

**EFEKTIFITAS PENERAPAN APLIKASI KAHOOT DALAM
MENGKONDISIKAN KELAS PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP N 1 PAGENTAN
KABUPATEN BANJARNEGARA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi
salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

KHABIDIN

14422126

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

YOGYAKARTA

2019

**EFEKTIFITAS PENERAPAN APLIKASI KAHOOT DALAM
MENGKONDISIKAN KELAS PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP N 1 PAGENTAN
KABUPATEN BANJARNEGARA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi
salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
KHABIDIN
14422126

Pembimbing:
Lukman, S.Ag, M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

YOGYAKARTA

2019

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Khabidin
NIM : 14422126
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul Penelitian : Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam
Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan
Agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten
Banjarnegara.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak terpaksa.

Yogyakarta, 7 Januari 2019

Yang Menyatakan,



Khabidin

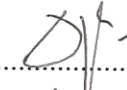
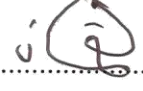
PENGESAHAN

Skripsi ini telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 21 Februari 2019
Judul Skripsi : Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara
Disusun oleh : KHABIDIN
Nomor Mahasiswa : 14422126

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua	: Moh. Mizan Habibi, M.Pd.I	(..... )
Penguji I	: Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd	(..... )
Penguji II	: Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I, M.Pd.	(..... )
Pembimbing	: Lukman, S.Ag, M.Pd.	(..... )



Yogyakarta, 28 Februari 2019

Dekan,


Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA

NOTA DINAS

Yogyakarta, 30 Rabi'ul Akhir 1440 H

Hal : Skripsi

7 Januari 2019 M

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam

Universitas Islam Indonesia

di Yogyakarta.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor : 3127/Dek/60/DAS/FIAI/VII/2018 tanggal 24 Agustus 2018 M bertepatan pada 12 Zulhijjah 1439 H, atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara :

Nama : Khabidin.
Nomor Pokok/NIMKO : 14422126
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
Jurusan / Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik : 2018/2019
Judul Skripsi : Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara.

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut di atas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi yang dimaksud.

Wassalamu'alaikum wr. wb.
Dosen Pembimbing,



Lukman, S.Ag, M.Pd

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi :

Nama Mahasiswa : Khabidin

Nomor Mahasiswa : 14422126

Judul Skripsi : Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam
Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan
Agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten
Banjarnegara.

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqosah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 7 Januari 2019

Pembimbing,



Lukman, S.Ag, M.Pd

MOTTO

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

Artinya : “Allah akan meninggikan orang-orang yang
beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberikan
ilmu pengetahuan beberapa derajat”.

(*Al Qur'an Surat Al-Mujaadilah ayat 11*)¹

¹ Zaini Dahlan, *Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya*, (Yogyakarta : UII Press, 2004), Hal. 987

PERSEMBAHAN

Atas karunia Allah swt, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibuku serta adik tercinta yang telah membiayai dan mensupport sampai tuntas dalam tahap belajar di bangku kuliah S1 di Universitas Islam Indonesia yang selalu memberikan kasih sayang, nasihat-nasihat, bimbingan-bimbingan, dan motivasi serta dukungan materi.
2. Almamaterku Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan hal-hal baru sebagai pengalaman hidup.
3. Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan kesempatan untuk belajar dan pengalaman yang luar biasa.
4. Teman-teman seperjuangan di Prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 2014 yang telah mengajarkanku arti persahabatan yang dibalut rasa kekeluargaan.

KEPUTUSAN BERSAMA
MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Th. 1987

Nomor: 0543b/U/1987

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan transliterasinya dengan huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik di atas)

ر	Ra	R	Er
ز	Z ai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	’ain	’	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut.

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
◌َ	Fathah	A	A
◌ِ	Kasrah	I	I
◌ُ	Dhammah	U	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
◌َـ	fathah dan ya	Ai	a dan i
◌ُـ	fathah dan wau	Au	a dan u

2. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
◌َـا	fathah dan alif atau ya	A	a dan garis di atas

ي...ى	kasrah dan ya	I	i dan garis di atas
و...و	Hammah dan wau	U	u dan garis di atas

Contoh:

قَالَ - qāla قِيلَ - qīla
رَمَى - ramā يَقُولُ - yaqūlu

3. Ta'Marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua:

a. Ta marbutah hidup

Ta marbu"ah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah 't'.

b. Ta marbutah mati

Ta marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah 'h'.

c. Kalau pada kata yang terakhir dengan ta marbu"ah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ -raudah al-atfāl
الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ -al-Madīnah al-Munawwarah
طَلْحَةَ -talhah

4. Syaddah (tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, dalam

transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu

Contoh:

رَبَّنَا - rabbanā	الْحَجَّ - al-hajj
نَزَّلَ - nazzala	نُعْمَ nu''ima
الْبِرَّ - al-birr	

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dan kata sandang yang diikuti huruf qamariah.

a. Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /1/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

b. Kata sandang diikuti oleh huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti huruf syamsiah maupun huruf qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

الرَّجُلُ - ar-rajulu	الْقَلَمُ Alqalamu
السَّيِّدُ - as-sayyidu	الْبَيْعُ al-badī'u
الشَّمْسُ - as-syamsu	الْجَلَالُ al-jalālu

6. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak ditengah

dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, is dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

تَأْخُذُونَ - ta'khuẓūna	إِنَّ - inna
الْأَنْوَاءُ - an-nau'	أُمِرْتُ Umirtu
سَيِّئٌ - syai'un	أَكَلَ -akala

7. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun harf ditulis terpisah. Hanya kata-kata ter-tentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan maka transliterasi ini, penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh :

وَإِنَّ اللَّهَ لَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ	Wa innallāha lahuwa khairrāziqīn
وَأَوْفُوا الْكَيْلَ وَالْمِيزَانَ	Wa auf al-kaila wa-almīzān
إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلَ	Ibrāhīm al-Khalīl
بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا	Bismillāhi majrehā wa mursahā
وَعَلَى النَّاسِ حُجُّ الْبَيْتِ مَنْ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا	Walillāhi‘alan-nāsi-hijjual-baiti manistatā’ailaihisabīla

8. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: Huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana Nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang

ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ	Wa mā Muhammadun illā rasl
إِنَّ أَوَّلَ بَيْتٍ وُضِعَ لِلنَّاسِ لَلَّذِي بِبَكَّةَ مُبَارَكًا	Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallaẓi bibakkata mubārakan
شَهْرُ رَمَضَانَ الَّذِي أُنْزِلَ فِيهِ الْقُرْآنُ	Syahru Ramadān al-laẓi unzila fih al-Qur'ānu
	Syahru Ramadān al-laẓi unzila fihil Qur'ānu
وَلَقَدْ رَآهُ بِالْأُفُقِ الْمُبِينِ	Wa laqad ra'āhu bil-ufuq al-mubīn
	Wa laqad ra'āhu bil-ufuqil-mubīn
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ	Alhamdu lillāhi rabbil al-'ālamīn
	Alhamdu lillāhi rabbilil 'ālamīn

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau har-kat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan. Contoh:

نَصْرُ مِنَ اللَّهِ وَفَتْحٌ قَرِيبٌ	Nasrun minallāhi wa fathun qarīb
لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعاً	Lillāhi al-amru jamī'an
وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ	Wallāha bikulli syai'in 'alīm

9. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

ABSTRAK

EFEKTIFITAS PENERAPAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENGKONDISIKAN KELAS PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP N 1 PAGENTAN KABUPATEN BANJARNEGARA

Oleh:
Khabidin

Efektifitas pembelajaran adalah suatu hal yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di zaman serba canggih ini masih ada pendidik yang belum menguasai teknologi untuk di implementasikan ke proses pembelajaran. Akibatnya peserta didik merasa bosan dan efektifitas pembelajaran tidak tercapai. Kahoot hadir sebagai aplikasi pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi dan semangat belajar peserta didik untuk menciptakan kondisi kelas yang kondusif demi tercapainya efektifitas pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan termasuk jenis penelitian lapangan (field research). Subjek yang dijadikan responden adalah 80 siswa SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara. Teknik penelitian menggunakan teknik sampel karena jumlah keseluruhan siswa adalah 400 siswa. Oleh karena itu penulis mengambil sampel sebanyak 20% dari populasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket tertutup. Teknik analisis data menggunakan Independent Sample T-Test yang diolah dengan bantuan komputer program SPSS versi 25 for windows.

Hasil penelitian ini menunjukkan seberapa tinggi efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara. sebesar tabel di atas menjelaskan nilai Sig. (2-tailed) yaitu sebesar nilai $T = 29,116$ dengan $P = 0,000$, adalah ($p = 0,000 < 0,05$) yang mengandung pengertian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara efektifitas penerapan kahoot dalam mengkondisikan kelas dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara.

Kata Kunci: Efektifitas, Aplikasi Kahoot, Pengkondisikan Kelas.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ، الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ
وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى
آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. (أَمَّا بَعْدُ)

Segala puji bagi Allah swt dzat penguasa alam. Dia-lah yang telah memberikan rahmat, taufiq, hidayah, serta kasih sayangNya kepada seluruh umatNya terutama kepada penulis yang alhamdulillah pada saat ini telah menyelesaikan dengan lancar dan sesuai harapan. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw nabi akhir zaman serta sosok panutan dan suri teladan bagi seluruh umat manusia. Begitu pula kepada keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya semoga kelak mendapatkan *syafa'at* besok kelak di akhirat.

Sungguh sebuah nikmat dan karunia yang besar dari Allah yang telah dicurahkan kepada penulis. Setelah penulis melewati berbagai macam kendala, ujian, cobaan, serta kesulitan mengatasi *mood* yang tidak stabil. Penulis percaya kepada janji Allah swt bahwa “setiap kesulitan pasti ada kemudahan”. Dan alhamdulillah akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“EFEKTIFITAS PENERAPAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENGKONDISIKAN KELAS PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP N 1 PAGENTAN KABUPATEN BANJARNEGARA”**. Doa dan dukungan dari berbagai pihak sangat

berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis pada kesempatan ini ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. H. Tamyiz Mukharrom, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Ibu Dr. Dra. Rahmani Timorita Y, M.Ag selaku Ketua Jurusan Studi Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
4. Ibu Dra. Sri Haningsih, M.Ag selaku Sekretaris Jurusan Studi Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I, M.Pd.I selaku ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia. Dan beliau juga selalu memberikan dukungan serta motivasi sejak semester I sampai saat ini.
6. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
7. Bapak Lukman, S.Ag., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu tenaga dan pikirannya guna membimbing penulis dengan sabar dan tulus. Serta segala ilmu, perhatian, motivasi dan doa yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada Bapak dan Ibu kedua penulis di kampus, selaku dosen prodi Pendidikan Agama Islam, kepada Bapak (Bapak Drs. M. Hajar Dewantara,

M.Ag, Dr. Hujair AH Sanaky, M.SI., Drs H. Muzhoffar Akhwan, MA., Drs. Aden Wijdan SZ, M.SI., Drs. H. AF Djunaidi, M.Ag., Dr. Supriyanto Pasir, S.Ag., Drs. H. Imam Mudjiono, M.Ag., Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd., Lukman, S.Ag, M.Pd., Supriyanto, S.Ag, M.CAA., Edi Safitri, S.Ag, M.Ag., Burhan Nudin, S.Pd.I, M.Pd.I.) dan kepada Ibu (Dr. Junanah MIS, Dra. Hj. Sri Haningsih, M.Ag., Siska Sulistyorini, S.Pd.I, M.S.I) semoga Allah selalu memberi kebarokahan umur, rezeki, ilmu dan nikmat dalam iman islam.

9. Kedua orang tua, Bapak H, Sarko Lukman Harun dan Ibu Harti dan adik tercinta Diana Isnani Khoiriyah yang selalu memberikan motivasi, dukungan, doa serta kesabaran dalam membimbing dan menasehati penulis.
10. Eti Nur Qoriah yang telah mendampingi dan sabar dalam menasehati penulis. Begitu juga doa, motivasi, selalu memberikan pikiran positif serta membuat *mood* penulis selalu naik sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
11. Teman-teman seperjuangan mahasiswa PAI angkatan 2014 yang telah berjuang bersama-sama selama ini dan menjadi keluarga angkat penulis di kampus.
12. Teman-teman satu kost, Purwo Hadi, Chandra, Risqi, Sava na dan Icing yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.
13. Teman-teman, Candra, Darojad, Fatimah, dan Farid yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi penulis.

Jazakumullah khairan, semoga Allah swt selalu melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif. Besar harapan penulis skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi semua pihak yang membacanya. Amin.

Yogyakarta, 7 Januari 2019

Peneliti,



Khabidin

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS.....	iii
REKOMENDASI PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	vii
ABSTRAK	xiv
KATA PENGANTAR.....	xv
DAFTAR ISI.....	xxi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
D. Sistematika Pembahasan.....	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA & LANDASAN TEORI.....	8
A. Kajian Pustaka	8
B. Landasan Teori	15
1. Efektifitas.....	15
2. Aplikasi kahoot	19
3. Mengkondisikan Kelas.....	23
4. Pembelajaran.....	26
5. Pendidikan Agama Islam.	42

C. Kerangka pikir	51
D. Hipotesis Penelitian	52
BAB III.....	53
METODE PENELITIAN	53
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan	53
B. Variabel Penelitian.....	53
C. Definisi Operasional	54
D. Tempat dan Waktu Penelitian	56
E. Populasi dan Sampel Penelitian	56
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	57
G. Validitas dan Reabilitas Instrumen	60
H. Uji Asumsi	63
I. Teknik Analisis Data.....	64
BAB IV	66
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
A. Deskripsi Data Penelitian.....	66
1. Letak Geografis.....	66
2. Sejarah Singkat SMP Negeri 1 Pagentan.....	66
3. Visi dan Misi SMP Negeri 1 Pagentan	67
B. Tahapan Pelaksanaan Penelitian	68
1. Tahap Persiapan	68
2. Uji <i>Try Out</i> Instrumen.....	68
C. Hasil Uji Prasyarat	73
1. Uji Asumsi	73
D. Uji Data Hasil Penelitian	76
1. Uji Independent Sample T-Test	76

E. Pembahasan Hasil Peneliti	80
BAB V	81
KESIMPULAN DAN SARAN	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	86
-	86
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Ringkasan Penelitian Terdahulu Dengan yang Akan Dilakukan.....	12
Tabel 3.1	Kisi-kisi Instrumen.....	58
Table 3.2	Skor Setiap Alternatif Jawaban.....	59
Table 4.1	Try out uji validitas X.....	68
Tabel 4.2	Try out uji validitas Y	69
Tabel 4.3	Uji reliabilitas X.....	71
Tabel 4.4	Uji reliabilitas Y	71
Tabel 4.5	Uji normalitas.....	73
Tabel 4.6	Uji linieritas.....	74
Tabel 4.7	Uji homogenitas	75
Table 4.8	Uji Independent Sample T-Test	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Angket Uji Try Out Penelitian Skripsi	87
Lampiran 2 : Hasil Kuesioner Uji <i>Try-Out</i> X	96
Lampiran 3 : Hasil Kuesioner Uji <i>Try-Out</i> Y	98
Lampiran 4 : Hasil Uji Reliabilitas X	100
Lampiran 5 : Hasil Uji Reliabilitas Y	101
Lampiran 6 : Angket Uji Penelitian Skripsi Sesungguhnya.....	103
Lampiran 7 : Hasil Kuesioner Media Pembelajaran Kahoot (X).....	112
Lampiran 8 : Hasil Kuesioner Mengkondisikan Kelas (Y).....	114
Lampiran 9 : Hasil Uji Asumsi	117
Lampiran 10 : Nilai Rapor Siswa.....	118
Lampiran 11 : Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	121
Lampiran 12 : Dokumentasi Penelitian.....	122
Lampiran 13 : Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian.....	124
Lampiran 14 : CV Peneliti	125

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi seperti sekarang ini mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi hampir mempengaruhi semua sendi kehidupan manusia. Melalui dari akses berita, hingga masuk dalam ranah pendidikan. Di era globalisasi ini dunia dalam genggaman. Teknologi adalah bagian dari kemajuan zaman. Teknologi dewasa ini dapat diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan. Tak terkecuali dalam hal pendidikan. Bukti teknologi telah masuk ke pendidikan adalah pembaharuan alat-alat bantu pembelajaran. Seperti adanya laboratorium komputer. Juga setiap guru dituntut untuk menguasai teknologi. Dengan menerapkan kurikulum 2013 diberbagai instansi sekolah mulai sekolah dasar sampai sekolah menengah atas, membuktikan guru dituntut untuk bisa menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran bersama peserta didiknya. Dengan adanya teknologi di kegiatan belajar mengajar membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan membuat suasana tidak monoton lagi.

