

**PENERAPAN APLIKASI KAHOOT DALAM
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
PAI SISWA DI SMP NEGERI 1 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)

Oleh:

ANDI AHMAD HAFIDZ MUTAALLI
NIM. 220101042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
KABUPATEN SINJAI
TAHUN 2026**



**PENERAPAN APLIKASI KAHOOT DALAM
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
PAI SISWA DI SMP NEGERI 1 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)

Oleh :

ANDI AHMAD HAFIDZ MUTAALLI
NIM. 220101042

Pembimbing:

1. Dr. Rahmatullah, M. A.
2. Dr. Mustamir, M. Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
KABUPATEN SINJAI
TAHUN 2026**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Ahmad Hafidz Mutaalli
NIM : 220101042
Proram Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 8 Juni 2026

Yang membuat pernyataan,



Andi Ahmad Hafidz Mutaalli

NIM: 220101042

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Penerapan Aplikasi *Kahoot* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 1 Sinjai, yang ditulis oleh Andi Ahmad Hafidz Mutaalli, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 220101042, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 1 Juli 2026 M bertepatan dengan 17 Muharram 1448 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Dr. Suriati, M.Sos.I.	Ketua	(.....)
Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.	Sekretaris	(.....)
Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.	Penguji I	(.....)
Dr. Al Amin, M.Pd.I.	Penguji II	(.....)
Dr. Rahmatullah, M.A.	Pembimbing I	(.....)
Dr. Mustamir, M.Pd.	Pembimbing II	(.....)



Mengetahui:
Dekan FTIK UIAD,

Dr. Tukdir, M.Pd.I.
NBM. 1213495

ABSTRAK

Andi Ahmad Hafidz Mutaalli. *Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 1 Sinjai.* Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, 2026

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pelaksanaan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Sinjai yang masih didominasi oleh metode konvensional sehingga kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan membutuhkan waktu yang relatif lama dalam proses penilaian. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi berbasis teknologi yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mendeskripsikan penerapan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar PAI siswa di SMP Negeri 1 Sinjai.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sinjai dengan sampel sebanyak 31 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui uji *paired sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkan aplikasi Kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran PAI. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata posttest dibandingkan nilai rata-rata pretest. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penerapan aplikasi Kahoot berpengaruh signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar PAI siswa di SMP Negeri 1 Sinjai. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Kahoot efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran karena mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Penerapan, Kahoot, Prestasi Belajar Siswa, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

Andi Ahmad Hafidz Mutaalli. *The Implementation of the Kahoot Application in Improving Students' Achievement in Islamic Religious Education at SMP Negeri 1 Sinjai.* Undergraduate Thesis. Sinjai: Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, 2026.

This study was motivated by the implementation of learning assessment in Islamic Religious Education (PAI) at SMP Negeri 1 Sinjai, which was still dominated by conventional evaluation methods. As a result, the assessment process was less effective in promoting students' engagement and required a relatively long time to complete. One alternative solution is the use of the Kahoot application as an interactive and technology-based assessment medium. Therefore, this study aimed to examine and describe the implementation of the Kahoot application in improving students' achievement in Islamic Religious Education at SMP Negeri 1 Sinjai.

This study employed a quantitative approach using an experimental research design. The research adopted a One-Group Pretest–Posttest Design. The population consisted of eighth-grade students at SMP Negeri 1 Sinjai, with a sample of 31 students. Data were collected through pretest and posttest instruments. The data were analyzed using descriptive statistics and inferential statistics through a paired-samples *t*-test with the assistance of SPSS software.

The results indicated that students' learning achievement improved after the implementation of the Kahoot application in the evaluation process of Islamic Religious Education. This improvement was reflected in the higher mean posttest score compared to the mean pretest score. The hypothesis testing using the paired-samples *t*-test yielded a significance value (Sig.) of 0.000, which was lower than the significance level of 0.05. Therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected, and the alternative hypothesis (H_1) was accepted. These findings indicate that the implementation of the Kahoot application had a significant positive effect on students' achievement in Islamic Religious Education at SMP Negeri 1 Sinjai. It can therefore be concluded that the Kahoot application is an effective learning assessment medium, as it enhances students' academic achievement in Islamic Religious Education.

