurikulum Merdeka, siswa didorong untuk menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran, di mana mereka diberi kebebasan dan tanggung jawab untuk mengeksplorasi pengetahuan sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Kahoot memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran,

mengevaluasi pemahaman mereka secara langsung melalui kuis interaktif, serta mendapatkan umpan balik secara instan dari guru maupun sistem. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif, tetapi juga membantu guru dalam memantau perkembangan belajar siswa secara real time. Dalam konteks pembelajaran PAI, media seperti ini sangat bermanfaat karena dapat membumikan nilai-nilai keagamaan melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Penggunaan Kahoot memungkinkan materi keagamaan yang terkadang dianggap berat atau abstrak menjadi lebih ringan, menarik, dan mudah dicerna oleh siswa. Dengan demikian, pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai agama dapat ditanamkan dengan cara yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi muda masa kini, yang cenderung responsif terhadap teknologi dan pendekatan visual.

Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran tidak hanya efektif dari segi pencapaian akademik, tetapi juga relevan secara pedagogis dan psikologis. Dalam implementasinya di kelas, Kahoot dapat menjadi media evaluasi formatif yang membantu guru mengetahui sejauh mana siswa memahami materi, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. Media ini juga mendorong keterlibatan aktif, persaingan sehat, serta meningkatkan interaksi sosial antar siswa.

Dengan demikian, pembahasan ini menguatkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot berpengaruh positif dan

signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran PAI. Guru-guru PAI di sekolah menengah atas, khususnya di lingkungan Muhammadiyah, disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan media semacam ini dalam proses belajar mengajar, agar tercipta pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan menyenangkan, sesuai tuntutan zaman dan karakteristik peserta didik masa kini.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian penggunaan media Kahoot pada siswa kelas XI 3 dan XI 4 SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo membuktikan bahwa Kahoot berpengaruh signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran PAI dalam Kurikulum Merdeka. Hasil analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (signifikansi 0,200) dan memiliki hubungan linear (signifikansi Deviation from Linearity 0,463). Uji regresi linear sederhana menunjukkan pengaruh yang signifikan (signifikansi 0,014), dengan nilai t-hitung sebesar $7,421 > t\text{-tabel } 1,666$ dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,747, yang berarti 74,7% keberhasilan pembelajaran PAI dipengaruhi oleh penggunaan media Kahoot.

Kahoot terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Media ini meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi PAI secara lebih kontekstual dan menarik. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa, serta mendorong integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.

Instrumen penelitian berupa angket telah terbukti valid dan reliabel, dan hasil penelitian ini juga diperkuat oleh berbagai studi terdahulu yang menunjukkan bahwa Kahoot efektif digunakan dalam berbagai jenjang dan mata pelajaran. Dengan demikian, integrasi media digital seperti Kahoot

direkomendasikan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan kualitas, keterlibatan, dan relevansi materi keagamaan di era digital..

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, penulis menyarankan cara terbaik untuk menggunakan media Kahoot dalam pendidikan agama Islam, berikut saran yang diberikan oleh peneliti.

1. Bagi Guru

- a) Disarankan agar guru-guru PAI lebih terbuka terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Kahoot, karena telah terbukti mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa secara efektif.
- b) Guru juga dapat memvariasikan jenis kuis dan waktu pelaksanaan (pre-test, post-test, evaluasi mingguan) agar penggunaan Kahoot tidak monoton dan tetap menarik minat siswa.
- c) Pelatihan internal tentang pembuatan soal yang berbasis HOTS dalam format Kahoot juga dapat menjadi langkah strategis meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

- a) Pihak sekolah perlu mendukung tersedianya sarana prasarana digital seperti jaringan internet yang stabil, LCD, laptop, dan gawai siswa agar penggunaan Kahoot dapat diimplementasikan secara optimal.

- b) Sekolah dapat menyusun kebijakan pembelajaran inovatif dengan mendorong guru untuk mengintegrasikan media interaktif berbasis TIK seperti Kahoot dalam RPP maupun kegiatan asesmen.
- c) Pemberian penghargaan terhadap guru yang berhasil menerapkan inovasi digital juga dapat menjadi bentuk apresiasi sekaligus motivasi.