Sama halnya dalam dunia pendidikan memiliki tujuan untuk mencapai efektifitas pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan Kadaruddin. Tujuan pendidikan mengarahkan semua proses pendidikan. Berdasarkan tujuan

pendidikan itu, semua perencanaan pendidikan, perencanaan pengajaran, dan kegiatan pendidikan dapat diarahkan kepada pembentukan yang diharapkan oleh masyarakat. Secara praktis proses pencapaian tujuan itu memulai suatu proses pengajaran yang direncanakan oleh sekolah. Atau dengan kata lain, sekolah menyediakan suatu lingkungan pendidikan yang serasi dengan usaha pencapaian tujuan pendidikan.²

Fakta di lapangan tidak sedikit pendidik yang belum menguasai dan memahami terutama laptop. Laptop merupakan salah satu hal yang penting dalam media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.³

Masih banyak di jumpai guru yang tidak paham teknologi. Bahkan guru yang telah menerima tunjangan sertifikasi atau guru bersertifikat professional pun masih ada yang belum bisa menguasai/menggunakan media pembelajaran modern. Ada beberapa faktor yang melatar belakangi banyaknya guru yang belum bisa menguasai/menggunakan media pembelajaran. Pertama karena guru yang menilai usia sudah masuk masa pensiun, keduanya terlalu mendadak dan terkesan pemerintah memaksakan untuk melaksanakan K13.

Walaupun masih memiliki beberapa masalah terkait dengan penggunaan media elektronik dalam pembelajaran, seharusnya guru bisa menciptakan

² Kaharuddin, *Media dan Multimedia Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hal. 4.

³ Hujair AH Sanaki. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal. 3.

suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran bagi peserta didik.

Pendidik yang baik haruslah mampu menerapkan dirinya sebagai komando di dalam pembelajaran. Disebut komando artinya pendidik mampu mengkondisikan kelas yang sedang gaduh atau peserta didik mulai bosan dalam pembelajaran.

Bila dikaitkan dengan kontekstual, penulis juga pernah merasakan kejenuhan dan kebosanan yang dialami oleh peserta didik dalam menerima pelajaran. Kejenuhan terjadi saat peserta didik tidak menyukai pelajaran, pendidik dan waktu jam pelajaran terahir. Akibatnya materi yang disampaikan pendidik tidak mampu diserap secara optimal oleh peserta didik. Dalam hal ini efektivitas pembelajaran tidak tercapai. Untuk mengatasi hal tersebut pendidik harus mampu mengelola kelas sehingga kondisi kelas menjadi nyaman dan menguntungkan bagi peserta didik.

Pengondisian kelas ini dapat dilakukan dengan cara pendidik menggunakan dan memanfaatkan aplikasi dan konten yang dapat menunjang pembelajaran. Contohnya dengan menggunakan kuis interaktif yang terdapat dalam aplikasi kahoot. Dengan inovasi ini diharapkan peserta didik merasakan kenyamanan dan memiliki kondisi yang menguntungkan dalam pembelajaran

Contoh aplikasi yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran adalah aplikasi kahoot. Kahoot merupakan aplikasi kuis/permainan berbasis android atau laptop. Dimana aplikasi ini membangun

visualisasi dalam proses hingga proses pembelajaran lebih efektif. Kahoot itu sendiri merupakan aplikasi permainan mendukung visual demonstrasi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Pembelajaran visual lebih suka informasi yang dihadirkan secara visual, yakni dalam bentuk gambar, diagram, bagan, garis waktu, film dan berbagai demonstrasi lainnya. Dibandingkan dalam kata-kata tertulis atau yang dibicarakan.⁴ Dalam hal ini penyusun melihat bahwa aplikasi kahoot sangat efektif untuk pembelajaran pendidikan agama islam di kelas.

Pendidikan agama Islam bagi sebagian peserta didik dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan enggan untuk mereka pelajari. Karena PAI materinya tentang bahasa Arab yang sulit dipahami peserta didik. Melihat masalah yang muncul tersebut penulis melakukan inovasi dengan menggunakan aplikasi kahoot dalam menguarai masalah tentang kejenuhan peserta didik terhadap PAI. Aplikasi kahoot merupakan salah satu aplikasi yang dapat menumbuhkan motifasi belajar, mempertajam perhatian peseta didik terhadap pelajaran..

Dengan memanfaatkan teknologi yang ada dan memasukkanya kedalam kegiatan belajar mengajar. Dengan memanfaatkan teknologi untuk peserta didik diharapkan dunia pedidikan mampu bersaing dengan bangsa lain dan pendidikan di Indonesaia diharapkan mampu menciptakan output yang cerdas teknologi dan berpegang pada syariah islam.

⁴ Dina Indriana, *Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal. 156-157.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul. **“Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah seberapa tinggi efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara.

2. Kegunaan

Penelitian ini memiliki kegunaan dalam konteks teoritis dan praktis. Adapun yang demikian itu adalah :

- a. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran dalam meningkatkan

prestasi belajar siswa dan dapat dijadikan acuan serta bahan pertimbangan bagi penelitian berikutnya.

- b. Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru guna meningkatkan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

D. Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu awal, isi, dan akhir. Dari gambar umum itu skripsi ini mempunyai lima bab. Setiap bab mempunyai bahasan tersendiri, antara lain :

1. Bagian awal skripsi terdiri dari halaman judul, halaman pernyataan, halaman pengesahan, nota dinas, rekomendasi pembimbing, motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi.
2. Bagian isi skripsi terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I : Pendahuluan, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan

BAB II : Kajian pustaka, kerangka teori, yaitu bab yang menguraikan tentang landasan teori yang mempunyai sub-sub pembahasan yaitu: Pengertian efektifitas, prinsip-prinsip efektifitas, pengertian kahoot, pengertian mengkondisikan kelas, masalah pengelolaan kelas, usaha mencegah masalah mengkondisikan kelas, pengertian pembelajaran, teori-teori pembelajaran, ciri-ciri pembelajaran, prinsip-prinsip penggunaan strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran, metode-metode

pembelajaran, pembelajaran yang efektif, pengertian PAI, sumber PAI, ruang lingkup PAI, tugas dan fungsi PAI, prinsip-prinsip PAI, tujuan PAI, kerangka berfikir, dan hipotesisi penelitian.

BAB III : Metode penelitian, yaitu bab yang menjelaskan tentang jenis penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, tempat atau waktu penelitian, populasi dan sampel, instrumen dan teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas instrument, uji asumsi, dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil dan pembahasan, yaitu bab yang menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari data yang telah diperoleh. Yaitu penelitian tentang efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara.

BAB V : Penutup, yaitu bab yang berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran.

3. Bagaian akhir skripsi: Terdiri dari daftar pustaka, lampiran, daftar riwayat hidup peneliti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA & LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Sejauh penelusuran penulis terhadap beberapa penelitian baik itu dari buku, skripsi, jurnal dan lain sebagainya belum ada yang melakukan penelitian sebagaimana akan penulis lakukan. Adapun penelitian yang penulis maksudkan sebagai berikut:

1. Dalam jurnal yang ditulis Fitri Rofiyarti, Anisa Yunita Sari dengan judul *“Penggunaan Platform “Kahoot” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak”*.⁵ Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Pokok pembahasan dalam jurnal ini adalah dengan menggunakan aplikasi kahoot anak-anak diharapkan mampu mengembangkan sosial emosional mereka. Dalam jurnal ini menitikberatkan manfaat kahoot sebagai aplikasi yang mampu menumbuhkan jiwa kompetitif dan kolaborasi anak dalam kehidupan bersosial dengan lingkungannya. Dan juga dengan kahoot ini diharapkan anak-anak mengurangi kecanduan mereka terhadap *gadget*. Keterkaitan dengan judul sekripsi yang penulis angkat adalah sama-sama membahas tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan aplikasi kahoot dan obyek dari kahoot ini adalah sama yaitu menyasar kepada anak-anak. Namun

⁵ Rofiyarti, Fitri dan Anisa Yuni Sari, “Penggunaan Platform “kahoot” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak”, *Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, No. 3b, Vol. 3 (Desember, 2017), hal. 164.

perbedaanya adalah dalam jurnal ini hanya memaparkan bagaimana aplikasi kahoot ini mampu mengembangkan sosial emosional anak saja. Sehingga penulis memutuskan untuk melanjutkannya dengan mengaitkan aplikasi kahoot ini dengan dunia pendidikan terutama tingkat efektivitas kahoot dalam mengkondisikan kegiatan pembelajaran siswa.

2. Skripsi karya Musyafaul Akhwat yang berjudul *“Penerapa Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arap di MI Negeri Yogyakarta I”*.⁶ Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan data dari observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan angket. Pokok bahasan dalam skripsi ini adalah penggunaan game edukatif untuk memecah suasana dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif dan cepat di terima oleh para siswa. Keterkaitan dengan judul yang diangkat penulis adalah sama-sama membahas tentang aplikasi pembelajaran yang dikaitkan dengan teknologi agar pembelajar menjadi lebih efektif. Namun penelitian ini hanya sebatas satu aplikasi game android saja, sehingga penulis perlu melanjutkan dengan mencoba melakukan penelitian dengan aplikasi pembelajaran lain yaitu kahoot, yang dirasa penulis aplikasi kahoot ini lebih efektif bila dikaitkan/dimasukkan dalam pembelajaran.
3. Skripsi karya Galuh Puspita Ariputri yang berjudul *“Pengembangan Aplikasi Android Untuk Mendukung Pembelajaran Listening Bahasa*

⁶ Musyafaul Akhwat, “Penerapa Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arap di MI Negeri Yogyakarta I”, *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2016.

Inggris Kelas XI SMA".⁷ Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Reserch and Development (R&D) dengan desain penelitian One Shot Case Study. Langkah-langkah dalam penelitian meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, revisi desain, uji coba produk kepada siswa. Pokok bahasa dalam skripsi ini adalah menggunakan aplikasi android untuk metode pembelajaran *Listening* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Keterkaitan dengan judul skripsi yang penulis angkat adalah sama-sama menggunakan aplikasi pembelajaran agar suasana pembelajaran menjadi inovatif dan efektif. Perbedaan dari judul skripsi yang penulis teliti adalah dalam penelitian ini aplikasi pembelajaran hanya digunakan untuk mengukur tingkat minat dan hasil belajar siswa. Pembahasan belum menyentuh ranah kegiatan pembelajaran di kelas. Sehingga penulis memiliki keputusan untuk melanjutkan penelitian ini untuk mengukur tingkat efektifitas aplikasi pembelajaran disaat pembelajaran sedang berlangsung.

4. Skripsi karaya Amru Salam Riyadi yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk mata Diklat Mesin CNC Dasar di SMK Negeri 2 Depok, Sleman, Yogyakarta*".⁸ Metode yang digunakan

⁷ Galuh Puspita Ariputri, "Pengembangan Aplikasi Android Untuk Mendukung Pembelajaran *Listening* Bahasa Inggris Kelas XI SMA", *Skripsi*, Semarang: Teknik Universitas Negeri Semarang, 2015.

⁸ Amru Salam Riyadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk mata Diklat Mesin CNC Dasar di SMK Negeri 2 Depok, Sleman, Yogyakarta", *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011.

dalam skripsi ini adalah Research and Developmen. Pokok pembahasan dalam skripsi ini adalah membuat materi dan pembelajaran dengan power poin agar pembelajaran yang disampaikan lebih sistematis dan efektif. Karena dalam power poin yang disampaikan hanyalah pokok-pokok materi yang akan diajarkan. Keterkaitan dengan skripsi yang akan diangkat penulis adalah sama-sama membahas tentang media pembelajaran yang tujuan akhirnya untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Namun dalam penelitian ini hanya membahas tentang cara membuat materi pembelajaran, artinya hanya dalam aspek persiapan pembelajaran, sehingga penulis perlu melanjutkan karena dalam skripsi ini belum menyentuh pembelajaran di kelas.

5. Skripsi karya Mawar Ramadhani yang berjudul *“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Pembelajaran Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kalasan”*.⁹ Metode yang digunakan dalam skripsi ini adalah *quasi eksperimen*. Pokok pembahasan dalam skripsi ini adalah untuk mengukur perbedaan efektivitas media pembelajaran E-learning berbasis web dan media pembelajaran konvensional berdasarkan kriteria hasil belajarnya. Keterkaitan penelitian ini dengan judul skripsi yang penulis angkat adalah sama-sama menjadikan aplikasi pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Namun penelitian ini hanya berpusat

⁹ Mawar Ramadhani, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Pembelajaran Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kalasan”, *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.

pada hasil belajar siswa saja sehingga penulis perlu melanjutkan penelitian ini hingga menyentuh ranah kegiatan pembelajaran siswa dan guru.

Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Akan Dilakukan

No	Penulis (Tahun, Publikasi)	Judul	Hasil
1	Fitri Rofiyarti, Anisa Yunita (2017, Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, Volume. 3 Nomer. 3b Desember)	Penggunaan Platform “Kahoot” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak	Jurnal ini hanya memaparkan bagaimana aplikasi kahoot ini mampu mengembangkan sosial emosional anak saja dan perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah penulis memutuskan untuk melanjutkannya dengan mengaitkan aplikasi kahoot ini dengan dunia pendidikan terutama tingkat efektivitas kahoot dalam mengkondisikan kegiatan pembelajaran siswa.
2	Musyafaal Akhwat (2016, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga)	Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Negeri Yogyakarta I	Keterkaitan dengan judul yang diangkat penulis adalah sama-sama membahas tentang aplikasi pembelajaran yang dikaitkan dengan teknologi agar pembelajar menjadi lebih efektif. Namun penelitian ini hanya sebatas satu aplikasi game android saja, sehingga penulis perlu melanjutkan dengan mencoba melakukan penelitian dengan aplikasi pembelajaran lain yaitu kahoot, yang dirasa penulis aplikasi kahoot ini lebih efektif

			bila dikaitkan/dimasukkan dalam pembelajaran.
3	Galuh Puspita Ariputri (2015, Semarang: Teknik Universitas Negeri Semarang)	Pengembangan Aplikasi Android Untuk Mendukung Pembelajaran Listening Bahasa Inggris Kelas XI SMA	Keterkaitan dengan judul skripsi yang penulis angkat adalah sama-sama menggunakan aplikasi pembelajaran agar suasana pembelajaran menjadi inovatif dan efektif. Perbedaan dari judul skripsi yang penulis teliti adalah dalam penelitian ini aplikasi pembelajaran hanya digunakan untuk mengukur tingkat minat dan hasil belajar siswa. Pembahasan belum menyentuh ranah kegiatan pembelajaran di kelas. Sehingga penulis memiliki keputusan untuk melanjutkan penelitian ini untuk mengukur tingkat efektifitas aplikasi pembelajaran disaat pembelajaran sedang berlangsung.
4	Amru Salam Riyadi (2011, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk mata Diklat Mesin CNC Dasar di SMK Negeri 2 Depok, Sleman, Yogyakarta	Keterkaitan dengan skripsi yang akan diangkat penulis adalah sama-sama membahas tentang media pembelajaran yang tujuan akhirnya untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Namun dalam penelitian ini hanya membahas tentang cara membuat materi pembelajaran, artinya hanya dalam aspek persiapan pembelajaran, sehingga penulis perlu melanjutkan karena dalam skripsi ini belum menyentuh pembelajaran di

			kelas.
5	Mawar Ramadhani (2012, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta)	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E- Learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Pembelajaran Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kalasan	Keterkaitan penelitian ini dengan judul skripsi yang penulis angkat adalah sama-sama menjadikan aplikasi pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Namun penelitian ini hanya berpusat pada hasil belajar siswa saja sehingga penulis perlu melanjutkan penelitian ini hingga menyentuh ranah kegiatan pembelajaran siswa dan guru.

Melihat dari hasil penelitian yang tertara di atas, dapat disimpulkan bahwa peneliti yang peneliti lakukan mempunyai perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Dalam skripsi ini penulis meneliti tentang efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara. Penelitian ini untuk melihat hubungan tentang efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara. Selain itu, dapat dilihat dari perbedaan penelitian baik tempat, subjek, objek maupun waktu penelitian. Diharapkan pembelajaran PAI menjadi lebih baik dari sebelumnya.

B. Landasan Teori

1. Efektifitas

a. Pengertian Efektifitas

Efektifitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran atau tujuan (kualitas, kuantitas, dan waktu) telah dicapai. Efektifitas adalah penilaian yang disebut sehubungan dengan prestasi individu, kelompok organisasi makin dekat pencapaian prestasi yang diharapkan supaya lebih efektif dalam hasil penilaian.¹⁰ Dari beberapa uraian di atas pengertian efektifitas dalam ruang lingkup yang lebih luas adalah sesuatu yang menjadi tolak ukur dalam mencapai sesuatu dengan jalan pintas agar menghemat dan efisiensi waktu, biaya dan tenaga untuk mencapai hasil yang maksimal.

Pada dasarnya efektifitas ditujukan untuk menjawab pertanyaan seberapa jauh tujuan pembelajaran telah dapat dicapai oleh peserta didik. Perlu diingat bahwa strategi yang paling efisien sekalipun tidak otomatis menjadi strategi yang efektif. Untuk mengukur efektifitas dari suatu tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan menentukan seberapa jauh konsep-konsep yang telah dipelajari dapat di pindahkan

¹⁰ Aan Komaria dan Cepi Tratna, *Visinary Leader Ship Menuju Sekolah efektif*, (Bandung: Bumi Aksara, 2005), hal. 43.