Keywords: Kahoot application, learning achievement, Islamic Religious Education, learning assessment.

المستخلص

أندي أحمد حفيظ متعالي، تطبيق برنامج كاهوت في تحسين تحصيل طلاب التربية الإسلامية في المدرسة الثانوية العام الحكومية ١ سنجائي: الرسالة العلمية، قسم الدراسة الإسلامية، كلية التربية وعلوم التربوي، جامعة الإسلامية أحمد دهلان سنجائي. ٢٠٢٦

يأتي البحث نتيجة تنفيذ تقييم تعليم التربية الإسلامية في المدرسة الثانوية العام الحكومية ١ سنجائي الذي ما زال يهيمن عليه الأسلوب التقليدي، مما يجعله أقل فاعلية في زيادة مشاركة الطلاب ويستغرق وقتاً نسبياً طويلاً في عملية التقييم. أحد البدائل الممكن استخدامها هو برنامج كاهوت كوسيلة تقييم قائمة على التكنولوجيا تكون تفاعلية وممتعة. يهدف هذا البحث إلى اختبار ووصف برنامج كاهوت في تحسين تحصيل الطلاب في التربية الإسلامية في المدرسة الثانوية العام الحكومية ١ سنجائي

يستخدم البحث منهجاً كمياً من نوع البحث التجريبي. التصميم البحثي المستخدم هو تصميم الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة واحدة. شملت الدراسة طلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية العام الحكومية ١ سنجائي، وكان العدد الإجمالي للعينة ٣١ طالباً. تم جمع البيانات من خلال اختبارات قبلية وبعدية. تم تحليل البيانات باستخدام الإحصاء الوصفي والإحصاء الاستنتاجي من خلال اختبار t للعينات المزدوجة بمساعدة برنامج SPSS.

أظهرت نتائج البحث أن هناك تحسناً في تحصيل الطلاب بعد تطبيق برنامج كاهوت في عملية تقييم تعلم مادة الثقافة الإسلامية. وقد ظهر ذلك من خلال ارتفاع متوسط درجات الاختبار بعد التطبيق مقارنة بمتوسط درجات الاختبار قبل التطبيق. وبناءً على نتائج اختبار الفرضية باستخدام اختبار t للعينات المقترنة، تم الحصول على قيمة دلالة (Sig.) ٠,٠٠٠ وهي أقل من ٠,٠٥، وبالتالي تم رفض H_0 وقبول H_1 . وبذلك، فإن تطبيق تطبيق كاهوت له تأثير كبير على تحسين تحصيل الطلاب في مادة الثقافة الإسلامية في المدرسة الثانوية العام الحكومية ١ سنجائي وبناءً على هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن تطبيق كاهوت فعال للاستخدام كوسيلة لتقييم التعلم لأنه قادر على تحسين تحصيل الطلاب في مادة الثقافة الإسلامية.