3. Bagi Siswa

- a) Diharapkan siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran interaktif seperti Kahoot. Mereka tidak hanya menjadi peserta pasif, tetapi juga berpartisipasi dalam merancang soal, memberikan masukan kepada guru, dan menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat.
- b) Siswa juga perlu memanfaatkan media ini sebagai sarana belajar mandiri di luar kelas, misalnya dengan membuat kuis sendiri atau mengikuti tantangan kuis teman sekelasnya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a) Penelitian ini terdapat keterbatasan dalam ruang lingkup sekolah dan jumlah sampel, sehingga peneliti selanjutnya dapat memperluas wilayah penelitian ke beberapa sekolah lain guna memperoleh generalisasi hasil penelitian yang lebih kuat.
- b) Membandingkan Kahoot dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian dengan media pembelajaran digital lainnya seperti

Quizizz, Mentimeter, atau Google Form sebagai bahan pertimbangan efektivitas media.

- c) Penelitian campuran (mixed method) dapat dilakukan untuk menggali lebih dalam aspek kualitatif seperti perasaan siswa, kendala teknis, dan pola interaksi yang terjadi selama penggunaan Kahoot.

5. Bagi Pemerintah dan Dinas Pendidikan

- a) Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi saat membuat kebijakan pendidikan digital yang lebih terarah, khususnya mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi.
- b) Pengadaan pelatihan guru tentang penggunaan aplikasi pembelajaran seperti Kahoot perlu dimasukkan dalam program pengembangan profesi berkelanjutan.

Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran PAI dalam Kurikulum Merdeka tidak hanya ditentukan oleh isi kurikulum dan peran guru, tetapi juga ditopang oleh pemanfaatan media yang relevan dengan zaman. Kahoot menjadi salah satu contoh bagaimana teknologi dapat memperkuat proses pembelajaran yang lebih efektif, adaptif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

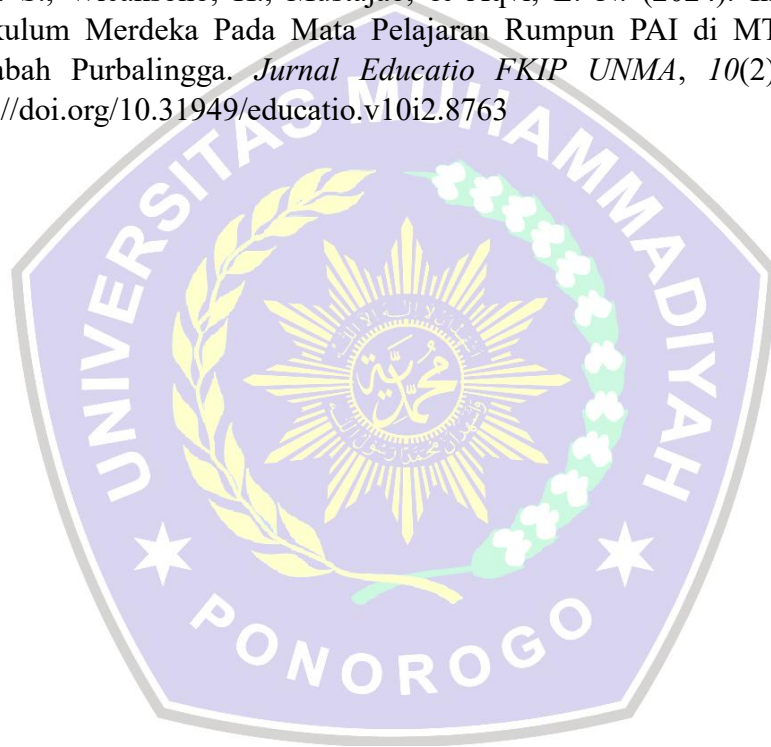
- Alabba, S., Julianti, R. R., & Nugroho, S. (2021). Survei Efektivitas Penggunaan Metode Penugasan dalam Pembelajaran Penjas (PJOK) Selama Pembelajaran Jarak Jauh di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Bekasi (MAN). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(6).
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1).
- Amirudin, N. (2019). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Prodi PAI UMP*.
- Amma, T., Setiyanto, A., & Fauzi, M. (2021). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Peserta Didik. *Edification*, 3(02).
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! pada Pembelajaran Fisika. *Orbita. Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1). <https://scholar.google.co.kr/citations?u>
- Anggoro, D., Khudori, M. S., Saufi, M., Indra, M., & Anwar, K. (2023). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(5).
- Anggraini, R. J., Ariza, H., & Liyarni. (2022). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VII SMP N 1 Tigo Nagari Kabupaten Pasaman. *Journal on Education*, 05(02), 1805–1812.
- Arif Rianto, M., & Ikhwan, A. (2024). Pemikiran Tokoh-Tokoh Pendidikan Islam Klasik (Sejarah Keilmuan Islam Interdisipliner). *Dimar: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2).
- Aziz, R. (2019). Hakikat dan Prinsip Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Inspiratif Pendidikan*, 8(2).
- Basyari, Z. A. S., & Nugraha, M. S. (2023). Konsep Dasar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Pandangan Hadits Tarbawi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1).
- Bukhari, I. (1997a). *Sahih Al-Bukhari* (M. M. Khan, Trans.; Vol. 8). Darussalam.
- Bukhari, I. (1997b). *Sahih Al-Bukhari* (M. M. Khan, Trans.; Vol. 9). Darussalam.
- Cordoba. (2021). *AL-HAFIZ* (I. Setiawan & A. Subagio, Eds.; 4th ed.). cordoba.

- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2). <https://getkahoot.com/>
- Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Tambunan, H., Sylvia, D., Adnyana, I. M. D. M., Prasetyo, B., Vianitati, P., & Gebang, A. A. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif* (T. S. Tambunan, Ed.). Penerbit Media Sains Indonesia. <https://www.researchgate.net/publication/354059356>
- Efendi, R., Razzq, A., & Imron, K. (2024). Analisis Konsep Metode Pembelajaran Menurut Perspektif Al Quran Surah An Nahl Ayat 125. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5).
- Fatmawati, D. (2020). Penerapan Metode Permainan Edukatif terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik di SD IT Rabbani Watampone. *Al-Qayyimah*, 3(2).
- Hadi, N. F., & Afandi, N. K. (2021). *Sultra Educational Journal (Seduj) Literature Review is A Part of Research. Sultra Educational Journal (Seduj)*, 1(3). <http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj><http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj>
- Hamdi, S., Triatna, C., & Nurdin. (2022). Kurikulum Merdeka Dalam Perspektif Pedagogik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(1).
- Hamka, M. B., & Syam, A. R. (2022). *Pendidikan Berbasis Nilai-Nilai Profetik dalam Pemikiran Buya Hamka* (A. Ikhwan, Ed.; 1st ed.). Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah (STAIM) Tulungagung.
- Ikhwan, A. (2016a). Manajemen Perencanaan Pendidikan Islam (Kajian Tematik Al-Qur'an dan Hadist). *Edukasi*, 04(01).
- Ikhwan, A. (2016b). Perguruan Tinggi Islam dan Integrasi Keilmuan Islam : Sebuah Realitas Menghadapi Tantangan Masa Depan. *Jurnal Ilmu Tarbiyah "At-Tajdid,"* 5(2).
- Ikhwan, A. (2017). Metode Simulasi Pembelajaran dalam Perspektif Islam. *Istawa: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2).
- Ilhamsyah. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar, Minat Belajar dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Muhammadiyah. *Infinity: Jurnal Matematika Dan Aplikasinya (IJMA)*, 2(2), 1–13.
- Iqwan, F., Nursodik, & Mulianingsih, F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar dengan Media Pembelajaran Kahoot pada Peserta Didik Kelas VIII B SMP Negeri 15 Semarang. *Sosiolium*, 6(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/Sosiolium>

- Jannah, M. M., & Rasyid, H. (2023). Kurikulum Merdeka: Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 197–210. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3800>
- Kavinji. (2021). Pemanfaatan Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS bagi Siswa Kelas VIIA SMPN 1 Baturetno Wonogiri. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(3), 295–304. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i3.98>
- Latif, M., & Fadriati. (2023). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4).
- Lestari, D., Mappalotteng, A. M., & Ruslan. (2023). Pengaruh Penerapan Game Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X di SMKT Somaopu. *UNM of Journal Technologcal and Vocational*, 7(3), 2023.
- Mahrani, A., Wafiq, A., Hairani, M., & Wahyuni, R. (2024). Peran Agama dalam Membentuk Perilaku Sosial Masyarakat. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(1), 453–464.
- Montolalu, C. E. J. C., & Langi, Y. A. R. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *Jurnal Matematika dan Aplikasi DeCartesiaN*, 7(1).
- Mumajad, M., Khilmiyah, F., Shafrizal, A., & Azizi, Moh. K. (2022). Potret Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum : Problematika Yang Terjadi Serta Solusinya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3).
- Nasution, A. F., Ningsih, S., Silva, M. F., Suharti, L., & Harahap, J. P. (2023). Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka. *Competitive: Journal of Education*, 2(3), 201–211. <https://doi.org/10.58355/competitive.v2i3.37>
- Nursafitri, L., Fanny, A. M., Hermanto, M. H., Irsyandi, I., Halimah, A. N., & Hidayah, S. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi Siswa Sekolah Dasar di Lampung Timur. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1). http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif* (3rd ed.). Widya Gama Press Stie Widya Gama Lumajang.
- Peranti, W. Y., Fakhrudin, & Zulirfan. (2020). *Effectiveness Of Kahoot! Online Quiz In Improving Student Cognitive Abilities In Physics Learning Circular Motion Material In Grade X Sma Negeri 8 Pekanbaru*. *Jom FKIP-UR*, 7(1).

- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Qolbiyah, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(1). <https://jpion.org/index.php/jpi44>Situswebjurnal:<https://jpion.org/index.php/jpi44>
- Quraissy, A. (2020). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk. *J-HEST: Journal of Healt, Education, Economics, Science, and Technology*, 3(1), 7–11.
- Rismawanti, N. I. (2020). *Use of the Kahoot Application in an Effort to Increase Student Motivation. Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Rofina, A., Moh Nur Akbar Hafizul Ilmi, Nursyamsiyah, S., & Hairul Huda. (2024). Konsep Ilmu dan Pendidikan dalam Perspektif Surat Al-Mujadalah Ayat 11. *Tarlim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 107–119. <https://doi.org/10.32528/tarlim.v7i1.1766>
- Sa'diyah, T. (2022). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *Kasta Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya, Dan Terapan*, 2(3).
- Setiawati, D. T., Halimah, S., & Budiyaniti, Y. (2024). Pengaruh model pembelajaran project based learning dan minat belajar terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 32. <https://doi.org/10.29210/1202423632>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Pakem. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3).
- Suharyani, T., Dwi Laksana, S., & Sumaryanti, L. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Lumio by Smart terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 5(2).
- Sumaryanti, L. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Model *Talking Stik With Music* di SD Negeri Janti Slahung Ponorogo. *Al-Asasiyya: Journal Of Basic Education*, 01(02).
- Sumaryanti, L. (2020). Menumbuhkan minat baca anak MI/SD dengan media buku bergambar seri. *Al-Asasiyya: Journal Basic Of Education*, 4(2). <http://journal.umpo.ac.id/index.php/al-asasiyya/index>.

- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2). <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Sutirna, S. (2018). *Game Education: Aplikasi Program Kahoot dalam Tahap Apersepsi Proses Belajar Mengajar* Sutirna. *ResearchGate*. <https://www.researchgate.net/publication/331634051>
- Utami, A. K. Z., & Hamdun, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen. *EduLab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1).
- Yahya, M. S., Wicaksono, H., Mustajab, & Aqvi, E. N. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Rumpun PAI di MTs Minhajut Tholabah Purbalingga. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 577–583. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8763>