(transferabilitas) ke dalam mata pelajaran selanjutnya atau penerapan secara praktis dalam kehidupan sehari-hari.¹¹

Kata 'efektifitas' dalam sumber lain mempunyai pengertian tepat sasaran, sesuai yang direncanakan, berdaya guna, atau mampu mencapai tujuan secara optimal.¹²

Pengertian efektifitas pada penelitian ini dimaksudkan pada efektifitas suatu pembelajaran. Artinya pembelajaran akan efektif jika mampu memberikan pengalaman baru, dan membentuk kompetensi peserta didik mencapai tujuan secara optimal.¹³

Menurut Kenneth D. More, ada tujuh langkah dalam mengimplementasikan pembelajaran efektif, yaitu:¹⁴

- 1) Perencanaan.
- 2) Perumusan tujuan/kompetensi.
- 3) Pemaparan perencanaan pembelajaran kepada siswa.
- 4) Proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai strategi .
- 5) Evaluasi
- 6) Menutup pembelajaran dan follow up tindak lanjut.

¹¹ B. Uno, Hamzah dan Nurdin Muhamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran , Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hal. 29.

¹² E. Mulyasa, *Kurikulum Yang Disempurnak*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006), hal.193.

¹³ *Ibid.*, hal.193.

¹⁴ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 325-326.

Di dalam buku efektifitas pembelajaran pola pendidikan sistem ganda yang dikarang oleh Ahim Surachim, banyak pengertian efektifitas. Diantaranya:¹⁵

- 1) Menurut Joseph Prokopenko, efektivitas adalah suatu tingkatan terhadap mana tujuan dicapai.
- 2) Menurut Hoy dan Miskel, efektivitas sebagai tingkat pencapaian tujuan.
- 3) Stephen P. Robbins mendefinisikan efektivitas dalam pengertian produk atau hasil, efektivitas sebagai perwujudan tujuan-tujuan organisasi.
- 4) Yuchman dan Seashore menjelaskan efektivitas dalam pengertian proses, yaitu kapasitas suatu organisasi untuk memperoleh dan memanfaatkan sumber daya yang langka dan berharga dengan sependai mungkin dalam usahanya mengejar tujuan.
- 5) Menurut Mott, efektivitas merupakan upaya mengintegrasikan kuantitas dan kualitas produk, efisiensi, adaptasi, dan fleksibilitas, dalam mencapai suatu tujuan.
- 6) Menurut Hersey Blanchard dan Johnson, efektivitas adalah fondasi keberhasilan, sedangkan efisien merupakan kondisi minimum untuk penyelamatan setelah sukses diperoleh.

¹⁵ Surachim, Ahim, *Efektivitas Pembelajaran Pola pendidikan Sistem Ganda*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 137-138.

7) Menurut Richard, efektivitas dapat dimengerti jika dilihat dari sudut sejauh mana organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usahanya mengejar tujuan.

b. Prinsip-prinsip Efektifitas.

Ada beberapa prinsip yang akan disebutkan dalam efektifitas pembelajaran diantaranya:¹⁶

- 1) Efektifitas mengajar guru, terutama menyangkut jenis-jenis kegiatan belajar mengajar yang direncanakan apakah dapat dilaksanakan dengan baik.
- 2) Efektifitas belajar murid, terutama menyangkut sejauhmana tujuan-tujuan pelajaran yang diinginkan telah dapat dicapai melalui kegiatan belajar mengajar yang di tempuh.

Dalam kegiatan pembelajaran semua unsur pendidikan harus mampu bersinergi dalam mewujudkan tujuan pembelajaran. Sehingga pendidik, peserta didik, metode dan media yang digunakan haruslah mampu membuat materi ajar yang disampaikan dapat diserap oleh peserta didik sehingga efektifitas pembelajaran bisa menjadi indikator sekaligus tujuan yang ingin dicapai karena efektifitas dalam belajar merupakan cerminan kesuksesan dalam proses pembelajaran.

¹⁶ Zakiah Darajat, *ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), hal. 126.

2. Aplikasi kahoot

Dalam pembelajaran pendidik haruslah menggunakan media pembelajaran yang efektif dan juga disukai oleh anak. Media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak adalah pembelajaran sambil bermain.

Pengertian media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran¹⁷. Manfaat media pembelajaran adalah untuk lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan membuat metode pembelajaran yang bervariasi¹⁸.

Kahoot adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan kahoot untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan¹⁹.

”kahoot!” merupakan website edukatif yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brad, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and Science pada

¹⁷ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inofatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal. 4.

¹⁸ *Ibid.*, hal. 5.

¹⁹ Cahya Kurnia Dewi, “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X”, *Skripsi*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.

Maret 2013. Pada bulan September 2013 “Kahoot!” dibuka secara untuk publik.²⁰

“Kahoot!” memiliki dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com//> untuk pengajar dan <https://kahoot.it//> untuk pembelajar. “Kahoot!” dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Platform “Kahoot!” dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantara kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. “Kahoot!” dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok.²¹

Kahoot merupakan media pembelajaran jenis visual. Sebagai media pembelajaran visual, kahoot memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi adalah media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran²².

Di dalam kahoot memuat warna-warna yang menarik dan disukai peserta didik. Menurut hasil penelitian Mabel Rudisill, gambar-gambar dan warna yang lebih disukai anak-anak menunjukkan bahwa suatu penyajian visual yang sempurna realismenya adalah pewarnaan, karena

²⁰ Rofiyarti, Fitri dan Anisa Yuni Sari, “Penggunaan Platform “kahoot” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak”, *Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, No. 3b, Vol. 3 (Desember, 2017), hal. 166.

²¹ *Ibid.*, hal. 166.

²² Azhar Arsyat, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 1997), hal. 16-17.

pewarnaan pada gambar akan menumbuhkan impresi atau kesan realistik²³.

Sebagai media pembelajaran kahoot memiliki manfaat untuk meningkatkan persepsi peserta didik, meningkatkan kemampuan mengingat siswa, meningkatkan kemampuan transfer ilmu pembelajaran dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Cara memainkan “Kahoot!” untuk pembelajar di dalam kelas yaitu:²⁴

- a. Pengajar mengakses website <https://kahoot.com//> dan membuat akun
- b. Pengajar memilih atau membuat materi yang sesuai dengan umur dan kebutuhan anak dengan fitur yang sudah tersedia.
- c. Pengajar membagi kelas dalam beberapa kelompok dan membekali kelompok tersebut dengan satu perangkat (akan lebih mudah dengan handphonen) dan mengakses <https://kahoot.com//>.
- d. Setelah dipilih atau dibuat materi yang sesuai, pertanyaan yang berupa pilihan ganda akan ditampilkan pada perangkat utama milik pengajar.
- e. Pembelajar memiliki jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada masing-masing kelompok pada durasi waktu yang telah ditentukan. Jika digunakan untuk anak usia dini, maka setiap kelompok harus didampingi oleh seorang fasilitator.

²³ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 1991), hal. 12-13.

²⁴ Rofiyarti, Fitri dan Anisa Yuni Sari, “Penggunaan Platform “kahoot” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak”, *Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, No. 3b, Vol. 3 (Desember, 2017), hal. 166.

Permainan merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam menjelaskan materi. Metode ini dapat meningkatkan motivasi siswa, dengan cara ketika siswa terlihat tidak konsentrasi pada pelajaran yang diterangkan guru maka dialihkan kepada metode bermain dengan waktu tertentu sampai mereka kembali berkonsentrasi.²⁵

Dalam melakukan permainan diperlukan alat permainan yang edukatif sehingga akan membuat permainan menjadi lebih menarik. Ciri-ciri alat permainan yang edukatif adalah sebagai berikut:²⁶

- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, sehingga dapat mencapai bermacam-macam tujuan dan manfaat.
- b. Berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
- c. Membuat anak terlibat secara aktif dan sifatnya konstruktif.

Aplikasi kahoot merupakan bukti nyata perpaduan antara pendidikan dan teknologi. Sesuai dengan kurikulum 2012 guru dituntut untuk paham dan menguasai serta mengaplikasikan teknologi kedalam pembelajaran. Kahoot merupakan konten pendidikan berbasis teknologi yang dapat diimplementasikan dengan pembelajaran seperti pembuatan kuis. Hal ini dapat membuat peserta didik bergairah dalam menerima materi yang disampaikan pendidik sehingga efektifitas pembelajaran dapat tercapai.

²⁵ Hamzah, dkk., *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2014), hal. 281.

²⁶ Meyke, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2007), hal. 81.

3. Mengkondisikan Kelas.

a. Pengertian Mengkondisikan Kelas

Di dalam kegiatan pembelajaran terdapat interaksi antara pendidikan dan peserta didik. Dalam diskusi yang dilakukan pendidik dan peserta didik tentunya menimbulkan kegaduhan yang dapat bersifat positif maupun negatif. Kegaduhan yang positif seperti kelas ramai dengan argumentasi yang dilontarkan pendidik dan peserta didik. Sedangkan kegaduhan yang negatif adalah kelas ramai dengan pembicaraan yang menyimpang dari materi pembelajaran. Disinilah peran seorang pendidik sebagai seorang menejer atau mengelola kelas agar kelas bisa di kondusifkan.

Pengelolaan kelas adalah usaha pendidik untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang bersifat instruksional dengan mempertahankan kondisi kelas yang menguntungkan bagi peserta didik.

Tujuan utama pengelolaan kelas adalah mencegah kondisi yang merugikan peserta didik seperti perbuatan yang dilakukan peserta didik yang dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.

Usaha pendidik dalam menciptakan kondisi yang diharapkan akan efektif apabila: Pertama, diketahui secara tepat faktor-faktor manasajakah yang dapat menunjang terciptanya kondisi yang menguntungkan dalam proses belajar mengajar. Kedua, dikenal masalah-masalah apasajakah yang diperkirakan dan biasanya timbul

dan dapat merusak iklim belajar mengajar. Ketiga, dikuasainya berbagai pendekatan dalam pengelolaan kelas dan diketahui pula kapan dan untuk masalah mana suatu pendekatan digunakan²⁷.

Perbedaan pengelolaan kelas dan pengajaran dapat dilihat dari tujuannya. Pengelolaan pengajaran mencakup seluruh kegiatan yang sedang berlangsung dan untuk mencapai tujuan materi ajar yang disampaikan pada saat itu. Sedangkan pengelolaan kelas menunjuk pada kegiatan yang menciptakan dan mempertahankan kondisi yang menguntungkan untuk kegiatan pembelajaran. Intinya pengelolaan kelas adalah untuk mengukur tingkah laku peserta didik yang nantinya digunakan dalam pembinaan rapat.

b. Masalah Pengelolaan kelas

Masalah yang dihadapi dalam kelas dikategorikan kedalam enam kategori masalah kelompok yaitu²⁸:

- 1) Suasana kelas yang kurang kohesip dengan mempermasalahkan perbedaan suku, jenis kelamin, agama dan tingkat sosial ekonomi.
- 2) Masalah kelas yang bereaksi negatif terhadap individu kelas. Contohnya mengejek peserta didik yang memiliki keterbatasan dalam bernyayi kemudian diejek dengan suara sumbang.
- 3) Membesarkan hati peserta didik yang dapat melanggar norma kelompok contohnya memberikan semangat pada badut kelas.

²⁷ Ahmad Rohani HM dan H. Abu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1991), hal. 115.

²⁸ *Ibid.*, hal. 119.

- 4) Masalah tentang mengalihkan perhatian dari tugas yang tengah dikerjakan.
- 5) Semangat kerja rendah mengagap guru tidak adil dengan melakukan protes kepada guru dalam memberikan tugas.
- 6) Kelas kurang mampu beradaptasi dengan lingkungan yang baru.
Contohnya pergantian jadwal dan pergatian pendidik.

Sedangkan masalah kelas secara indifidu meliputi: Tingkah laku peserta didik yang ingi dapat perhatian, tingkah laku peserta didik yang ingin menunjukkan kekuatan seperti marah-marah, tingkah laku peserta didik yang menyakiti orang lain seperti memukul tingkah laku peserta didik yang memperagakan ketidak mampuan seperti enggan mencoba karena sudah takut gagal.

c. Usaha Mencegah Masalah Mengkondisikan Kelas

Usaha atau tindakan yang dilakukan pendidik sebagai usaha pencegahan yaitu dengan cara memfasilitasi kondisi fisik atau emosional sehingga peserta didik merasa aman dan nyaman dalam belajar. Selanjutnya melakukan tindakan korektif nyaitu menganalisis tingkah laku peserta didik yang menyimpang saat pembelajaran berlangsung.

Dimensi korektif dapat terbagi dua yaitu²⁹: Tindakan yang seharusnya segera diambil guru pada saat terjadi gangguan (dimensi

²⁹ Ahmad Rohani HM dan H. Abu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1991), hal. 120.

tindakan) dan tindakan penyembuhan terhadap tingkah laku yang menyimpang yang terlanjur terjadi agar penyimpangan tersebut tidak berlarut-larut.

Dimensi pencegahan dapat merupakan tindakan guru dalam mengatur lingkungan belajar, mengatur, mengatur peralatan dan lingkungan sosial-emosional.

Masalah-masalah didalam kelas yang berlangsung selama proses pembelajaran merupakan hambatan utama yang dihadapi pendidik dalam menyampaikan materinya. Maka dari itu penulis melakukan inisiatif dengan menawarkan aplikasi kahoot sebagai bentuk pembelajaran yang lebih variatif inovatif agar pembelajaran tidak monoton dan peserta didik memiliki motivasi serta semangat baru untuk menjadikan pembelajaran di kelas semakin efektif.

4. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan satu faktor yang penting yang menentukan siapa diri kita dan apa yang kita kerjakan, karena itu pemahaman yang lebih baik mengenai proses pembelajaran akan membuat kita lebih banyak mengetahui diri kita sendiri. Akibatnya orang-orang termotivasi untuk mengkaji masalah pembelajaran, bukan hanya sekedar karena manfaat praktisnya namun juga karena rasa ingin tahu tentang diri mereka dan bagaimana mereka menjadi seperti yang

sekarang.³⁰ Karena pembelajar yang baik memerlukan perencanaan yang matang dan dalam pelaksanaannya melibatkan berbagai orang, baik guru maupun siswa, memiliki keterkaitan antara kegiatan pembelajaran yang satu dengan kegiatan pembelajaran yang lain, yaitu untuk mencapai kompetensi bidang studi yang pada akhirnya untuk mendukung pencapaian kompetensi lulusan, serta berlasung dalam organisasi.³¹

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.³² Pembelajaran pada dasarnya rekayasa untuk membantu peserta didik agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan cita-cita yang ingin dicapainya. Fungsi guru adalah berupaya untuk memilih, menetapkan dan mengembangkan metode pembelajaran yang memungkinkan dapat membantu kemudahan, kecepatan, kebiasaan dan kesenangan peserta didik.³³ Guru memiliki peran penting dalam hal ini, karena keberadaan guru tidak terbatas mengejar bidang studi tetapi memfasilitasi berkembangannya potensi-potensi siswa secara

³⁰ Winfred F.Hill, *Theories of Learning Teori-Teori Pembelajaran*, (Bandung: Nusa Media, 2014), hal. 2.

³¹ S. Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Paktis Bagi pendidik dan Calon Pendi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajara, 2009), hal. 9.

³² Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 57.

³³ Wina Sanjaya, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 11-12.

menyeluruh, termasuk mendorong mereka agar mampu memberdayakan dirinya dalam menghadapi berbagai masalah.³⁴

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, *pembelajaran* berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran menurut UU Sisdiknas No. 20/2003, Bab 1 Pasal 1 Ayat 20 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sementara menurut Gagne, *instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.³⁵

Pembelajar berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang suatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Demikian pula siswa yang memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif, menjadi siswa yang memiliki sikap, kebiasaan dan tingkah laku yang baik.³⁶

³⁴ Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 11.

³⁵ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 14.

³⁶ Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 34.

b. Teori-teori Pembelajaran

Istilah pembelajaran mengacu pada segala kegiatan yang berpengaruh langsung terhadap proses pembelajaran siswa. Penggunaan istilah pengajaran, ada yang menyebutkan terbatas pada konteks tatap muka guru dan siswa di dalam kelas. Sedangkan pada istilah pembelajaran, interaksi siswa tidak dibatasi oleh kehadiran guru secara fisik. Siswa dapat belajar melalui media apapun. Tentu saja, kehadiran guru tetap memainkan peran penting dalam merancang setiap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pengajaran merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran.³⁷

Mengingat mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral, maka berhasilnya pendidikan peserta didik secara formal terletak pada tanggung jawab guru dalam melaksanakan tugas mengajar. Mengajar merupakan suatu perbuatan atau pekerjaan yang bersifat unik, tetapi sederhana karena berkenaan dengan manusia yang belajar, yakni peserta didik dan guru yang mengajar serta bertalian erat dengan manusia dan masyarakat.

Dari beberapa pendapat para ahli pendidikan dapat dimengerti bahwa mengajar pada prinsipnya adalah, membimbing peserta didik dalam pengorganisasian lingkungan dalam hubungan dengan peserta didik dan bahan pengajaran sehingga menimbulkan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik. Mengajar bukan sekedar proses

³⁷ Paulina Panen, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali, 2000), hal. 15.

pemahaman guru terhadap pengajar, melainkan mengandung makna yang lebih luas dan komplek, yaitu terjadinya komunikasi dan interaksi manusiawi dengan berbagai aspeknya. Ketika kita berbicara tentang suatu proses pembelajaran, kita tidak lepas dari teori-teori yang membahas proses pembelajaran, antara lain:³⁸

1) Teori Behaviorisme

Behaviorisme menekankan pada apa yang dapat dilihat, yaitu *tingkah laku*, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat di lihat. Sebagaimana pada kebanyakan aliran psikologi belajar lainnya, behaviorisme juga melihat bahwa belajar adalah merupakan perbuatan tingkah laku. Ciri yang paling mendasar dari aliran ini adalah bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi adalah berdasarkan paradigma S-R (*Stimulus Respons*), yaitu suatu proses yang memberikan respons tertentu terhadap sesuatu yang datang dari luar.