الكلمات الأساسية: تطبيق، كاهوت، تحسن تعلم الطلاب، التربية الإسلامية

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal skripsi ini, yang merupakan syarat untuk menyusun Skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di Universitas Islam Ahmad Dahlan. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya dengan harapan semoga kelak kita mendapatkan syafaatnya.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kepada Kedua Orang Tua tercinta, Itta dan Mammi yang telah mendidik dan membesarkan, sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada itta dan mammi yang telah memberikan kasih sayang dan segala dukungan, cinta kasih yang tiada terhingga. Yang selalu menanyakan “kapan lulus”, “kapan wisuda”, “jangan lupa kerja skripsinya”, pertanyaan sederhana yang selama ini menjadi sumber kekuatan sekaligus pengingat akan besarnya harapan yang ditiptkan kepada penulis, terima kasih untuk doa yang tidak pernah berhenti, untuk semangat yang selalu hadir lewat tatapan lelah kalian. Semua perjuangan ini kutempuh agar suatu hari nanti penulis terus bisa membanggakan kalian dengan segala pencapaian cita-citanya. Skripsi ini menjadi bukti bahwa setiap air mata, rasa takut gagal, dan setiap malam yang penuh kecemasan telah terbayar oleh kasih sayang dan pengorbanan kalian. Pasti doamu yang lancarkan upayaku, mesti doa yang meluncur dari bibirmu, dan yang kutahu kau takkan pernah berhenti, tubuhku kini semoga sesuai yang kau impi. Semoga dengan skripsi ini menjadi langkah awal penulis menuju masa depan yang lebih baik;

2. Ibu Dr. Suriati, S. Ag., M. Sos. I. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD);
3. Bapak Dr. Jamaluddin, M. Pd. I. Selaku Wakil Rektor I, dan Bapak Dr. Muhlis, M. Sos. I. Selaku Wakil Rektor II Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD);
4. Bapak Dr. Takdir, M. Pd. I. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, selaku Pimpinan pada Tingkat Fakultas;
5. Bapak Dr. Sudirman P., M. Pd. I. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam;
6. Bapak Dr. Rahmatullah, M. A. Selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. Mustamir, M. Pd. Selaku Pembimbing II;
7. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD);
8. Seluruh Pegawai dan Jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) yang telah membantu kelancara Akademik;
9. Kepala dan Staff Perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD);
10. Kepada seluruh keluarga, yang selama ini mendoakan, menyemangati serta mengingatkan dan memotivasi kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsi;
11. Seluruh dewan guru SMKN 1 Sinjai dan Siswa yang menjadi tempat penulis melakukan Magang selama 3 bulan, yang menjadi tempat awal penulis menghadapi tantangan dalam dunia pendidikan yang memberikan pelajaran kepada penulis menjadi guru;
12. Seluruh dewan guru SMPN 1 Sinjai dan Siswa yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi yang penulis tulis dapat diselesaikan;
13. Tak lupa, terima kasih dinamika perjalanan singkat namun penuh makna, Pendidikan Agama Islam Kelas B 2022 (22Erious). Terima kasih sudah menerima penulis apa adanya. Semoga kita semua dapat menggapai cita-cita dan perjuangan kita masing-masing. “Tumbuhlah Lebih Baik”

14. Teman-teman mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) dan berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi;
15. Terakhir kepada sosok jiwa yang selalu kuat diluar tapi didalam selalu kepikiran tentang masa depan seperti apa, Andi Ahmad Hafidz Mutaalli yang telah berusaha melewati tantangan dalam proses perkuliahan dan penyusunan skripsi dengan penuh kesungguhan dan keikhlasan. Meski dihadapkan pada berbagai keterbatasan, tekanan dan tanggung jawab dari kuliah sambil kerja, mohon maaf selalu memaksakan apa yang tidak mau dirasakan, saya memilih untuk tidak berhenti, karena saya percaya bahwa proses ini adalah bagian penting dari pembentukan karakter dan kedewasaan diri. Sebagaimana pesan bijak dari B.J. Habibie “*Hiduplah seperti kamu akan mati besok, Belajarlah seperti kamu akan hidup selamanya*” Kutipan ini menjadi pengingat bahwa perjuangan dalam menuntut ilmu tidak hanya tentang mencapai hasil, tetapi tentang mencintai proses dan menghargai setiap pelajaran yang datang seiring waktu.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Sinjai, 8 Juni 2026

Andi Ahmad Hafidz Mutaalli
NIM. 220101042

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK ARAB	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Aplikasi Kahoot	7
2. Evaluasi Pembelajaran	18
3. Prestasi Belajar Siswa	24
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	26
C. Hipotesis Tindakan	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Variabel Penelitian	34
D. Populasi dan Sampel Penelitian	35
E. Jenis Tindakan.....	36