Lampiran 1

Hasil Uji Validitas Variabel X

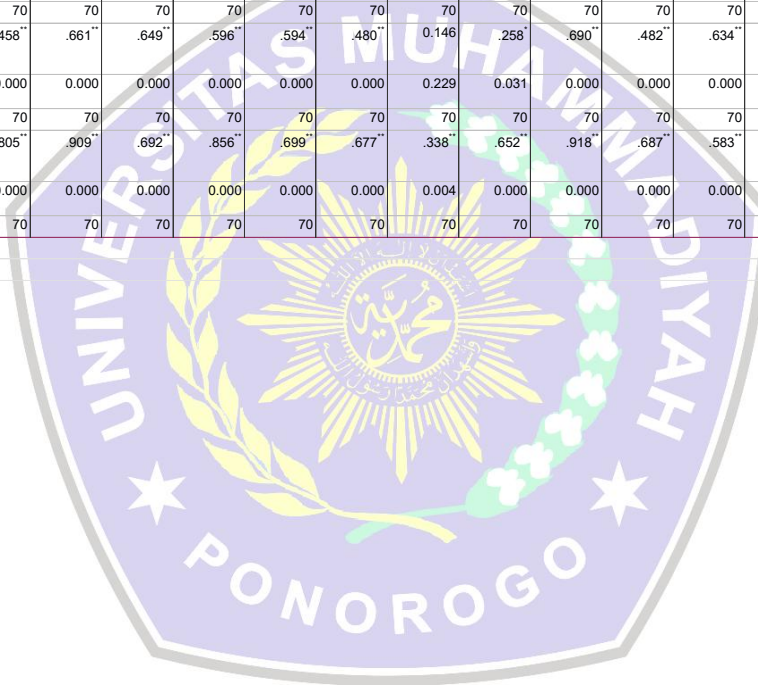
		Correlations																					
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	XTOTAL
X01	Pearson Correlation	1	.559	.325	0.189	.408	.405	.280	.349	.342	.298	0.073	0.106	.417	.375	.251	.314	0.102	0.111	0.081	.316	.393	.411
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.006	0.118	0.000	0.001	0.019	0.003	0.004	0.012	0.546	0.384	0.000	0.001	0.036	0.008	0.402	0.362	0.504	0.008	0.001	0.000
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X02	Pearson Correlation	.559	1	.731	.631	.761	.633	.442	.608	.446	.488	0.198	.504	.711	.570	.312	.634	.280	.547	.541	.602	.517	.780
	Sig. (2-tailed)	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.101	0.000	0.000	0.000	0.009	0.000	0.019	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X03	Pearson Correlation	.325	.731	1	.621	.716	.628	.501	.567	.516	.525	0.188	.521	.770	.580	.330	.755	.362	.556	.521	.726	.590	.805
	Sig. (2-tailed)	0.006	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.120	0.000	0.000	0.000	0.005	0.000	0.002	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X04	Pearson Correlation	0.189	.631	.621	1	.697	.689	.431	.629	.324	.285	0.158	.551	.595	.406	.397	.589	.282	.639	.817	.477	.433	.741
	Sig. (2-tailed)	0.118	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.006	0.017	0.191	0.000	0.000	0.000	0.001	0.000	0.018	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X05	Pearson Correlation	.408	.761	.716	.697	1	.684	.474	.642	.435	.507	0.167	.656	.797	.577	0.184	.548	0.168	.673	.715	.494	.458	.805
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.168	0.000	0.000	0.000	0.128	0.000	0.165	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X06	Pearson Correlation	.405	.633	.628	.689	.684	1	.611	.936	.717	.591	0.231	.488	.843	.555	.675	.749	.533	.660	.689	.757	.661	.909
	Sig. (2-tailed)	0.001	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.055	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X07	Pearson Correlation	.280	.442	.501	.431	.474	.611	1	.550	.647	.460	-0.027	.568	.638	.314	.391	.470	.290	.594	.493	.584	.649	.692
	Sig. (2-tailed)	0.019	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.825	0.000	0.000	0.008	0.001	0.000	0.015	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X08	Pearson Correlation	.349	.608	.567	.629	.642	.936	.550	1	.693	.533	0.191	.486	.825	.537	.604	.696	.462	.628	.674	.701	.596	.856
	Sig. (2-tailed)	0.003	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.113	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70

[illegible]

X19	Pearson Correlation	0.081	.541**	.521**	.817**	.715**	.689**	.493**	.674**	.417**	.282	0.120	.650**	.598**	.398**	.404**	.458**	.338**	.775**	1	.455**	.425**	.751**
	Sig. (2-tailed)	0.504	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.018	0.324	0.000	0.000	0.001	0.001	0.000	0.004	0.000		0.000	0.000	0.000
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X20	Pearson Correlation	.316**	.602**	.726**	.477**	.494**	.757**	.584**	.701**	.590**	.594**	0.196	.349**	.766**	.487**	.539**	.881**	.568**	.471**	.455**	1	.847**	.811**
	Sig. (2-tailed)	0.008	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.104	0.003	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X21	Pearson Correlation	.393**	.517**	.590**	.433**	.458**	.661**	.649**	.596**	.594**	.480**	0.146	.258**	.690**	.482**	.634**	.719**	.514**	.344**	.425**	.847**	1	.736**
	Sig. (2-tailed)	0.001	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.229	0.031	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.004	0.000	0.000		0.000
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
XTOTAL	Pearson Correlation	.411**	.780**	.805**	.741**	.805**	.909**	.692**	.856**	.699**	.677**	.338**	.652**	.918**	.687**	.583**	.794**	.560**	.764**	.751**	.811**	.736**	1
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.004	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Lampiran 2