2) Kognitivisme

Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan-tujuannya. Karena itu belajar menurut kognitivisme diartikan sebagai perubahan persepsi dan pemahaman. Perubahan persepsi dan pemahaman ini tidak dapat selalu dilihat sebagaimana perubahan tingkah laku. Teori ini menekankan bahwa bagian-

³⁸ Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 39-46.

bagian suatu situasi saling berhubungan dengan konteks seluruh situasi tersebut.

Karena teori ini lebih menekankan kebermaknaan keseluruhan sesuatu dari pada bagian-bagian, maka belajar dipandang sebagai proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan faktor-faktor lain. Proses belajar di sini mencakup antara lain pengaturan sertimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan stuktur kognitif yang terbentuk di dalam pikiran seseorang berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya.

3) Teori belajar psikologi sosial

Secara mendasar mengungkapkan bahwa belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses alami. Semua orang mempunyai keinginan untuk belajar tanpa dapat dibendung oleh orang lain. Hal ini pada dasarnya disebabkan karena setiap orang memiliki rasa ingin tahu, ingin mendapat informasi, ingin mengambil keputusan serta ingin memecahkan masalah.

4) Teori belajar Gagne

Teori belajar yang disusun Gagne merupakan perpaduan yang seimbang antara behaviorisme dan kognitivesme yang berpangkal pada teori pengolahan informasi. Menurut Gagne cara berpikir seseorang tergantung pada. keterampilan apa yang telah dimilikinya, dan keterampilan serta apa yang diperlukan untuk

mempelajari suatu tugas. Dengan demikian menurut Gagne di dalam proses belajar terdapat dua fenomena, yaitu; meningkatnya keterampilan intelektual sejalan dengan meningkatnya umur serta latihan yang diperoleh individu, dan belajar akan lebih cepat bilamana strategi kognitif dapat dipakai dalam memecahkan masalah secara lebih efisien.

c. Ciri-ciri Pembelajaran

Ciri utama pembelajaran adalah meningkatkan dan mendukung proses belajar siswa. Unsur kesengajaan dari pihak luar individu pelaku belajar menjadi ciri utama dari konsep pembelajaran. Tidak semua proses pembelajaran terjadi secara sengaja. Ciri lain pembelajaran adalah adanya interaksi, yang terjadi antara yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik dengan guru, sesama siswa, media atau sumber belajar lainnya.³⁹

Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, yaitu:⁴⁰

- 1) Rencana, ialah penataan ketenangan, material dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- 2) *Saling tergantungan (independence)*, atau unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur

³⁹ Paulina Panen, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali, 2000), hal. 15.

⁴⁰ Oemar Harmalik, *Kurikulum dan PembelajaranI*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 65-67.

bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajar.

- 3) Tujuan, sistem pembelajar mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami (natural). Sistem yang dibuat oleh manusia, seperti: sistem transportasi, sistem komunikasi, sistem pemerintahan semuanya memiliki tujuan.

d. Prinsip-prinsip Penggunaan Strategi Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran.

Yang dimaksud dengan prinsip-prinsip dalam bahasan ini adalah hal-hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan pembelajaran. Prinsip umum penggunaan strategi pembelajaran adalah bahwa tidak semua strategi pembelajaran cocok digunakan untuk mencapai semua tujuan dan semua keadaan. Setiap strategi mempunyai ciri khas sendiri-sendiri. Oleh sebab itu, guru perlu memahami prinsip-prinsip umum penggunaan strategi pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada tujuan

Dalam sistem pembelajaran tujuan merupakan komponen yang utama. Segala aktivitas guru dan mencapai siswa, diupayakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Ini sangat penting, sebab mengajar adalah proses bertujuan. Oleh karenanya keberhasilan suatu strategi pembelajaran dapat ditentukan dari keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

2) Aktivitas

Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat, menghafalan pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Karena itu, strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas siswa. Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktifitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktifitas psikis seperti aktifitas mental.

3) Individualitas

Belajar adalah usaha mengembangkan setiap individu siswa. Walaupun mengajar pada sekelompok siswa, namun pada hakikatnya yang ingin dicapai adalah perubahan perilaku setiap siswa.

4) Integritas

Mengajar harus dipandang setiap usaha mengembangkan seluruh pribadi siswa. Mengajar bukan hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja, akan tetapi juga meliputi pengembangan aspek afektif dan aspek psikomotorik. Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa secara terintegrasi.

Sesuai dengan isi peraturan pemerintahan di atas maka, ada sejumlah prinsip khusus dalam pengelolaan pembelajaran, sebagai berikut:⁴¹

1) Interaktif

Proses pembelajaran yang melibatkan interaksi baik antara guru dan siswa, antara siswa dan siswa, maupun antara siswa dengan lingkungan. Melalui proses interaksi, memungkinkan kemampuan siswa akan berkembang baik mental maupun intelektual.

2) Inspiratif

Proses pembelajaran adalah proses yang inspiratif yang memungkinkan siswa untuk mencoba dan melakukan sesuatu. Oleh karena itu, guru mesti membuka berbagai kemungkinan yang dapat dikerjakan siswa. Biarkan siswa berbuat dan berfikir sesuai dengan inspirasinya sendiri.

3) Menyenangkan

Proses pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan, dengan menata ruangan yang bagus dan menarik, yaitu yang memenuhi *unsure* kesehatan, misalnya dengan pengaturan cahaya, ventilasi, dan sebagainya, serta memenuhi unsur keindahan, melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, yakni dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media, dan

⁴¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Grafindo, 2004), hal. 131.

sumber belajar yang relevan serta gerakan-gerakan guru yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.

4) Menantang

Proses pembelajaran adalah proses yang menantang siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir, yakni merangsang kerja otak secara maksimal. Kemampuan tersebut dapat ditumbuhkan dengan cara mengembangkan rasa ingin tahu siswa melalui kegiatan mencoba-coba. Apapun yang diberikan dilakukan guru harus dapat merangsang siswa untuk berfikir (*learning how to learn*), dan melakukan (*learning How todo*).

5) Motivasi

Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk pembelajaran siswa. Tanpa adanya motivasi, tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap pembelajaran.

e. Metode-metode Pembelajaran

Beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam strategi ini dapat dipilih dalam gambaran metode di bawah ini. Meskipun demikian, untuk menerapkan metode ini perlu dipertimbangkan karakteristik siswa. Apakah siswanya sebagai murid

SD, siwa SMP, SMA, SMK, MA, mahasiswa, peserta pelatihan atau warga belajar yang ada pada lembaga pendidikan luar sekolah nyaitu:⁴²

1) Metode Pembelajaran dengan *Audio Visual*

Metode pembelajaran yang menggunakan *audio visual* dapat memberikan dimensi lain pada pembelajaran dan selain itu materi *audio visual* efektif menjangkau pembelajaran dengan gaya belajar yang berbeda-beda. Materi audio visual dapat berteknologi rendah (misalnya *tape recorder*) ataupun berteknologi tinggi (seperti TV dan pemutar DVD).

2) Metode Studi Kasus

Biasanya, guru memberikan sebuah cerita yang berkaitan dengan konsep ataupun keterampilan yang akan dipelajari. Kemudian, siswa berdiskusi untuk melakukan analisis, sistensi, dan evaluasi atas fakta-fakta ataupun situasi yang ada dalam kasus tersebut.

3) Metode Kegiatan Lapangan

Metode pembelajaran kegiatan lapangan adalah metode yang berusaha menelusuri dan mengintevigasi masalah tertentu di lapangan. Kegiatan di luar kelas untuk mempelajari situasi baru dan berbeda. Siswa juga dapat melakukan survei untuk proyek pelajaran sosial, membuat peta lingkungan sekitar untuk matematika atau menggunakan katerampilan berbahasa yang baru

⁴² B. Uno, Hamzah dan Nurdin Muhamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hal. 97-101.

untuk memperoleh pengetahuan baru tentang serapan bahasa bagi siswa yang belajar bahasa tertentu.

4) Metode Ceramah

Kegiatan pembelajaran yang menekankan pada penyampaian informasi secara verbal dan cenderung searah (guru siswa) ini dapat terstruktur, menggunakan teknologi rendah, dan memungkinkan. Kegiatan ini untuk mengajarkan siswa-siswa dalam waktu yang relatif singkat.

5) Metode Diskusi Kelompok.

Kegiatan metode ini mendorong siswa untuk berinteraksi dan membantu memahami pendapat berbeda yang mungkin muncul selama kegiatan berlangsung. Kegiatan ini juga mendorong siswa untuk menghargai perbedaan pendapat.

6) Metode Debat

Adalah metode yang dirancang untuk memecahkan masalah dari sudut pandang yang berbeda. Biasanya menghadirkan beberapa ahli, sehingga memecahkan masalah diskusi antara dua belah pihak yang mempunyai pendapat yang berbeda bahkan bertentangan, terutama berkaitan dengan masalah-masalah yang kontroversi.

7) Metode Prestasi

Metode pembelajaran prestasi adalah metode yang menjadikan siswa berusaha memberikan gambaran umum tentang sesuatu yang mereka telah bahas atau mereka telah kaji. Metode pembelajaran prestasi dalam kegiatan pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil yang telah dipelajari atau diteliti.

f. Pembelajaran Yang Efektif

Pembelajaran yang efektif adalah salah satu strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru dengan maksud untuk menghasilkan tujuan yang telah ditetapkan.

Prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif adalah:

1) Perhatian

Siswa dituntut untuk memberikan perhatian terhadap semua rangsangan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Perhatian setiap anak berbeda dengan anak yang lain. Contoh anak yang memiliki minat berhitung tentu perhatiannya lebih besar terhadap mata belajar matematik. Dalam proses pembelajaran terdapat dua macam tipe perhatian, nyaitu: terkonsentrasi dan tidak terkonsentrasi.⁴³

⁴³ B. Uno, Hamzah dan Nurdin Muhamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hal. 192.

2) Motivasi

Motivasi adalah suatu kekuatan (*power*) atau tenaga (*forces*) atau daya (*energi*) atau suatu keadaan yang kompleks dan kesiapsediaan dalam diri individu untuk bergerak ke arah tujuan tertentu.⁴⁴ Motivasi dibutuhkan dalam belajar agar tujuan pembelajaran yang hendak dicapai terstruktur.

3) Keaktifan

Sesuai dengan sistem kurikulum 2013 pendidik hanyalah menjadi fasilitator sedangkan siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran.

4) Keterlibatan Langsung

Dalam belajar, siswa tidak hanya mengamati, tetapi harus menghayati, terlibat langsung dan bertanggung jawab terhadap proses dan hasil belajar.⁴⁵

5) Pengulangan

Dalam pembelajaran perlu adanya pelatihan atau pengulangan materi agar kemampuan berpikir kita semakin berkembang.

⁴⁴ B. Uno, Hamzah dan Nurdin Muhamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hal. 193.

⁴⁵ *Ibid.*, hal. 196.

6) Tantangan

Setiap pembelajaran peserta didik pasti memiliki tantangan dan hambatan yang harus dihadapi. Untuk mengatasinya peserta didik harus memiliki motivasi belajar yang lebih.

7) Penguatan

Peserta didik diberikan rangsangan berupa hasil pembelajaran yang baik dan buruk contohnya peserta didik akan lebih giat belajar untuk lebih berprestasi lagi.

8) Perbedaan Individu

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda begitupun bagi peserta didik. Cara mengatasi perbedaan individu yaitu penggunaan metode atau strategi yang bervariasi, penggunaan media instruksional akan membantu melayani perbedaan siswa dalam belajar.⁴⁶

Pembelajaran adalah proses transfer dan dikusi ilmu yang dilakukan peserta didik dan pendidik di waktu tertentu. Dengan pembelajaran seseorang yang belum tau menjadi tau. Dan dalam pembelajaran ini harus mampu mewujudkan tujuan pembelajaran secara efektif. Pembelajaran yang efektif haruslah dengan mengubah cara belajar dengan menggabungkan teknologi dan ilmu pendidikan. Oleh karena itu pendidik sebagai fasilitator hendaknya mampu lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan menggunakan

⁴⁶ B. Uno, Hamzah dan Nurdin Muhamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hal. 197.

kahoot diharapkan peserta didik menjadi tidak jenuh dalam menerima ilmu yang disampaikan pendidik.

5. Pendidikan Agama Islam.

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Agama Islam ialah salah satu sistem akidah dan syari'ah serta akhlak yang dapat mengatur hidup dan kehidupan manusia dalam hubungan berbagai hal⁴⁷. Adapun pengertian pendidikan agama Islam ialah “usaha yang lebih khusus yang menekankan agar berkembangnya fitrah keberagaman subjek didik agar lebih mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam.” Implikasi dari pengertian ini, Pendidikan Agama Islam merupakan suatu komponen dalam sistem pendidikan Islam yang tidak terpisahkan⁴⁸.

Muhammad SA. Ibrahim (Bangladesh) menyatakan bahwa pendidikan agama islam adalah: “islamic education in true sense of the term, is a system of education which enable a man to lead his life according to the islamic ideology, so that he may easily mould his life in accordance with tenets of Islam”⁴⁹. (Pendidikan Islam dalam pandangan yang sebenarnya adalah suatu sistem pendidikan yang memungkinkan seseorang dapat mengarahkan kehidupannya sesuai

⁴⁷ Muhammad Daul, Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 51.

⁴⁸ Achmadi, *Islam Paradigman Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Aditya Media, 1992), hal. 20.

⁴⁹ Arifin HM, *Kapita Selekta Pendidikan Islam dan Umum*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), hal. 3.

dengan ideologi Islam, sehingga dengan mudah ia dapat membentuk hidupnya sesuai dengan ajaran islam).

Omar Muhammad al-Toumi al-Syaibani, pendidikan Islam adalah proses perubahan individu dalam bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari, dengan cara pengajaran sebagai suatu aktivitas dan sebagai profesi diantara profesi-profesi asasi dalam masyarakat⁵⁰.

Muhammad Fadhil al-Jamali, pendidikan Islam adalah upaya mengembangkan, mendorong, serta mengajak manusia untuk lebih maju yang berlandaskan dengan nilai-nilai yang tinggi dan kehidupan yang mulia, sehingga mampu menjadi pribadi yang lebih sempurna, baik yang berkaitan dengan akal, perasaan maupun perbuatan⁵¹.

1) Pengertian secara etimologi

Pendidikan agama Islam bila dilihat dari segi bahasanya yaitu *tarbiyah* diambil dari *fi'il madhi-nya (rabbayani)* maka ia memiliki arti memproduksi, mengasuh, menanggung, memberi makan, menumbuhkan, megembangkan, memelihara, membesarkan, dan menjinakkan⁵².

Ta'lim adalah istilah pendidikan yang diterjemahkan dengan pengajaran⁵³. Perbedaan antara *tarbiyah* dan *ta'lim* adalah *tarbiyah*

⁵⁰ Omar Muhammad al-Toumi, Al-Sybani, *Falsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1979), hal. 399.

⁵¹ Muhammad Fadhil, Al-Jamali, *Falsafah Pendidikan Dalam Al-Qur'an*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1986), hal. 3.

⁵² Muhammad al-Naquib al-Attas, *Konsep Pendidikan Dalam Islam*, (Bandung: Mizan, 1988), hal. 11.

⁵³ Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana Perdana Media, 2006), hal. 18.

menekankan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sedangkan *ta'lim* hanya menyentuh ranah kognitif saja.

2) Pengertian pendidikan agama Islam secara terminologi

Pengertian pendidikan Islam dalam arti konkret adalah pendidikan yang diciptakan, dilaksanakan dan ditunjukan untuk umat Islam. Berdasarkan argumentasi ini, maka pengertian pendidikan Islam dalam dataran konkret tertuju pada lembaga-lembaga pendidikan seperti: madrasah, sekolah Islam, pesantren, taman pengajian Al-Qur'an (TPA/TPQ), majlis ta'lim, mimbar khotbah, halaqoh, dan mimbar pengajian keislaman⁵⁴. Tarbiyah adalah proses transinternalisasi pengetahuan dan nilai Islam kepada peserta didik melalui upaya pengajaran, pembiasaan, bimbingan, pengasuhan, pengawasan, dan pengembangan potensinya, guna mencapai keselarasan dan kesempurnaan hidup di dunia dan akhirat⁵⁵.

Undang-undang Republik Indonesi No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I pasal 1 Tahun 2003, "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasaana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

⁵⁴ Jasa Ungguh Muliawan, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Pt RajaGrafindo Persada, 2015), hal. 15.

⁵⁵ Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana Perdana Media, 2006), hal. 27-28.