F. Teknik Pengumpulan Data.....	37
G. Instrumen Penelitian.....	37
H. Validitas Instrumen	40
I. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	46
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	46
B. Pelaksanaan Penelitian.....	47
C. Deskripsi Hasil Penelitian.....	52
D. Pembahasan Hasil Penelitian	57
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 One Group Pretest-Posttest Design.....	33
Tabel 3.2 Kriteria Realibilitas Instrument.....	42
Tabel 3.3 Kategori Skor Prestasi Belajar Siswa	42
Tabel 4.1 Deskripsi Nilai Pretest	52
Tabel 4.2 Deskripsi Nilai Posttest	53
Tabel 4.3 Uji Normalitas.....	55
Tabel 4.4 Uji Homogenitas	56
Tabel 4.5 Uji Paired Sample t-Test	57
Tabel 4.6 Uji Normalitas.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal Kahoot	13
Gambar 2.2 Tampilan pilihan akun.....	14
Gambar 2.3 Tampilan pilihan aakun yang dapat digunakan untuk login	14
Gambar 2.4 Tampilan untuk mengetahui nilai.....	15
Gambar 2.5 Tampilan untuk membuat soal	16
Gambar 2.6 Tampilan untuk memulai games	19
Gambar 2.7 Tampilan nilai peserta	16
Gambar 4.1 Pelaksanaan Pretest	48
Gambar 4.2 Pelaksanaan Pembelajaran	49
Gambar 4.3 Pelaksanaan Pembelajaran	49
Gambar 4.4 Siswa Mempresentasikan Hasil Karyanya	50
Gambar 4.4 Siswa Melaksanakan Kegiatan Pretest	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrument Penelitian.....	73
Lampiran 2 Modul Pembelajaran.....	78
Lampiran 3 Validitas Instrument	84
Lampiran 4 Hasil Pretest dan Posttest.....	86
Lampiran 5 Uji Deskriptif.....	88
Lampiran 6 Uji Normalitas	88
Lampiran 7 Uji Homogenitas.....	89
Lampiran 8 Uji Hipotesis (Paired Sample t-Test).....	89
Lampiran 9 SK Pembimbing.....	90
Lampiran 10 Surat Perubahan Judul	92
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian dari Universitas Islam Ahmad Dahlan.....	93
Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Meneliti dari SMP Negeri 1 Sinjai	94
Lampiran 13 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	96
Lampiran 14 Dokumentasi.....	96
Lampiran 15 Biodata Penulis.....	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan pada sektor pendidikan, terutama dalam hal metodologi pengajaran dan penilaian hasil belajar siswa (Jaya *et al.*, 2024). Inovasi yang menggabungkan literasi digital, keterampilan berpikir kritis, dan kolaborasi produktif antara guru dan siswa sangat penting untuk pendidikan abad ke-21. Evaluasi, bagian penting dari proses pembelajaran, kini diakui sebagai alat untuk menilai keterlibatan afektif, psikomotorik, dan keseluruhan siswa, di samping penilaian kognitif melalui ujian tertulis. Penerapan media berbasis teknologi seperti *game-based learning* mulai dilirik dalam dunia pendidikan (Annuar *et al.*, 2025). Salah satu aplikasi populer adalah Kahoot, yang mampu menghadirkan nuansa evaluasi interaktif dan menyenangkan berbasis permainan digital. Dengan demikian, Kahoot dapat menjadi jawaban atas kebutuhan evaluasi modern yang lebih adaptif terhadap generasi digital.

Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital harus beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang memengaruhi cara siswa memperoleh informasi dan memahami konsep-konsep keagamaan (Irna Prayetno, 2025). Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi agar tetap relevan dengan kebutuhan siswa di era modern (Suriyati *et al.*, 2024).