Hasil Uji Validitas Variabel Y

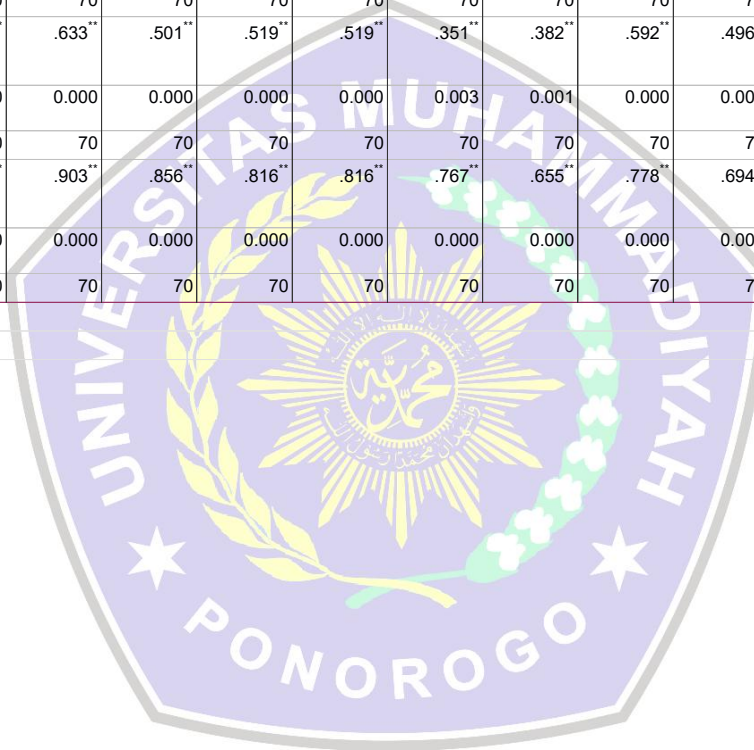
[illegible]

[illegible]

Y14	Pearson Correlation	.595**	.395**	.289*	.422**	.452**	.481**	.481**	.335**	.418**	.366**	.541**	.640**	.352**	1	.507**	.621**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.001	0.015	0.000	0.000	0.000	0.000	0.005	0.000	0.002	0.000	0.000	0.003		0.000	0.000
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
Y15	Pearson Correlation	.475**	.577**	.496**	.633**	.501**	.519**	.519**	.351**	.382**	.592**	.496**	.699**	.533**	.507**	1	.736**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.003	0.001	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
YTOTAL	Pearson Correlation	.308**	.743**	.824**	.903**	.856**	.816**	.816**	.767**	.655**	.778**	.694**	.851**	.842**	.621**	.736**	1
	Sig. (2-tailed)	0.009	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Lampiran 3

Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.949	21

Lampiran 4

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.942	15

Lampiran 5

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0.0000000
	Std. Deviation	5.32963809
Most Extreme Differences	Absolute	0.071
	Positive	0.071
	Negative	-0.044
Test Statistic		0.071
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Lampiran 6

Hasil Uji Lineritas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Media Kahoot	Between Groups	(Combined)	6796.502	35	194.186	6.848	0.000
		Linearity	5800.638	1	5800.638	204.569	0.000
		Deviation from Linearity	995.865	34	29.290	1.033	0.463
	Within Groups		964.083	34	28.355		
	Total		7760.586	69			

Lampiran 7

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	22.975	9.087		0.014
	Media Kahoot	0.792	0.056	0.865	0.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Lampiran 8

Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.865 ^a	0.747	0.744	5.369

a. Predictors: (Constant), Media Kahoot

Lampiran 9

Jawaban Kuesioner Variabel X

Indikator	No. Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
Frekuensi penggunaan Kahoot	1	58	12	0	0	0
	20	31	33	6	0	0
Keterlibatan dan motivasi belajar	2	40	29	0	1	0
	3	34	32	4	0	0
	6	33	34	3	0	0
	8	34	33	3	0	0
	10	24	42	4	0	0
	13	33	32	5	0	0
	19	32	34	2	2	0
Kemudahan dan kenyamanan penggunaan	4	33	33	4	0	0
	5	33	28	6	3	0
	11	22	34	14	0	0
	14	24	45	1	0	0
	16	33	30	7	0	0
Interaktivitas dan suasana kelas	9	37	31	2	0	0
	15	33	36	1	0	0
	17	25	45	0	0	0
	18	29	27	11	1	2
	21	29	39	2	0	0
Ketepatan soal dan relevansi materi	7	27	40	3	0	0
	12	23	32	12	1	2

Lampiran 10

Hasil Kuesioner Variabel Y

Indikator	No. Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
Pemahaman materi dan istilah PAI	22	19	36	15	0	0
	26	26	39	3	2	0
	27	23	40	7	0	0
	34	17	43	6	4	0
Kesiapan dan peningkatan hasil belajar	23	14	38	14	4	0
	24	21	32	12	3	2
	25	26	34	9	1	0
	28	23	40	7	0	0
	33	17	42	9	2	0
Refleksi, evaluasi, dan kebiasaan belajar	29	24	42	2	2	0
	30	28	41	1	0	0
	31	24	37	9	0	0
	32	32	35	2	1	0
	35	17	52	1	0	0
	36	14	47	7	2	0