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”⁵⁶. Pendidikan ialah mengembangkan dan mengantarkan mawjud (makhluk) secara bertahap kepada kesempurnaan nyata⁵⁷. Pendidikan Agama berarti usaha-usaha secara sistematis dan pragmatis dalam membantu anak didik agar mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam⁵⁸. Menurut Komisi Pembaharuan Pendidikan Manusia (KPPN) Agama mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan manusia Pancasila, sebab agama mempunyai motivasi hidup dan kehidupan serta merupakan alat pengembangan dan pengendalian diri yang amat penting. Oleh karena itu agama perlu diketahui, dipahami, dan diamalkan oleh manusia Indonesia agar dapat menjadi dasar kepribadian sehingga ia dapat menjadi manusia yang utuh⁵⁹.

b. Sumber Pendidikan Agama Islam

1) Al-qur'an

Al-qur'an dijadikan sebagai sumber pendidikan Islam yang pertama dan utama karena ia memiliki nilai absolut yang diturunkan dari Tuhan. Allah SWT menciptakan manusia dan dia

⁵⁶ Undang-undang Republik Indonesia Nomor: 20 Tahun 2003 tentang *sistem Pendidikan Nasional* tahun 2003, hal. 5.

⁵⁷ Ayatullah Ibrahim Amini. *Agar Tidak Salah Mendidik Anak*, (Jakarta: Al-Huda, 2006), Cet. 1, hal. 9.

⁵⁸ Zuhairini, Abdul Ghafiir dan Slamet As Yusuf, *Metodik Khusus Pendidikan Agama*, (Surabaya: Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel – Malang, 1981), hal. 27.

⁵⁹ Zakiah Daradjat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam I*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), ed. 1, cet 3, hal 86-87

pula yang mendidik manusia. Tidak satupun persoalan, termasuk persoalan pendidikan, yang luput dari jangkauan Al-qur'an⁶⁰.

2) As-sunah

As-sunah merupakan pengertian bahasa berarti tradisi yang bisa dilakukan, atau jalan yang dilalui baik yang terpuji atau yang tercela⁶¹. Rasulullah SAW merupakan suri teladan bagi umat manusia maka adalah hal yang wajar bila pendidikan agama Islam dikaitkan dengan semua ucapan, perilaku Rasulullah yang mencerminkan akhlak mulia.

3) Ijtihad

Tujuan dilakukan ijtihad dalam pendidikan adalah untuk dinaminasi, inovasi dan modernisasi pendidikan agar diperoleh masa depan pendidikan yang lebih berkualitas.⁶²

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup dapat diidentikkan dengan pembelajaran dan materi dalam kegiatan belajar mengajar. Ruang lingkup PAI di sekolah adalah sebagai berikut:

1) Pengajaran Keimanan

Maksudnya adalah pembelajaran tentang kepercayaan, keimanan, tauhid, dan rukun Islam.

⁶⁰ Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana Perdana Media, 2006), hal. 32-33.

⁶¹ *Ibid.*, hal. 38.

⁶² *Ibid.*, hal. 43.

2) Pengajaran Akhlak

Adalah pembelajaran tentang pembentukan jiwa, sikap, dan akhlak.

3) Pengajaran Fiqih dan Ibadah

Adalah pembelajaran yang berkaitan dengan hukum-hukum islam untuk menjalani kehidupan dan beribadah sesuai tata cara Islam.

4) Pengajaran Sejarah Islam

Adalah pembelajaran untuk siswa agar mengetahui awal perkembangan Islam sampai sekarang.

d. Tugas dan Fungsi Pendidikan Agama Islam

Tugas tarbiyah adalah mengembangkan potensi dengan cara memberikan rangsangan, menumbuhkan dan memaksimalkan potensi-potensi yang ada pada peserta didik guna bekal peserta didik untuk menjadi insan kamil.

Fungsi pendidikan agama Islam adalah menyediakan segala fasilitas yang bersifat struktural dan instutisional yang dapat memungkinkan tugas-tugas pendidikan Islam tercapai dan berjalan lancar⁶³.

⁶³ Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana Perdana Media, 2006), hal. 68.

e. Prinsip-Prinsip Pendidikan Agama Islam

Prinsip PAI adalah:

1) Prinsip Integrasi

Yaitu manusia dituntut untuk mengembangkan fitrah dalam rangka mengabdikan kepada Allah dan menumbuhkan kesadaran bahwa manusia sebagai makhluk yang mulia.

2) Prinsip Keseimbangan

Yaitu keseimbangan antara material dan spiritual, jasmani dan rohani. Maksudnya adalah PAI hendaknya memiliki materi pembelajaran tentang hubungan manusia dengan tuhan dan sesama makhluk

3) Prinsip Pendidikan Seumur Hidup

Artinya ilmu itu luas dan tidak ada batasnya dan manusia wajib menuntut ilmu dimana pun, karena disetiap menjalani kehidupan manusia menemukan nilai dan ilmu kehidupan.

4) Prinsip Keutamaan

Artinya pendidik menuangkan nilai-nilai moral dan tauhid kepada peserta didik itu semua merupakan keutamaan dalam agama Islam⁶⁴.

⁶⁴ Hitami, Munzir, *Mengonsepsi Kembali Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Infinite Press, 2004), hal. 24.

5) Prinsip Pendidikan Islam Sebagai Disiplin Ilmu.

Artinya pendidikan Islam bertugas untuk mengilmiahkan wawasan tentang kependidikan dengan sumber ajar yang berkaitan dengan agama Islam⁶⁵.

f. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Abd. ar-Rahman an-Nahlawi, pendidikan islam memiliki tujuan dalam mengembangkan pikiran manusia dalam mengatur tingkah serta perasaan mereka berdasarkan Islam yang dalam proses akhirnya bertujuan agar dapat terealisasinya ketaatan dan penghambaan kepada Allah di dalam kehidupan manusia, baik individu maupun masyarakat⁶⁶.

Abdul Fatah Jalal juga menyatakan bahwa tujuan pendidikan Islam adalah untuk mewujudkan manusia yang mampu beribadah kepada Allah, baik dengan pikiran, amal, maupun perasaan⁶⁷.

Pendidikan agama Islam di sekolah bertujuan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan siswa tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi⁶⁸.

⁶⁵ Arifin, Muzayyin, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), hal. 17.

⁶⁶ Abd ar-Rahman, An-Nahlawi, *Prinsip-prinsip Pendidikan Islam*, (Bandung: Diponegoro, 1992), hal. 162.

⁶⁷ Abd al-Fatah, Jalal, *Asas-asas Pendidikan Islam*, (Bandung: Diponegoro, 1988), hal. 119.

⁶⁸ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2005), hal. 22.

Pendidikan agama Islam sebagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah umum adalah segala upaya penyampaian ilmu pengetahuan agama Islam tidak hanya untuk dipahami dan dihayati, tetapi juga diamalkan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya kemampuan siswa dalam melaksanakan wudhu, sholat, puasa, dan ibadah-ibadah lain yang sifatnya hubungan ALLAH dan juga kemampuan siswa dalam melakukan ibadah yang sifatnya hubungan antara sesama manusia, misalnya zakat, shodaqah, dan lain-lain yang termasuk ibadah dalam arti yang sangat luas⁶⁹.

Tujuan pendidikan agama Islam adalah terbentuknya insan yang memiliki dimensi religius dan berkemampuan ilmiah⁷⁰.

Tujuan pendidikan Islam yaitu ingin membentuk peserta didik menjadi manusia yang lebih dewasa secara muslim dan memiliki ketaqwaan kepada Allah⁷¹.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan agama Islam adalah untuk melahirkan peserta didik yang terampil, cerdas dan kreatif yang diimbangi dengan jiwa yang beriman dan berakhlak mulia serta memiliki akidah dan tingkat keimanan yang tinggi kepada Allah.

Pendidikan agama Islam merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di bangku sekolah. Pendidikan agama Islam juga memiliki peran penting sebagai mata pelajaran yang mengubah dan mengelola tingkah

⁶⁹ Abdul Rahman, Shaleh, *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 38.

⁷⁰ Ramayulis dan Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2009), hal. 137.

⁷¹ Haidar Putra Daulay, *Pendidikan Islam*, (Jakarta: Prenada Media, t.t), hal. 16.

laku peserta didik. Pendidikan agama Islam disukai banyak peserta didik namun tidak sedikit peserta didik yang tidak menyukai pendidikan agama Islam. Materi yang disampaikan seperti mendengarkan orang yang ceramah. Maka dari itu perlu adanya pembaharuan metode maupun media pembelajaran agar minat peserta didik meningkat. Salah satunya dengan menggunakan kahoot selain meningkatkan minat belajar siswa kahoot juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

C. Kerangka pikir

Teknologi dewasa ini tidak dapat dilepaskan dengan dunia pendidikan banyak metode dan media yang berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan kegiatan pembelajaran. Namun tidak sedikit pendidik yang belum menguasai teknologi pendidikan. Mereka menggunakan metode ceramah yang membuat bosan peserta didik.

Aplikasi kahoot hadir sebagai konten yang memuat pendidikan yang bila dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar serta dapat mengkondisikan kelas. Hendaknya setiap pendidik mampu menggunakan aplikasi salah satunya kahoot agar efektivitas pembelajaran tercapai. Aplikasi kahoot ini bukan satu-satunya aplikasi konten pendidikan yang dapat diterapkan oleh pendidik. Namun aplikasi kahoot ini salah satu aplikasi yang memberikan inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka peneliti mengemukakan hipotesis sementara yang merupakan jawaban dari permasalahan dan kebenarannya diperlukan peneliti lapangan. Maka peneliti mengajukan hipotesis alternatif, yaitu:

Ha : Adanya efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam pada tingkat yang tinggi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Jenis penelitian dalam skripsi ini menggunakan penelitian kuantitatif. Menggunakan metode kuantitatif, karena data yang disajikan dalam penelitian ini adalah angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian non eksperimen. Metode ini digunakan peneliti untuk mengetahui perbedaan media pembelajaran kahoot terhadap efektifitas mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara.

B. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (variabel yang dapat mempengaruhi atau menjadi penyebab bagi variabel lain) dan variabel terikat (variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain) berdasarkan tujuan penelitian dan landasan teori yang telah dikemukakan sebelumnya maka variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (independent) : Media pembelajaran kahoot.
2. Variabel terikat (dependent) : Mengkondisikan kelas.

C. Definisi Operasional

1. Efektifitas

Efektifitas adalah penilaian yang disebut sehubungan dengan prestasi individu, kelompok organisasi makin dekat pencapaian prestasi yang diharapkan supaya lebih efektif dalam hasil penilaian.⁷²

Artinya efektifitas digunakan sebagai alat ukur untuk mencapai tujuan, prestasi dan hasil belajar dalam waktu yang singkat.

2. Kahoot

Kahoot merupakan media pembelajaran jenis visual. Sebagai media pembelajaran visual, kahoot memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi adalah media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran⁷³.

Artinya kahoot digunakan untuk menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan peserta didik. Kahoot merupakan konten edukatif yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam pembelajaran.

3. Pengelolaan kelas

adalah usaha pendidik untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang bersifat instruksional dengan mempertahankan kondisi kelas yang menguntungkan bagi peserta didik.

⁷² Aan Komaria dan Cepi Tratna, *Visinary Leader Ship Menuju Sekolah efektif*, (Bandung: Bumi Aksara, 2005), hal. 43.

⁷³ Azhar Arsyat, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 1997), hal. 16-17.

Tujuan utama pengelolaan kelas adalah mencegah kondisi yang merugikan peserta didik seperti perbuatan yang dilakukan peserta didik yang dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.

4. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.⁷⁴

Artinya semua unsur pendukung dan komponen dalam pembelajaran harus saling bersinergi sehingga proses transfer ilmu dari pendidik ke peserta didik dapat tercapai.

5. Pendidikan Agama Islam

Adapun pengertian pendidikan agama Islam ialah “usaha yang lebih khusus yang menekankan agar berkembangnya fitrah keberagaman subjek didik agar lebih mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam.” Implikasi dari pengertian ini, Pendidikan Agama Islam merupakan suatu komponen dalam sistem pendidikan Islam yang tidak terpisahkan⁷⁵.

Abd. ar-Rahman an-Nahlawi, pendidikan islam memiliki tujuan dalam mengembangkan pikiran manusia dalam mengatur tingkah serta perasaan mereka berdasarkan Islam yang dalam proses akhirnya bertujuan

⁷⁴ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 57.

⁷⁵ Achmadi, *Islam Paradigman Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Aditya Media, 1992), hal. 20.

agar dapat terealisasinya ketaatan dan penghambaan kepada Allah di dalam kehidupan manusia, baik individu maupun masyarakat⁷⁶.

Abdul Fatah Jalal juga menyatakan bahwa tujuan pendidikan Islam adalah untuk mewujudkan manusia yang mampu beribadah kepada Allah, baik dengan pikiran, amal, maupun perasaan⁷⁷.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Pagentan, Kecamatan Pagentan, Kabupaten Banjarnegara. Adapun tahap-tahap dalam penelitian ini adalah membuat proposal penelitian, studi pustaka, penyusunan instrumen dan mengadakan penelitian.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa di sekolah SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara yang berjumlah 400 siswa.

Menurut Sugiyono “sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sedangkan menurut Arikunto “Penentuan pengambilan Sample sebagai berikut :

⁷⁶ Abd ar-Rahman, An-Nahlawi, *Prinsip-prinsip Pendidikan Islam*, (Bandung: Diponegoro, 1992), hal. 162.

⁷⁷ Abd al-Fatah, Jalal, *Asas-asas Pendidikan Islam*, (Bandung: Diponegoro, 1988), hal. 119.

Apabila kurang dari 100 lebih baik diambil semua hingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-55% atau lebih tergantung sedikit banyaknya dari:

1. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana.
2. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya dana.
3. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti untuk peneliti yang risikonya besar, tentu saja jika sampelnya besar hasilnya akan lebih baik.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel sebanyak 20 % dari jumlah populasi, yaitu sebanyak 80 siswa.

F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh penelitian dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih baik dan lebih sistematis sehingga data lebih mudah untuk diolah. Berikut tabel kisi-kisi instrumen penelitian ini :

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah Item	Favorable	Unfavorable
efektivitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas	Media pembelajaran kahoot (X ₁)	1. Metode kahoot	1,2,3,4,5	5	1,2,3,5	4
		2. Dukungan media	6,7,8,9,10,11	6	6,7,8,10,11	9
		3. Fungsi media kahoot	12,13,14	3	12,14	13
		4. Manfaat media kahoot	15,16,17,18	4	16,17	15,18
	Mengkondisikan kelas (X ₂)	1. PAIKEM	19,20,21,22,23,24	6	19,21,23	20,22,24
		2. Peningkatan dalam minat belajar	25,26,27,28	4	25,26,27	28
		3. Peningkatan dalam hasil belajar	29,30,31,32,33,34	6	29,30,31,33	32,34

Pernyataan-pernyataan dalam angket tersebut disusun berdasarkan skala Likert. Setiap pernyataan dari masing-masing item mempunyai alternatif

jawaban dengan bobot skor 1-4. Skor setiap alternatif pada favourable dan unfavourable adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2
Skor Setiap Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Favourable	Unfavourable
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat tidak setuju	1	4

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan penelitian ini mempunyai tujuan mengungkap fakta mengenai variabel yang diteliti. Tujuan untuk mengetahui (good of knowing) haruslah dicapai dengan metode atau cara-cara yang efisien dan akurat. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, maka peneliti ini menggunakan metode koesioner/angkat pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara.

G. Validitas dan Reabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan atau alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu skala atau *instrument* pengukuran dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila *instrument* tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberi hasil ukur yang sesuai dengan maksud yang dilakukannya pengukuran tersebut. Sedangkan tes yang memiliki validitas rendah akan menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran.⁷⁸

Dari hasil perhitungan akan didapat suatu koefisien korelasi yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas suatu item dan untuk menentukan apakah suatu item layak digunakan atau tidak. Dalam penentuan layak atau tidak suatu item yang akan digunakan, biasanya dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi pada taraf signifikansi 0,05, artinya suatu item dianggap valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total. Analisis yang digunakan dalam uji validitas dalam penelitian ini menggunakan korelasi product moment dari Pearson.

⁷⁸ Merlita, Validitas dan Reliabilitas, <http://merlitafutriana0.blogspot.com>

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Angka indeks korelasi “r” product moment

n = Banyaknya subjek

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X_1 dan skor X_2

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X_1

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor X_2

Dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan 0,05 maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 25.0 for windows*.

2. Uji Reabilitas

Uji realibilitas menunjukkan sejauh mana instrumen dapat memberikan hasil pengukuran yang konsisten apabila pengukuran dilakukan berulang-ulang. Pengukuran reliabilitas tersebut dilakukan dengan menggunakan rumus *alpha cronbach*, dengan rumus:

$$r_{11} = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reabilitas instrumen

K = Banyaknya butir pertanyaan atau butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_1^2 = Varians total⁷⁹

Kriteria uji reliabilitas dengan rumus *alpha* adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut reliabel dan juga sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tidak reliabel. Dalam penelitian ini, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan *SPSS 25.0 for windows* dengan model *Alpha Cronbach's* yang diukur berdasarkan skala *Alpha Cronbach's* 0 sampai 1.⁸⁰ Jika instrumen itu valid, maka dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks r_{11} , sebagai berikut:

- a. Antara 0,800 sampai dengan 1,000 : tinggi
- b. Antara 0,600 sampai dengan 0,800 : cukup
- c. Antara 0,400 sampai dengan 0,600 : agak rendah
- d. Antara 0,200 sampai dengan 0,400 : rendah
- e. Antara 0,000 sampai dengan 0,200 : sangat rendah.