Dalam Al-Qur'an Surat Al-Mujadilah ayat 11, dijelaskan bahwa:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan didalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu

beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al Mujadilah: 11)

Berkaitan dengan ayat tersebut, Imam Asy-Syaukani menafsirkan bahwa ayat ini menunjukkan adanya tingkatan derajat yang Allah berikan kepada manusia berdasarkan dua hal: iman dan ilmu. Orang yang beriman memiliki derajat lebih tinggi dibandingkan orang yang tidak beriman. Namun, derajat yang lebih tinggi lagi diberikan kepada orang yang tidak hanya beriman, tetapi juga memiliki ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, seseorang yang mampu memadukan antara keimanan dan keilmuan dalam dirinya akan mendapatkan pengangkatan derajat dua kali dari Allah satu kali karena keimanannya dan satu kali lagi karena ilmunya (Nazlia & Mahfi, 2023).

Menurut ayat di atas, orang-orang yang berilmu akan dimuliakan oleh Allah baik di dunia ini maupun di akhirat. Seluruh umat Islam didorong untuk terus belajar dan memperluas ilmu mereka. Islam juga menganjurkan umatnya untuk menerapkan ilmu yang mereka miliki. Hal ini mencakup ilmu yang berkaitan dengan tuntutan era modern yang semakin berkembang serta ilmu agama.

Menurut Rohili, Ruswandi, dan Supiana (2025), pengajaran Pendidikan Agama Islam harus mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknik dan media berbasis teknologi mutakhir yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital (Rohili *et al.*, 2025). Dengan memanfaatkan berbagai perangkat digital, bahan pembelajaran berbasis teknologi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap proses pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis (Rahmani *et al.*, 2020). Evaluasi pembelajaran adalah prosedur penilaian yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dan memberikan landasan bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang (Saaman, 2022). Kemajuan teknologi informasi juga mendukung pelaksanaan evaluasi yang lebih efektif melalui pemanfaatan media digital. Salah satu contohnya adalah Kahoot yang mampu menghadirkan evaluasi interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta sesuai digunakan dalam pembelajaran PAI karena berbasis perangkat yang akrab dengan peserta didik saat ini (Fajri *et al.*, 2021).

Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang digunakan sebagai media evaluasi interaktif melalui kuis digital (Safitri *et al.*, 2025). Aplikasi ini, yang dapat diakses melalui situs web atau aplikasi, mengukur tingkat pemahaman siswa, memfasilitasi evaluasi formatif, dan meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Puspaningrum *et al.*, 2021).

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) belum berjalan secara optimal, menurut temuan hasil pengamatan awal yang dilakukan di SMP Negeri 1 Sinjai. Proses penilaian masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional, seperti tes tertulis, yang cenderung kurang efisien dalam mendukung kegiatan evaluasi pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru menyusun instrumen soal, mendistribusikannya kepada siswa, mengumpulkan lembar jawaban, kemudian melakukan pemeriksaan sebelum hasil penilaian disampaikan kepada siswa. Prosedur tersebut memerlukan waktu yang cukup panjang sehingga proses evaluasi menjadi kurang efektif dan kurang mampu memberikan umpan balik secara cepat kepada peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran agar proses penilaian dapat berlangsung lebih efisien, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai alat penilaian pembelajaran dapat meningkatkan hasil dan proses belajar siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Seftiani (2019), penggunaan Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan memudahkan guru dalam memberikan umpan balik (Seftiani, 2019). Penelitian Rohantizani *et al.* (2023) Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar serta menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Rohantizani *et al.*, 2023). Selanjutnya, Salsabila *et al.* (2023) menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dan mempermudah prosedur penilaian (N. F. Salsabila *et al.*, 2023). Temuan-temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot merupakan alat

yang berguna untuk menilai pembelajaran, meskipun penerapannya dalam pembelajaran PAI di tingkat SMP masih terbatas.