Lampiran 11

Lembar Kuesioner Penelitian

ANGKET PENELITIAN

Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap
Keberhasilan Pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka di SMA
Muhammadiyah 1 Ponorogo

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat Saudara berdasarkan pengalaman dalam pembelajaran PAI menggunakan Kahoot.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RR = Ragu-Ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya pernah menggunakan Kahoot dalam pembelajaran PAI di kelas					
2	Saya merasa Kahoot membuat saya lebih terlibat saat pembelajaran berlangsung					
3	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar PAI saat menggunakan Kahoot					
4	Saya merasa mudah memahami soal-soal Kahoot yang diberikan guru					
5	Saya merasa percaya diri ketika mengikuti kuis Kahoot dalam pembelajaran PAI					
6	Saya merasa antusias menunggu sesi kuis Kahoot di setiap pembelajaran PAI					
7	Saya merasa bahwa soal Kahoot sesuai					

	dengan materi PAI yang diajarkan guru					
8	Saya merasa lebih bersemangat mengikuti pelajaran PAI saat ada sesi Kahoot					
9	Penggunaan Kahoot membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif					
10	Saya merasa belajar menggunakan Kahoot membuat pelajaran PAI tidak membosankan					
11	Saya merasa lebih fokus saat belajar PAI menggunakan Kahoot					
12	Saya merasa Kahoot mempermudah saya mengerjakan soal HOTS (Higher Order Thinking Skills)					
13	Saya lebih tertarik mengikuti pelajaran PAI jika diselingi permainan seperti Kahoot					
14	Dengan Kahoot, saya bisa belajar PAI dengan cara yang menyenangkan					
15	Saya dapat belajar dari kesalahan saya saat melihat skor dan jawaban di Kahoot					
16	Saya merasa waktu dalam pembelajaran PAI lebih efektif saat menggunakan Kahoot					
17	Kahoot membantu saya dalam melatih kecepatan berpikir saat menjawab soal PAI					
18	Saya merasa lebih aktif berdiskusi dengan teman setelah menggunakan Kahoot					
19	Saya senang bersaing secara sehat dengan teman melalui Kahoot					
20	Saya ingin Kahoot digunakan lebih sering dalam pembelajaran PAI					
21	Penggunaan Kahoot membantu saya belajar dengan gaya visual dan interaktif					
22	Saya merasa bahwa penggunaan Kahoot membantu saya lebih memahami materi PAI					
23	Setelah menggunakan Kahoot, saya merasa lebih siap menghadapi ulangan PAI					
24	Saya merasa nilai ulangan PAI saya					

	meningkat setelah pembelajaran menggunakan Kahoot					
25	Saya bisa mengingat materi PAI lebih lama setelah mengikuti kuis Kahoot					
26	Kahoot membantu saya memahami istilah-istilah penting dalam pelajaran PAI					
27	Saya lebih mudah mengerjakan soal PAI setelah sering berlatih menggunakan Kahoot					
28	Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran PAI membuat saya lebih tertarik mempelajari agama Islam					
29	Saya merasa lebih tertantang saat mengerjakan soal PAI menggunakan Kahoot					
30	Saya lebih mudah mengevaluasi kemampuan saya setelah mengikuti kuis Kahoot					
31	Penggunaan Kahoot mendorong saya untuk belajar PAI lebih mandiri					
32	Saya merasa bangga saat mendapat skor tinggi di kuis Kahoot PAI					
33	Saya merasa hasil belajar PAI saya lebih baik sejak menggunakan Kahoot					
34	Saya merasa Kahoot membantu memperjelas konsep-konsep PAI yang sulit					
35	Saya lebih mudah mengingat jawaban yang salah dan memperbaikinya setelah kuis Kahoot					
36	Saya menganggap Kahoot sebagai bagian penting dari keberhasilan belajar PAI saya					

Lampiran 12

Dokumentasi Pengaplikasian Media Kahoot



Lampiran 13

Surat Izin Penelitian

 **UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**
FAKULTAS AGAMA ISLAM
Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
Telp (0332) 481124, Fax (0332) 461796, e-mail : akademik@umpo.ac.id Website : www.umpo.ac.id
Akreditasi Institusi B oleh BAN-PT
(SK Nomor : 77/SK/BAN-PT/Ak-PP1/PT/IV/2020)