⁷⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hal. 196.

⁸⁰ *Ibid.*, hal. 319.

H. Uji Asumsi

Untuk melakukan analisis Independent Sample T-Test diperlukan beberapa uji asumsi di antaranya : Uji Normalitas, Uji Linieritas, Uji Homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data dari variabel tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan rumus *Chi Quadrat*⁸¹. Adapun rumus *Chi Quadrat* :

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

X^2 = *Chi Quadrat*

f_0 = Frekuensi yang diperoleh dari sampel

f_h = Frekuensi yang diharapkan dalam sampel sebagai pencerminan dari frekuensi yang diharapkan dari populasi.

Harga dari *Chi Quadrat* hasil perhitungan data kemudian dikonsultasikan dengan tabel *Chi Quadrat* dengan taraf signifikan 5%. Apabila harga *Chi Quadrat* hitung lebih kecil dari harga *Chi Quadrat* tabel, berarti data tersebut berdistribusi normal.

⁸¹ Sutrisno Hadi, *Statistik (jilid 2)*, Ed II, Andi Offset: Yogyakarta. Hal. 259

2. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan antara variabel bebas terhadap variabel terikat untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan linier atau tidak. Kedua variabel diuji dengan menggunakan uji F:

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Keterangan :

F_{reg} = Harga bilangan untuk garis regresi

RK_{reg} = Rerata kuadrat garis regresi

RK_{res} = Rerata kuadrat garis residu

3. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X_1 dan variabel X_2 bersifat homogen atau tidak

I. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Dengan data kuantitatif beralasan bahwa pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap efektivitas

mengkondisikan kelas dapat diukur dalam bentuk angka, sehingga memungkinkan digunakan teknik analisis statistik.

Untuk mengetahui penelitian yang benar dan valid diperlukan analisis data yang valid. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yaitu menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data dalam bentuk angka-angka yang dihasilkan melalui rumus statistik dan pengolahan-pengolahan data yang akan diperoleh kesimpulan angka, tabel dan sebagainya.

Hasil dari kesimpulan tersebut diterjemahkan dalam bentuk kata-kata sehingga dapat dimengerti maknanya. Untuk analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus *Independent Sample T-Test* karena untuk mencari seberapa besar efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Analisis data ini dihitung dengan bantuan SPSS versi 25, 0 *for windows*.

$$t_{hit} = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

M_1 = rata-rata skor kelompok 1

M_2 = rata-rata skor kelompok 2

SS_1 = *sum of square* kelompok 1

SS_2 = *sum of square* kelompok 2

n_1 = jumlah subjek/sample kelompok 1

n_2 = jumlah subjek/sample kelompok 2

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Letak Geografis

Letak geografis SMP Negeri 1 Pagentan adalah daerah atau tempat dimana SMP Negeri 1 Pagentan berada dan melakukan kegiatannya sebagai lembaga pendidikan formal. SMP Negeri 1 Pagentan telah menempati tanah dan gedung milik sendiri yang terletak diwilayah Desa Pagentan Kecamatan Pagentan Kabupaten Banjarnegara Propinsi Jawa Tengah. Tanah yang dimiliki untuk pergedungan, lapangan olahraga, dan kegiatan-kegiatan lain seluruhnya berjumlah 10.065m².

2. Sejarah Singkat SMP Negeri 1 Pagentan

SMP Negeri 1 Pagentan adalah SMP berstatus negeri dengan nomer NPSN: 20304037. Sekolah ini berdiri tanggal 14 juli 1968 hingga ditetapkan menjadi sekolah mandiri pada tahun 1981. Pada tahun 1994 sekolah ini menjadi sekolah unggulan di wilayah pagentan. Pada tahun 2004 ditetapkan sebagai sekolah internasional di wilayah Banjarnegara.

3. Visi dan Misi SMP Negeri 1 Pagentan

a. Visi

Unggul dalam prestasi, budaya, berwawasan imtak dan iptek, memiliki kecakapan hidup dan peduli lingkungan

b. Misi

Memberikan bekal kemampuan siswa untuk lebih kreatif dalam perkembangan imtak, iptek, kecakapan hidup, budaya dan lingkungan hidup

c. Melalui

- 1) Keberlangsungan proses perkembangan kurikulum
- 2) Proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan
- 3) Terlaksananya kegiatan keagamaan yang berkesinambungan
- 4) Terlaksananya kegiatan pengembangan diri secara teratur
- 5) Pemenuhan fasilitas untuk peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi
- 6) Bimbingan dan pelatihan untuk memberikan bekal kecakapan hidup
- 7) Penataan lingkungan sekolah yang tertib, bersih indah dan rindang.

B. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

1. Tahap Persiapan

Sebelum melakukan penelitian yang sesungguhnya, terlebih dahulu peneliti melakukan *try out* atau uji angket terhadap kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini. *Try out* atau uji angket dilakukan kepada 50 siswa Mts N 2 Banjarnegara Kabupaten Banjarnegara. *Try out* dilakukan untuk menguji validitas dan reabilitas angket.

2. Uji Try Out Instrumen

a. Uji Validitas

Tabel 4.1

Try Out validitas Media Pembelajaran Kahoot (X₁)

No. Item	Tabel	r Hitung	Keterangan
1.	0,2787	0,726	Valid
2.	0,2787	0,591	Valid
3.	0,2787	0,571	Valid
4.	0,2787	0,366	Valid
5.	0,2787	0,502	Valid
6.	0,2787	0,557	Valid
7.	0,2787	0,597	Valid
8.	0,2787	0,561	Valid
9.	0,2787	0,351	Valid

10.	0,2787	0,364	Valid
11.	0,2787	0,366	Valid
12.	0,2787	0,576	Valid
13.	0,2787	-0,109	Tidak Valid
14.	0,2787	0,475	Valid
15.	0,2787	0,078	Tidak Valid
16.	0,2787	0,535	Valid
17.	0,2787	0,641	Valid
18.	0,2787	0,254	Tidak Valid

Tabel 4.2

***Try Out* validitas Mengkondisikan Kelas (X_2)**

No. Item	r Tabel	r Hitung	Keterangan
19.	0,2787	0,454	Valid
20.	0,2787	0,454	Valid
21.	0,2787	0,362	Valid
22.	0,2787	0,275	Tidak Valid
23.	0,2787	0,658	Valid
24.	0,2787	0,493	Valid
25.	0,2787	0,581	Valid
26.	0,2787	0,626	Valid
27.	0,2787	0,548	Valid

28.	0,2787	0,445	Valid
29.	0,2787	0,609	Valid
30.	0,2787	0,280	Valid
31.	0,2787	0,323	Valid
32.	0,2787	0,402	Valid
33.	0,2787	0,421	Valid
34.	0,2787	0,252	Tidak Valid

Berdasarkan hasil yang disajikan dalam tabel 4.1 dan tabel 4.2, konsistensi butir diketahui dengan cara analisis product moment dari pearson. Penentuan validitas berdasarkan r Tabel pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah $N = 50$ yaitu $df = N - 2$, $df = 50 - 2 = 48$ r tabel 0,2787. N merupakan jumlah responden yang dijadikan dalam try Out angket. Jika butir pertanyaan dengan skor total kurang dari 0,2787 maka butir pernyataan dalam instrumen tersebut dinyatakan tidak valid atau gugur, begitu sebaliknya jika butir pernyataan dengan skor total $\geq 0,2787$ maka butir pernyataan dalam instrumen dinyatakan valid. Dari 34 butir pertanyaan terdapat 29 dinyatakan valid, sedangkan 5 butir pertanyaan dinyatakan tidak valid, tetapi indikatornya sudah terwakili, sehingga 5 butir pertanyaan yang gugur tidak perlu dipermasalahkan, jadi total jumlah pertanyaannya sebanyak 29 items dan 29 items tersebut yang akan digunakan untuk pengambilan data sesungguhnya.

Hasil analisis validitas secara lebih lengkap disajikan pada lampiran.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi dari instrument sebagai alat ukur, sehingga dapat dipercaya. Suatu instrument dikatakan reliabel apabila pengukurannya konsisten dan akurat. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan koefisien alfa (a) dari *Cronbach* dengan bantuan SPSS versi 25, 0 *for windows*

Tabel 4.3

Uji Reliabilitas Media pembelajaran Kahoot (X₁)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.782	18
Reliabel	

Tabel 4.4

Uji Reliabilitas Mengkondisikan Kelas (X₂)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.730	16
Reliabel	

Dari tabel 4.3 dan 4.4 diatas dapat dilihat penentuan reliabilitas berdasarkan r Tabel pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah N 50 yaitu $df = N-2$, $df = 50-2=48$ r tabel 0,730 . N merupakan jumlah responden yang dijadikan dalam *Try Out* angket.

Hasil perhitungan analisis reliabilitas untuk media pembelajaran kahoot 0,782 sehingga dapat dinyatakan reliabel. Hasil perhitungan analisis reliabilitas mengkondisikn kelas 0,730 sehingga dapat dinyatakan reliabel. Dapat disimpulkan bahwa instrumen ini memiliki tingkat rebilitas yang baik dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

c. Tahap Pelaksanaan

Tahapan selanjutnya yaitu pengambilan data penelitian yang dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner kepada 80 responden. Responden ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas.

C. Hasil Uji Prasyarat

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Kaidah uji signifikansi dikatakan normal apabila $p > 0,05$. Untuk uji normalitas menggunakan SPSS versi 25.0 *for windows*, maka hasil perhitungan didapat nilai media pembelajaran kahoot dan mengkondisikan kelas mempunyai tingkat signifikansi sebesar 0,200 yang berarti lebih besar $> 0,05$ ($p = 0,200 > 0,05$). Maka dapat dinyatakan bahwa distribusi data adalah normal.

Tabel 4.5

Kolom Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		80
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0.0000000
	Std. Deviation	3.09856265
Most Extreme Differences	Absolute	0.077
	Positive	0.066
	Negative	-0.077
Test Statistic		0.077
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.

Tabel di atas menunjukkan bahwa data kedua sampel X_1 dan X_2 media pembelajaran kahoot dan mengkondisikan kelas yang memiliki tingkat signifikansi di atas 0,05, yaitu $p=0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel tersebut adalah normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel mempunyai hubungan yang linier secara signifikan atau tidak. Data yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linier antara variabel predictor (X_1) dengan variabel kriterium (X_2). Hasil analisis yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25.0 *for windows* dihasilkan sebagai berikut:

Tabel 4.6

Kolom Uji Linieritas

ANOVA Table			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Mengkondisikan Kelas * Media Pembelajaran Kahoot	Between Groups	(Combined)	362.491	14	25.892	2.800	0.003
		Linearity	205.064	1	205.064	22.176	0.000
		Deviation from Linearity	157.428	13	12.110	1.310	0.231
	Within Groups		601.059	65	9.247		
	Total		963.550	79			

Hasil uji linieritas di atas menunjukkan bahwa *deviation from linierity* diperoleh $f = 1,310$ dan $p = 0,231$ ($p > 0,05$). Berdasarkan data

tersebut pada taraf signifikansi 5% dapat disimpulkan bahwa antara variabel media pembelajaran kahoot (X_1) dengan mengkondisikan kelas (X_2) terdapat hubungan yang linier.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan setiap kategori data telah terpenuhi atau belum, jika uji homogenitas telah terpenuhi terbukti maka peneliti dapat melaksanakan tahap analisis data selanjutnya.

Tabel 4.7

Test of Homogeneity of Variances			
Mengkondisikan kelas			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.965	12	65	0.042

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas, diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,042 ($p=1,965 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa data media pembelajaran kahoot mempunyai varian yang sama dengan mengkondisian kelas.

D. Uji Data Hasil Penelitian

1. Uji T-Test (*Independent Sample Test*)

Uji T-Test ini memiliki tujuan untuk mempelajari perbandingan atau komparasi antar sampel lainnya. Seperti dalam penelitian ini, melalui data nilai rapor dan data kuesioner. Adapun rumus *Independent Sample Test* sebagai berikut:

$$t_{hit} = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

M_1 = rata-rata skor kelompok 1

M_2 = rata-rata skor kelompok 2

SS_1 = *sum of square* kelompok 1

SS_2 = *sum of square* kelompok 2

n_1 = jumlah subjek/sample kelompok 1

n_2 = jumlah subjek/sample kelompok 2

Untuk sementara mengetahui nilai koefisien *Independent Sample Test* kita dapat mengacu pada tabel berikut:

Tabel 4.8

Hasil Uji T-Test (*Independent Sample Test*) Efektifitas Penerapan

Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Kahoot	Equal variances assumed	25.424	0.000	29.116	158	0.000	23.675	0.813	22.069	25.281
	Equal variances not assumed			29.116	123.343	0.000	23.675	0.813	22.066	25.284

Tabel di atas menjelaskan nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu sebesar 0,000 dan 0,000 , bahwa dijelaskan besarnya persentase perbedaan variabel bebas terhadap variabel terikat pada *Sig. (2-tailed)* adalah kurang dari 0,05 ($p < 0,05$) yang mengandung pengertian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil output memperlihatkan bahwa harga *Sig. (2-tailed)* kurang dari 0,05 yaitu sebesar 0,000 dan 0,000 ($p = 0,000 < 0,05$ dan $p = 0,000 < 0,05$). Berdasarkan data tersebut maka ada perbedaan antara efektifitas penerapan kahoot dalam Mengkondisikan Kelas.

a. Uji Hipotesis

Uji hipotesis berfungsi untuk mengetahui apakah koefisien t test tersebut signifikan atau tidak. Sekedar mengingatkan bahwa hipotesis yang saya ajukan dalam analisis *Independent Sample T-Test* ini adalah:

Ha : Adanya efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam pada tingkat yang tinggi.

Ho : Tidak adanya efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam pada tingkat yang rendah.

Sementara itu untuk memastikan apakah ada atau tidak perbedaan maka dilakukan dengan cara lain yakni membandingkan nilai t hitung dengan t tabel.

1) Uji Hipotesis Membandingkan Nilai Sig dengan probabilitas 0,05

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi dengan melihat nilai signifikansi (Sig). Hasil output dari aplikasi SPSS adalah :

- a) Jika nilai signifikan (Sig) lebih kecil $<$ dari probabilitas 0.05 mengandung arti bahwa ada pengaruh media pembelajaran kahoot (X_1) terhadap mengkondisikan kelas (X_2).
- b) Sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar $>$ dari probabilitas 0.05 mengandung arti bahwa tidak ada pengaruh

media pembelajaran kahoot (X_1) terhadap mengkondisikan kelas (X_2).

Tabel 4.9

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Kahoot	Equal variances assumed	25.424	0.000	29.116	158	0.000	23.675	0.813	22.069 25.281
	Equal variances not assumed			29.116	123.343	0.000	23.675	0.813	22.066 25.284

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 lebih kecil dari probabilitas 0.05 ($p=0,000<0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa “Adanya efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam pada tingkat yang tinggi”.

E. Pembahasan Hasil Peneliti

Penelitian ini berusaha menjawab permasalahan yang terjadi tentang Efektivitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara. Setelah peneliti melakukan penelitian, terdapat 80 responden untuk mendapatkan hasil sekaligus menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, seberapa tinggi efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara.

Hasil analisis dengan menggunakan Independent Sample T-Test di atas, menunjukkan hasil nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu sebesar nilai $T = 29,116$ dengan $P = 0,000$, bahwa dijelaskan besarnya persentase perbedaan variabel bebas terhadap variabel terikat pada *Sig. (2-tailed)* adalah kurang dari 0,05 ($p < 0,05$) yang mengandung pengertian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil output memperlihatkan bahwa harga *Sig. (2-tailed)* kurang dari 0,05 yaitu sebesar nilai $T = 29,116$ dengan $P = 0,000$, adalah ($p = 0,000 < 0,05$). Berdasarkan data tersebut maka ada perbedaan antara efektifitas penerapan kahoot dalam mengkondisikan kelas.

Dengan demikian hipotesis alternative (H_a) yang berbunyi “adanya efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam pada tingkat yang tinggi” diterima.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu sebesar nilai $T = 29,116$ dengan $P = 0,000$, adalah ($p = 0,000 < 0,05$) yang mengandung pengertian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara efektifitas penerapan kahoot dalam mengkondisikan kelas dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara.

B. Saran

1. Sebagai pendidik di era modern hendaknya mampu menguasai semua kompetensi yang wajib dimiliki pendidik dan mampu menguasai teknologi dalam pembelajaran.
2. Pendidik hendaknya menerapkan aplikasi kahoot sebagai bagian dari teknologi pendidikan untuk mengkondisikan kelas agar pembelajaran menjadi efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi. 1992. *Islam Paradigman Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- AH Sanaki, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Ahim, Surachim. 2016. *Efektivitas Pembelajaran Pola pendidikan Sistem Ganda*. Bandung: Alfabeta.
- Akhwat, Musyafaul. 2016. "Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arap di MI Negeri Yogyakarta I", *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- al-Attas, Muhammad al-Naquib. 1988. *Konsep Pendidikan Dalam Islam*. Bandung: Mizan.
- al-Toumi, Omar Muhammad. Al-Sybani. 1979. *Falsafat Pendidikan Islam*. Jakarata: Bulan Bintang.
- Amini, Ayatullah Ibrahim. 2006. *Agar Tidak Salah Mendidik Anak*. Jakarta: Al-Huda. Cet. 1.
- An-Nahlawi, Abd ar-Rahman. 1992. *Prinsip-prinsip Pendidikan Islam*. Bandung: Diponegoro.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariputri, Galuh Puspita. 2015. "Pengembangan Aplikasi Android Untuk Mendukung Pembelajaran Listening Bahasa Inggris Kelas XI SMA", *Skripsi*, Semarang: Teknik Universitas Negeri Semarang.
- Aunurrahman. 2014. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azhar, Arsyat. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- B. Uno, Hamzah dan Nurdin Muhamad. 2015. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran , Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darajat, Zakiah. 1992. *ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Daul, Muhammad, Ali. 2006. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dewi, Cahya Kurnia. 2018. “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X”, *Skripsi*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Dina, Indriana. 2011. *Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Aswin Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. 4 Jakarta: Rineka Cipta.
- E. Mulyasa. 2006. *Kurikulum Yang Disempurnak*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- F.Hill, Winfred. 2014. *Theories of Learning Teori-Teori Pembelajaran*. Bandung: Nusa Media.
- Fadhil, Muhammad, Al-Jamali. 1986. *Falsafah Pendidikan Dalam Al-Qur'an*. Surabaya: Bina Ilmu.
- Firman, Muhamad. 2017. “Pengaruh Kompetensi Sosial Guru Pai Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pai DI Kelals X SMK Ymj Ciputat”, *Skripsi*, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, dkk., 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada
- HM, Ahmad Rohani dan H. Abu Ahmadi. 1991. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- HM, Arifin. 1991. *Kapita Selektta Pendidikan Islam dan Umum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jalal, Abd al-Fatah. 1988. *Asas-asas Pendidikan Islam*. Bandung: Diponegoro.
- Kaharuddin. 2015. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Komaria, Aan dan Cepi Tratna. 2005. *Visinary Leader Ship Menuju Sekolah efektif*. Bandung: Bumi Aksara.

- Muhidin sambas ali dan Maman Abdurahman. 2009. *Analisis korelasi Regresi, dan Jalur Dalam Penelitian*. bandung: CV Pustaka Seti.
- Mujib, Abdul dan Jusuf Mudzakkir. 2006. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana Perdana Media.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2015. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Pt RajaGrafindo Persada.
- Munzir, Hitami. 2004. *Mengonsep Kembali Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Infinite Press.
- Muzayyin, Arifin. 2003. *Kapita Selektta Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Panen. 2000. *Paulina Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Ramadhani, Mawar. 2012. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Pembelajaran Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kalasan”, *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ramayulis dan Samsul Nizar. 2009. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Ramayulis. 2005. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Riyadi, Amru Salam. 2011. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk mata Diklat Mesin CNC Dasar di SMK Negeri 2 Depok, Sleman, Yogyakarta”, *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rofiyarti, Fitri dan Anisa Yuni Sari. Desember. 2017. “Penggunaan Platform “kahoot” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak”, *Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, No. 3b, Vol. 3
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2004. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Grafindo.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Shaleh, Abdul Rahman. 2005. *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa*. Jakarta: Raja Grafindo Pesrada.

- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tedjasaputra, Meyke. 2007. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor: 20 Tahun 2003 tentang *sistem Pendidikan Nasional tahun 2003*.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Paktis Bagi pendidik dan Calon Pendi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajara.
- Zakiah Daradjat, dkk. 1996. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara. ed. 1, cet 3.
- Zuhairini, Abdul Ghafiir dan Slamet As Yusuf. 1981. *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel – Malang.

LAMPIRAN

-

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Angket Uji Try Out Penelitian Skripsi

**EFEKTIFITAS PENERAPAN APLIKASI KAHOOT DALAM
MENGKONDISIKAN KELAS PADA MATA PEMBELAJARAN PAI**

DI MTS N 2 BANJARNEGARA



Diajukan oleh:

Khabidin

No. Mahasiswa : 14422126

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2018

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Saya Khabidin Selaku Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam UII, sedang melakukan penelitian guna untuk menyelesaikan tugas akhir. Oleh karena itu saya mohon kesediaan teman-teman untuk mengisi kuesioner ini sesuai dengan isi petunjuk yang telah disediakan. Sebelum mengisi mohon membaca pernyataan dengan seksama. Dalam angket ini tidak ada jawaban benar atau salah. Terpenting teman-teman menjawab dengan keadaan sesungguhnya dengan menuangkan dalam angket ini berupa pernyataan-pernyataan yang telah disediakan. Usahakan tidak ada satupun pernyataan yang terlewatkan.

Jawaban dan identitas teman-teman akan dijaga kerahasiaannya dan dipergunakan sebagaimana mestinya oleh peneliti untuk tidak disebarluaskan dan tidak akan mempengaruhi nilai teman-teman di sekolahan. Penulisan identitas hanya digunakan untuk mempermudah proses pengelolaan data saja.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan teman-teman untuk mengisi kuesioner ini semoga menjadi amal kebajikan teman-teman.

Walaikumssalam Warahmatullahi Wabarakatuh.

Hormat Saya



Khabidin

ANGKET UJI *TRY-OUT* PENELITIAN SKRIPSI

EFEKTIFITAS PENERAPAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENGKONDISIKAN KELAS PADA MATA PEMBELAJARAN PAI

DI MTS N 2 BANJARNEGARA

IDENTITAS

Nama (boleh insial) :

Kelas :

No. Absen :

PETUNJUK Pengerjaan Kuesioner

Pilihlah salah satu jawaban dalam setiap tiap-tiap pernyataan dibawah ini dengan memberi tanda (X) pada jawaban yang paling sesuai dengan sikap dan keadaan diri anda yang sebenarnya. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, yang terpenting adalah semua jawaban yang anda berikan sesuai dengan keadaan diri anda sebenarnya.

Keterangan :

Alternatif Jawaban	Favourable	Unfavourable
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat tidak setuju	1	4

1. Apakah anda setuju bahwa metode kahoot yang digunakan saat ini sudah efektif dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran PAI?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
2. Apakah anda setuju bahwa metode kahoot yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan apa yang anda harapkan?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
3. Apakah anda setuju bahwa metode kahoot yang digunakan saat ini harus dipertahankan?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
4. Apakah anda setuju bahwa metode kahoot yang digunakan saat ini harus diubah dan diganti dengan metode yang baru?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
5. Apakah anda setuju bahwa metode kahoot merupakan metode paling favorit di sekolah anda ini?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
6. Apakah media yang digunakan saat ini sudah mendukung dalam proses metode kahoot pada mata pelajaran PAI di sekolah ini?
 - a. Sangat mendukung
 - b. Cukup mendukung
 - c. Kurang mendukung
 - d. Tidak mendukung
7. Apakah media yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam proses penerapan kahoot di sekolah ini?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai

- c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
8. Apakah anda setuju bahwa media yang digunakan saat ini harus dipertahankan?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
9. Apakah anda setuju bahwa media yang digunakan saat ini harus diganti atau ditambahkan dengan media yang lainnya?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
10. Apakah anda setuju bahwa dari metode dan media yang digunakan saat ini dapat mempercepat anda dalam memahami mata pelajaran PAI?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
11. Apakah anda setuju bahwa mata pelajaran PAI adalah pelajaran yang penting untuk dipelajari?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
12. Apakah anda setuju aplikasi media kahoot menjadikan suatu pembelajaran yang efektif pada pelajaran pai?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
13. Apakah anda setuju aplikasi media kahoot sebagai media yang sulit dipahami dalam pembelajaran pai?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju

14. Apakah anda setuju aplikasi media kahoot sebagai media teknologi dalam pembelajaran pai?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
15. Apakah anda setuju aplikasi media kahoot membuat anda tidak termotivasi dalam pembelajaran pai?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
16. Apakah anda setuju aplikasi media kahoot dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran pai?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
17. Apakah anda setuju bahwa dengan media kahoot menjadikan anda memahami dalam pembelajaran pai?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
18. Apakah anda setuju bahwa dengan media kahoot menjadikan anda tidak memahami dalam pembelajaran pai?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
19. Apakah anda setuju bahwa dengan metode kahoot, dapat menjadikan kelas kondusif?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
20. Apakah anda setuju bahwa dengan metode kahoot, dapat menjadikan kelas tidak kondusif?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju

- c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
21. Apakah anda setuju bahwa dengan metode kahoot, menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
22. Apakah anda setuju bahwa dengan metode kahoot, menjadikan proses belajar mengajar tidak menyenangkan?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
23. Apakah anda setuju bahwa dengan metode kahoot, dapat menumbuhkan pembelajaran yang kreatif?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
24. Apakah anda setuju bahwa dengan metode kahoot, dapat menjadikan pembelajaran yang tidak kreatif?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
25. Apakah anda setuju dengan metode kahoot yang digunakan menjadikan minat anda bertambah dalam pembelajaran pai?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
26. Apakah anda setuju dengan media yang digunakan menjadikan minat anda bertambah dalam pembelajaran pai?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju

27. Apakah anda setuju bahwa dengan metode dan media yang digunakan menjadikan minat anda bertambah dalam pembelajaran PAI?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju
28. Apakah anda setuju bahwa dengan metode dan media yang digunakan menjadikan minat anda tidak bertambah dalam pembelajaran PAI?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju
29. Apakah anda setuju bahwa dengan metode kahoot yang digunakan, dapat menjadikan nilai dalam ujian anda meningkat?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju
30. Apakah anda setuju bahwa dengan media yang disediakan, dapat menjadikan nilai dalam ujian anda meningkat?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju
31. Apakah anda setuju bahwa dengan metode dan media yang dijalani, menjadikan nilai dalam ujian anda meningkat?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju
32. Apakah anda setuju bahwa dengan metode dan media yang dijalani, menjadikan nilai dalam ujian anda tidak meningkat?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju
33. Apakah anda setuju bahwa dengan metode kahoot, dapat dijadikan sebagai evaluasi hasil belajar?
- Sangat setuju
 - Setuju

- c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
34. Apakah anda setuju bahwa dengan metode kahoot, tidak dapat dijadikan sebagai evaluasi hasil belajar
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju

Jika sudah selesai, dimohon untuk memeriksa kembali lagi, jangan sampai ada jawaban yang terlewat atau tidak terisi, terima kasih.

Lampiran 2 : Hasil Kuesioner Uji *Try-Out* Media Pembelajaran Kahoot (X_1)

No. Responden	Butir Skor																		Total Skor X_1
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1.	3	2	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	61
2.	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	65
3.	3	3	2	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	62
4.	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	64
5.	3	3	3	3	2	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62
6.	2	3	3	3	3	2	2	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	56
7.	4	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	65
8.	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	61
9.	2	2	2	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	57
10.	3	3	3	4	2	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	57
11.	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	58
12.	3	3	3	3	2	3	2	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	56
13.	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	61
14.	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	69
15.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
16.	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	4	2	4	2	4	3	2	3	49
17.	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	63
18.	2	3	3	3	3	2	3	2	4	3	2	3	4	3	3	3	2	4	52
19.	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	57
20.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	57
21.	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	1	4	3	3	2	58
22.	2	2	3	4	2	2	2	3	4	4	3	2	4	2	4	2	3	2	50
23.	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	58
24.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	68
25.	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	58
26.	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	66
27.	2	2	3	4	2	2	2	3	4	4	3	2	4	2	4	2	2	4	51
28.	2	2	2	3	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	56
29.	2	2	2	3	2	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	4	52
30.	3	3	3	2	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	54
31.	2	2	2	3	4	2	2	2	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	53
32.	2	2	3	4	2	2	2	3	3	3	3	2	4	2	4	2	2	4	49
33.	3	2	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	56

34.	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	64
35.	3	3	3	3	2	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	56
36.	2	2	3	3	4	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	57
37.	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	65
38.	2	2	2	3	4	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	55
39.	3	3	4	4	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	58
40.	3	2	4	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	4	4	2	3	3	58
41.	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3	4	1	3	4	62
42.	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	54
43.	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	57
44.	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	59
45.	3	3	1	4	3	2	3	2	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	57
46.	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	63
47.	3	3	1	3	1	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	2	1	4	50
48.	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	4	3	3	3	2	2	50
49.	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	58
50.	2	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	2	4	57

KETERANGAN:		
	: UNFAVOURABLE	
N : 50 ORANG		
	: TIDAK VALID	

Lampiran 3 : Hasil Kuesioner Uji Try-Out Mengkondisikan Kelas (X_2)

No. Responden	Butir Skor																Total Skor X_2
	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	
1.	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	55
2.	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	57
3.	3	2	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	54
4.	1	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	2	3	4	2	4	50
5.	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	3	53
6.	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	48
7.	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	58
8.	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	59
9.	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	2	2	3	4	49
10.	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	4	45
11.	3	3	4	2	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	54
12.	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	48
13.	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	52
14.	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	60
15.	4	4	1	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	54
16.	2	2	3	3	4	4	3	3	3	4	2	4	3	2	4	4	50
17.	4	3	3	3	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4	4	4	55
18.	3	3	1	2	2	2	3	3	3	2	2	4	3	2	4	4	43
19.	1	3	2	4	3	2	3	3	1	1	3	3	3	2	3	3	40
20.	1	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	49
21.	3	4	2	3	3	2	3	4	3	2	3	4	4	3	4	4	51
22.	3	2	4	2	2	3	2	2	3	4	3	4	2	3	4	4	47
23.	1	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	48
24.	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	58
25.	3	3	2	4	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	4	4	49
26.	3	3	2	3	4	1	4	4	3	2	3	4	3	3	4	4	50
27.	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	4	41
28.	4	4	4	2	4	4	3	4	5	4	3	4	2	2	4	4	57
29.	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	2	3	2	4	48
30.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	46
31.	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	46
32.	3	2	4	2	2	3	2	2	3	4	2	3	2	3	4	2	43
33.	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	48

34.	1	3	2	4	3	4	3	3	4	3	3	1	3	4	3	4	48
35.	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	40
36.	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	2	2	3	4	49
37.	3	4	1	4	3	1	3	4	4	1	3	4	3	4	4	4	50
38.	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	2	2	4	3	49
39.	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	4	3	4	4	3	48
40.	2	3	3	3	3	2	2	1	2	2	3	3	4	3	4	3	43
41.	4	4	2	4	4	1	1	4	3	3	3	3	4	2	3	4	49
42.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	4	50
43.	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	54
44.	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	54
45.	2	3	4	2	3	2	3	1	4	3	3	4	3	2	3	3	45
46.	1	4	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	47
47.	2	1	3	3	4	2	2	2	1	3	1	3	3	2	2	4	38
48.	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	4	39
49.	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	4	4	47
50.	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	4	4	3	53

KETERANGAN:	
	: UNFAVOURABLE
N : 50 ORANG	
	: TIDAK VALID

Lampiran 4 : Hasil Uji Reliabilitas Media Pembelajaran Kahoot (X₁)

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.782	18

Reliabel

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	55.3000	23.480	.655	.749
VAR00002	55.4200	24.575	.498	.762
VAR00003	55.1800	24.273	.459	.764
VAR00004	54.7000	26.582	.274	.778
VAR00005	55.2400	24.880	.382	.771
VAR00006	55.2600	24.604	.452	.765
VAR00007	55.4800	24.540	.505	.761
VAR00008	55.1800	24.600	.456	.765
VAR00009	54.5800	26.861	.270	.778
VAR00010	54.7200	26.491	.264	.778
VAR00011	54.7800	26.379	.261	.779
VAR00012	55.0800	24.932	.489	.763
VAR00013	54.6000	29.184	-.196	.801
VAR00014	55.0800	25.381	.365	.772
VAR00015	54.6400	28.235	-.014	.792
VAR00016	55.2200	25.318	.446	.766

VAR00017	55.2600	24.441	.562	.758
VAR00018	54.7000	27.071	.136	.787

Lampiran 5 : Hasil Uji Reliabilitas Mengkondisikan Kelas (X_2)

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.730	16

Reliabel

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	46.5800	24.738	.314	.718
VAR00002	46.3400	24.964	.327	.717
VAR00003	46.5200	25.602	.218	.729
VAR00004	46.3600	26.480	.142	.734
VAR00005	46.1800	23.906	.577	.694
VAR00006	46.5200	24.214	.351	.714
VAR00007	46.3200	24.712	.498	.703
VAR00008	46.1800	23.538	.524	.695
VAR00009	46.2000	24.327	.439	.705
VAR00010	46.3000	24.663	.296	.721

VAR00011	46.3600	24.358	.524	.700
VAR00012	45.8800	26.475	.151	.733
VAR00013	46.5800	26.208	.202	.728
VAR00014	46.2800	25.512	.278	.721
VAR00015	45.9800	25.449	.304	.719
VAR00016	45.8200	26.722	.128	.735

Lampiran 6 : Angket Uji Penelitian Skripsi Sesungguhnya

**EFEKTIFITAS PENERAPAN APLIKASI KAHOOT DALAM
MENGKONDISIKAN KELAS PADA MATA PEMBELAJARAN PAI DI
SMP N 1 PAGENTAN**



Diajukan oleh:

Khabidin

No. Mahasiswa : 14422126

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2018**

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Saya Khabidin Selaku Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam UII, sedang melakukan penelitian guna untuk menyelesaikan tugas akhir. Oleh karena itu saya mohon kesediaan teman-teman untuk mengisi kuesioner ini sesuai dengan isi petunjuk yang telah disediakan. Sebelum mengisi mohon membaca pernyataan dengan seksama. Dalam angket ini tidak ada jawaban benar atau salah. Terpenting teman-teman menjawab dengan keadaan sesungguhnya dengan menuangkan dalam angket ini berupa pernyataan-pernyataan yang telah disediakan. Usahakan tidak ada satupun pernyataan yang terlewatkan.