Nomor : 529/IV.LPN/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Observasi

11 Jumadi Akhir 1446 H
13 Desember 2024 M

Yth. Kepala SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo
di
Ponorogo

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Ponorogo menerangkan bahwa:

Nama : Farhan Ahmad Nashir
NIM : 21112392
Program Studi : PAI
Judul : Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PAI Pada Kurikulum Merdeka

Yang bersangkutan berencana melakukan Penelitian/Observasi dan wawancara di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Demi kelancaran proses penelitian yang akan dilakukan, kami mohon perkenan dan bantuannya selama kegiatan berlangsung.

Demikian, atas perkenan dan izinnya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh


Dekan,
Dr. Ayok Aryanto, M.Pd.I
NTK. 19880326 202108 12

Lampiran 14

Surat Balasan Penelitian

	MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH PIMPINAN WILAYAH MUHAMMADIYAH JAWA TIMUR SMA MUHAMMADIYAH 1 PONOROGO (Status : TERAKREDITASI A) NPSN : 20510139 Jl. BatoroKatong No. 6B Telp/Fax (0352) 481521 Ponorogo 63411 E-mail : smamuh1png@gmail.com Website: www.smamuhipo.sch.id	
---	---	---

SURAT KETERANGAN
Nomor: 377/III.4.AU/A/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo,
dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: FARHAN AHMAD NASHIR
NIM	: 21112392
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Fakultas Agama Islam
Perguruan Tinggi	: Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Yang bersangkutan benar-benar telah melakukan kegiatan Penelitian dalam
rangka penyusunan *Skripsi* di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo pada tanggal 15
Mei – 12 Juni 2025, dengan judul Penelitian : **"PENGARUH PENGGUNAAN
MEDIA KAHOOT TERHADAP KEBERHASILAN PEMBELAJARAN PAI PADA
KURIKULUM MERDEKA"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan
sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 11 Muharram 1447
07 Juli 2025


Kepala Sekolah,
Sugeng Riadi, M.Pd.
NBM. 974.501

Surat Bebas Plagiasi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
LEMBAGA LAYANAN PERPUSTAKAAN
Jalan Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
Telp. (0352) 481124, Fax (0352) 461796, e-mail : lib@umpo.ac.id
website : www.library.umpo.ac.id
TERAKREDITASI A
(SK Nomor 000137/ LAP.PT/ III.2020)
NPP. 3502102D2014337

**SURAT KETERANGAN
HASIL SIMILARITY CHECK KARYA ILMIAH MAHASISWA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

Dengan ini kami nyatakan bahwa karya ilmiah ilmiah dengan rincian sebagai berikut :

Nama : Farhan Ahmad Nashir
NIM : 21112392
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Keberhasilan Pembelajaran PAI
pada Kurikulum Merdeka di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo
Fakultas / Prodi : Pendidikan Agama Islam

Dosen pembimbing :

1. Dr. Afiful Ikhwan, M.Pd.I
2. Lilis Sumaryanti, M.Pd

Telah dilakukan check plagiasi berupa **Skripsi** di Lembaga Layanan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan prosentase kesamaan sebesar **28 %**

Demikian surat keterangan dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 09/07/2025
Kepala Lembaga Layanan Perpustakaan



Yolan Priatna, S.IIP., M.A
NIK. 1992052820220921

NB: Dosen pembimbing dimohon untuk melakukan verifikasi ulang terhadap kelengkapan dan keaslian karya beserta hasil cek Turnitin yang telah dilakukan

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nama : Farhan Ahmad Nashir
TTL : Ponorogo, 21 Desember 2003
Jenis Kelamin : Laki-laki
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Alamat : Simo, Jenangan, Ponorogo,
Jawa Timur
Email : farhanashir213@gmail.com

Pendidikan Formal

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Ponorogo
SMA : SMA Muhammadiyah Boarding School Yogyakarta
SMP : SMP Muhammadiyah Boarding School Yogyakarta
SD/MI : MI Muhammadiyah 1 Simo
TK/BA : BA 'Aisyiyah 1 Simo

Pengalaman Organisasi

PR IPM MBS Yogyakarta
PR IPM Simo
PC IPM Jenangan Timur
PD IPM Ponorogo
Kwartir Cabang Hizbul Wathan Siman
Kwartir Daerah Hizbul Wathan Ponorogo
Media Center PDM Ponorogo