Jawaban dan identitas teman-teman akan dijaga kerahasiaannya dan dipergunakan sebagaimana mestinya oleh peneliti untuk tidak disebarluaskan dan tidak akan mempengaruhi nilai teman-teman di sekolahan. Penulisan identitas hanya digunakan untuk mempermudah proses pengelolaan data saja.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan teman-teman untuk mengisi kuesioner ini semoga menjadi amal kebajikan teman-teman.

Walaikumssalam Warahmatullahi Wabarakatuh.

Hormat Saya



Khabidin

ANGKET PENELITIAN SKRIPSI

EFEKTIFITAS PENERAPAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENGKONDISIKAN KELAS PADA MATA PEMBELAJARAN PAI DI SMP N 1 PAGENTAN

IDENTITAS

Nama (boleh insial) :

Kelas :

No. Absen :

PETUNJUK Pengerjaan Kuesioner

Pilihlah salah satu jawaban dalam setiap tiap-tiap pernyataan dibawah ini dengan memberi tanda (X) pada jawaban yang paling sesuai dengan sikap dan keadaan diri anda yang sebenarnya. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, yang terpenting adalah semua jawaban yang anda berikan sesuai dengan keadaan diri anda sebenarnya.

Keterangan :

Alternatif Jawaban	Favourable	Unfavourable
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3

Sangat tidak setuju	1	4
---------------------	---	---

1. Apakah anda setuju bahwa metode kahoot yang digunakan saat ini sudah efektif dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran PAI?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
2. Apakah anda setuju bahwa metode kahoot yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan apa yang anda harapkan?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
3. Apakah anda setuju bahwa metode kahoot yang digunakan saat ini harus dipertahankan?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
4. Apakah anda setuju bahwa metode kahoot yang digunakan saat ini harus dirubah dan diganti dengan metode yang baru?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
5. Apakah anda setuju bahwa metode kahoot merupakan metode paling favorit di sekolah anda ini?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju

6. Apakah media yang digunakan saat ini sudah mendukung dalam proses metode kahoot pada mata pelajaran PAI disekolah ini?
 - a. Sangat mendukung
 - b. Cukup mendukung
 - c. Kurang mendukung
 - d. Tidak mendukung
7. Apakah media yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam proses penerapan kahoot di sekolah ini?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
8. Apakah anda setuju bahwa media yang digunakan saat ini harus dipertahankan?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
9. Apakah anda setuju bahwa media yang digunakan saat ini harus diganti atau ditambahkan dengan media yang lainnya?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
10. Apakah anda setuju bahwa dari metode dan media yang digunakan saat ini dapat mempercepat anda dalam memahami mata pelajaran PAI?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
11. Apakah anda setuju bahwa mata pelajaran PAI adalah pelajaran yang penting untuk dipelajari?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju

- d. Tidak setuju
12. Apakah anda setuju aplikasi media kahoot menjadikan suatu pembelajaran yang efektif pada pelajaran pai?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
13. Apakah anda setuju aplikasi media kahoot sebagai media teknologi dalam pembelajaran pai?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
14. Apakah anda setuju aplikasi media kahoot dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran pai?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
15. Apakah anda setuju bahwa dengan media kahoot menjadikan anda memahami dalam pembelajaran pai?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
16. Apakah anda setuju bahwa dengan metode kahoot, dapat menjadikan kelas kondusif?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju

17. Apakah anda setuju bahwa dengan metode kahoot, dapat menjadikan kelas tidak kondusif?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju
18. Apakah anda setuju bahwa dengan metode kahoot, menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju
19. Apakah anda setuju bahwa dengan metode kahoot, dapat menumbuhkan pembelajaran yang kreatif?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju
20. Apakah anda setuju bahwa dengan metode kahoot, dapat menjadikan pembelajaran yang tidak kreatif?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju
21. Apakah anda setuju dengan metode kahoot yang digunakan menjadikan minat anda bertambah dalam pembelajaran pai?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju

22. Apakah anda setuju dengan media yang digunakan menjadikan minat anda bertambah dalam pembelajaran pai?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju
23. Apakah anda setuju bahwa dengan metode dan media yang digunakan menjadikan minat anda bertambah dalam pembelajaran PAI?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju
24. Apakah anda setuju bahwa dengan metode dan media yang digunakan menjadikan minat anda tidak bertambah dalam pembelajaran PAI?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju
25. Apakah anda setuju bahwa dengan metode kahoot yang digunakan, dapat menjadikan nilai dalam ujian anda meningkat?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju
26. Apakah anda setuju bahwa dengan media yang disediakan, dapat menjadikan nilai dalam ujian anda meningkat?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju
27. Apakah anda setuju bahwa dengan metode dan media yang dijalani, menjadikan nilai dalam ujian anda meningkat?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju

28. Apakah anda setuju bahwa dengan metode dan media yang dijalani, menjadikan nilai dalam ujian anda tidak meningkat?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
29. Apakah anda setuju bahwa dengan metode kahoot, dapat dijadikan sebagai evaluasi hasil belajar?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju

Jika sudah selesai, dimohon untuk memeriksa kembali lagi, jangan sampai ada jawaban yang terlewat atau tidak terisi, terima kasih.

Lampiran 7 : Hasil Kuesioner Media Pembelajaran Kahoot (X₁)

No. Responden	Butir Skor															Total Skor X ₁
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1.	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	50
2.	4	3	3	3	2	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	52
3.	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	52
4.	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	51
5.	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	50
6.	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	51
7.	4	3	3	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	54
8.	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	53
9.	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	48
10.	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	52
11.	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	52
12.	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	57
13.	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	56
14.	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	50
15.	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	52
16.	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	54
17.	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	57
18.	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	50
19.	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	53
20.	3	3	4	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	4	2	41
21.	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	48
22.	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	56
23.	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	54
24.	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	50
25.	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	56
26.	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57
27.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	46
28.	4	2	3	3	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	51
29.	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	53
30.	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	50
31.	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	53
32.	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	50
33.	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	55
34.	4	4	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	54

35.	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	43
36.	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	52
37.	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	51
38.	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	49
39.	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	47
40.	3	3	4	3	4	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	49
41.	3	3	4	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	49
42.	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	55
43.	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	47
44.	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	52
45.	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	54
46.	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	51
47.	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	51
48.	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	54
49.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	50
50.	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	54
51.	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	48
52.	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	51
53.	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	55
54.	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
55.	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	52
56.	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	47
57.	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	56
58.	2	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	52
59.	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	49
60.	4	4	4	2	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	54
61.	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	54
62.	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
63.	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	54
64.	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50
65.	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	56
66.	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	51
67.	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	53
68.	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	52
69.	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	53
70.	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	54
71.	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	53
72.	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	50
73.	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	53
74.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	46
75.	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	55

76.	3	3	4	3	4	3	2	4	2	4	4	3	3	2	2	46
77.	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	53
78.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	59
79.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	47
80.	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59

KETERANGAN:	
	: UNFAVOURABLE
N : 50 ORANG	
	: TIDAK VALID

Lampiran 8 : Hasil Kuesioner Mengkondisikan Kelas (X_2)

No. Responden	Butir Skor														Total Skor X_2
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
1.	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	49
2.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	53
3.	2	3	4	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	44
4.	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	49
5.	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	51
6.	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	45
7.	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	51
8.	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	51
9.	3	3	4	3	2	3	4		2	3	3	3	2	4	39
10.	4	4	4	3	4	4	3	2	3	2	4	4	4	4	49
11.	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	48
12.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56
13.	2	2	4	4	3	4	4	4	4	2	2	3	4	4	46
14.	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	45
15.	3	4	4	3	3	4	2	3	4	2	4	4	4	4	48
16.	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	52
17.	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	48

18.	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	50
19.	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	53
20.	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	48
21.	3	4	4	2	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	44
22.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	51
23.	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	54
24.	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	45
25.	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	49
26.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	51
27.	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	46
28.	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	2	4	46
29.	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	49
30.	3	4	4	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	42
31.	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	49
32.	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	44
33.	3	2	4	3	3	2	2	2	4	2	4	4	4	3	42
34.	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	53
35.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	51
36.	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	48
37.	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	47
38.	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	48
39.	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	3	4	46
40.	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	48
41.	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44
42.	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	54
43.	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	46
44.	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	44
45.	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43
46.	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	49
47.	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	45
48.	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	51
49.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	53
50.	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	51
51.	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	46
52.	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	45
53.	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	53
54.	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	53
55.	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	48
56.	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	49
57.	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	50
58.	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	53

59.	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	46
60.	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	51
61.	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	52
62.	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55
63.	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	48
64.	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	50
65.	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	52
66.	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	50
67.	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	49
68.	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	52
69.	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	50
70.	3	3	4	4	4	3	4	4	4	2	2	2	4	3	46
71.	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	46
72.	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	47
73.	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	52
74.	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	43
75.	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	46
76.	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	49
77.	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	53
78.	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	53
79.	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	46
80.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	53

KETERANGAN:		
	: UNFAVOURABLE	
N : 50 ORANG		
	: TIDAK VALID	

Lampiran 9 : Hasil Uji Asumsi (Uji Normalitas, Linearitas, dan Homogenitas) Media Pembelajaran Kahoot (X_1), Mengkondisikan Kelas (X_2)

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		80
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0.0000000
	Std. Deviation	3.09856265
Most Extreme Differences	Absolute	0.077
	Positive	0.066
	Negative	-0.077
Test Statistic		0.077
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.

Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Mengkondisikan Kelas * Media Pembelajaran Kahoot	Between Groups	(Combined)	362.491	14	25.892	2.800	0.003
		Linearity	205.064	1	205.064	22.176	0.000
		Deviation from Linearity	157.428	13	12.110	1.310	0.231
	Within Groups		601.059	65	9.247		
	Total		963.550	79			

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Mengkondisikan kelas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.965	12	65	0.042

ANOVA

Mengkondisikan kelas

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	362.491	14	25.892	2.800	0.003
Within Groups	601.059	65	9.247		
Total	963.550	79			

Lampiran 10 : Nilai data Rapor siswa sebelum mengetahui Kahoot

NOMOR			NAMA	NILAI RAPOR
URUT	NIS	NISN		
1	2755		Aatikah Dyah Utami	70
2	2758		Agung Dwi Setyawan	77
3	2759		Ahmad Fadillah Dzuhri	75
4	2760		Ainun Najib	80
5	2763		Aldima Shoffian Sari	86
6	2764		Alfiansyah Riskandar	85
7	2765		Alfiyanti Galuh Kusuma Admaja	69
8	2769	0003783567	Amr Kidung Kawuryan Jati	65
9	2770		Anandini Rindang Pangesti	77
10	2772		Andifa Nuris Setyaningrum	86
11	2778		Anton Wijaya	90
12	2780		Ardhitya Yanuar Eka Trisna	83
13	2781		Ariefrady Doli A	81
14	2784		Asnan Duta Nusantara	85
15	2785		Athala Rania Putri	74
16	2787		Ayuna Meilawati	77
17	2791		Davin Niatul Ulum	70
18	2793		Defi Asri Handayani	75
19	2796		Deva Prianggariksa	65

20	2797		Devi Okta Hendi Yantri	60
21	2798		Devi Ratikasari	78
22	2805		Djangan Widayaka Sudewo	75
23	2810		Elsa Kartika Octa Dewi	70
24	2817		Exwati Miatari	80
25	2819		Farhan Rizqullah	80
26	2824		Fitri Astuti	82
27	2825		Fitria Nuha Salsabila	86
28	2828		Hamdan Fauzan	80
29	2829		Hermia Widya Kusuma Dewi	90
30	2832		Indah Octaviana	83
31	2833		Indah Yuni Mustika	75
32	2834		Indri Oktafiyani	77
33	2839		Ismawati	70
34	2840		Ivan Qoirul Amrin	75
35	2842		Jihan Diva Meira	77

NOMOR			NAMA	NILAI RAPOR
URUT	NIS	NISN		
1	2843		Jihan Hamarti Defi	85
2	2848		Lina Mar'atus Shilihah	80
3	2850		Lisa Anggraini	75
4	2851		Lisa Nur Aini	73
5	2852		Lisa Widyaningsih	75
6	2853		Lu'lu'ul Ilmi	78
7	2854		Marserina Sri Dewi	76
8	2864	0005042653	Muhammad Arief Rakhman	85
9	2868		Muhammad Ridha Sulthan Faanin	83
10	2870		Muhammad Seylendra Riswantoro Aji	76
11	2871		Muhammad Yusuf Dahlan	70
12	2879		Nana Winardningsih	74
13	2880		Naufal Hisyam Ardana	77
14	2881		Neneng Dwi Awalianti	81
15	2893		Nurul Liani	85
16	2895		Ody Briyan Ardiyansyah	80
17	2896		Oktianasari	75
18	2902		Putri Ana Handayani	76
19	2907		Ramadhani Aji Pamukti	78

20	2908		Rasyid Budi Prasetyo	67
21	2913		Reza Afza Isnani Nugraha	68
22	2914	0011311995	Risma Indriani	75
23	2917		Rohmiyatun Khasanah	73
24	2930		Siti Kholifah	77
25	2931	0011278815	Siti Suharyanti	68
26	2933		Sri Wulandari	65
27	2941		Ummi Khuzaimatus Zahro	64
28	2942		Uswatul Fitriyah	80
29	2944		Wahyu Kurniawan	83
30	2946		Wuni Anggraini	80
31	2947		Yanuarreza Rifqi Bima	78
32	2948	0011317986	Yoan Navie Ananda	70
33	2951		Zulfa Risni Shintianingrum	73

NOMOR			NAMA	NILAI RAPOR
URUT	NIS	NISN		
1	2757		Adidarma Setiawan Sentosa	77
2	2762		Aldi Alif Nurprasetyo	76
3	2766		Alvina Endri Astuti	75
4	2767		Alwi Ramadhan Putra Ragil	80
5	2771		Anas Miftahul Huda	85
6	2773		Andika Alif Munandar	77
7	2775		Anisa Safitri	77
8	2776		Annis Elyawati	79
9	2777		Antika Mega Cahyani	86
10	2783		Arsy Aliffansyah Wibowo	90
11	2786		Avi Nursari	85
12	2789		Bima Priambada	88

Lampiran 11 : Hasil Uji Data Penelitian Dengan Uji Independent

Sample T-Test Media Pembelajaran Kahoot (X_1),

Mengkondisikan Kelas (X_2)

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Kahoot	Equal variances assumed	25.424	0.000	29.116	158	0.000	23.675	0.813	22.069	25.281
	Equal variances not assumed			29.116	123.343	0.000	23.675	0.813	22.066	25.284

Lampiran 12 : Dokumentasi Penelitian





Lampiran 13 : Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA

SMP NEGERI 1 PAGENTAN

Jalan Raya Nomor 94 Pagentan Banjarnegara 53455

Facebook : Esempe satu Pagentan E-mail : smpnsatu.pgt@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/402/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara Propinsi Jawa Tengah memberikan ijin kepada :

Nama : KHABIDIN
N I M : 14422126
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Untuk mengadakan penelitian di SMP Negeri 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara dengan judul penelitian :

Efektivitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Pagentan.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pagentan, 8 Nopember 2018

Kepala Sekolah


W. A. R. D. I., S.Pd., M.M
NIP. 19660815 198803 1 014

Lampiran 14 : Curriculum Vitae Peneliti

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENELITI

1. Nama : Khabidin
2. TTL : Wonosobo, 3 November 1995
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Agama : Islam
5. Status : Belum Menikah

TELEPON DAN ALAMAT

6. Telepon : 082223009009
7. Alamat : Jalan Kiyai Sangin Rt 03 Rw 02, Kel/Desa
Wonosroyo, Kec. Watumalang, Kab. Wonosobo, Jawa Tengah
8. E-mail : Khabidin8@gmail.com

PENDIDIKAN

9. SD/MI : SD 2 Wonosroyo 2002/2007
10. SMP/MTs : SMP N 5 Watumalang 2007/2010
11. SMA/MA : SMK Cokroaminoto N 2 Banjarnegara 2011/2014

PENGALAMAN KERJA

12. Wiraswasta

SEMINAR DAN PELATIHAN

13. Pelatihan “Hidroponik & Sayuran Organik”, Banjarnegara, Jawa Tengah (2018)
14. Seminar Nasional “Kopdar Petani Indonesia: Membidik Peluang Usaha Agribisnis, Banjarnegara, Jawa Tengah (2018)