Penelitian mengenai penggunaan Kahoot dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa sekolah menengah pertama saat ini masih sangat terbatas, meskipun sejumlah penelitian telah menunjukkan dampak positifnya terhadap keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa di berbagai bidang. Berdasarkan hal tersebut, penelitian dilakukan untuk menguji pengaruh penggunaan Kahoot terhadap peningkatan prestasi belajar PAI siswa di SMP Negeri 1 Sinjai melalui pendekatan kuantitatif eksperimen, sehingga dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, diperlukan suatu pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan efektif saat ini. Perkembangan teknologi yang berlangsung sangat cepat membuka peluang bagi hadirnya berbagai inovasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Penerapan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya mempermudah proses penilaian, tetapi juga mampu mendorong perkembangan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan aktif. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dapat membantu mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam proses belajar sekaligus meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan temuan dari identifikasi masalah yang dijelaskan dalam latar belakang, peneliti mengemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini, Apakah penerapan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan prestasi belajar PAI siswa di SMP Negeri 1 Sinjai?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk menguji dan mendeskripsikan penerapan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar PAI siswa di SMP Negeri 1 Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan berarti bagi pengembangan pendidikan agama Islam, terutama dalam hal evaluasi yang memanfaatkan teknologi. Mengingat studi tentang penggunaan Kahoot dalam pembelajaran PAI masih sangat sedikit dibandingkan mata pelajaran lainnya, penelitian ini berpotensi menghadirkan data dan temuan baru yang memperkaya khazanah literatur di bidang ini. Di samping itu, hasil penelitian juga diharapkan dapat memperkuat landasan teori terkait pembelajaran berbasis permainan digital dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Lebih dari itu, penelitian ini memiliki nilai strategis sebagai titik tolak bagi penelitian-penelitian berikutnya yang ingin mengkaji lebih dalam penggunaan media digital interaktif dalam konteks pembelajaran keagamaan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki relevansi langsung bagi guru, sekolah, pembuat kebijakan, maupun masyarakat luas.

- a. Bagi guru PAI, temuan ini membuka satu kemungkinan yang selama ini sering diabaikan: bahwa instrumen evaluasi tidak harus terasa seperti beban. Kahoot, dalam konteks penelitian ini, bukan sekadar alat penilaian, melainkan ruang di mana proses pengukuran hasil belajar berlangsung tanpa mencabut antusiasme siswa dari prosesnya. Setidaknya itulah yang ditunjukkan data dalam konteks pembelajaran ini, meskipun perlu diakui bahwa efektivitasnya mungkin tidak seragam di setiap kondisi kelas atau karakteristik peserta didik yang berbeda. Guru yang mempertimbangkan penggunaannya perlu melihat Kahoot bukan sebagai pengganti sistem penilaian yang ada, tetapi sebagai salah satu alternatif yang layak dipertimbangkan ketika

tujuannya adalah mendorong keterlibatan aktif sekaligus memperoleh gambaran capaian belajar secara lebih efisien.

- b. Bagi pihak sekolah, penelitian ini tidak hanya menyodorkan data, tetapi juga menawarkan pijakan argumentatif untuk kebijakan yang selama ini mungkin masih ditunda. Pengembangan strategi pembelajaran berbasis digital bukan lagi wacana futuristik. Generasi siswa yang duduk di kelas hari ini tumbuh dalam ekosistem teknologi yang jauh berbeda dari generasi pendidik yang mengajar mereka, dan celah itu nyata. Kahoot dalam penelitian ini menjadi satu titik contoh konkret bagaimana integrasi teknologi ke dalam evaluasi pembelajaran bisa berjalan, bukan sekadar prinsip yang terdengar bagus di atas kertas. Tentu saja, keberhasilan implementasinya tidak berdiri sendiri. Ia bergantung pada ketersediaan infrastruktur yang memadai dan, yang lebih sering menjadi hambatan sesungguhnya, kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut secara pedagogis, bukan sekadar teknis.
- c. Bagi siswa, dampaknya paling langsung terasa. Evaluasi yang selama ini kerap diasosiasikan dengan tekanan dan kecemasan mendapat wajah berbeda ketika dijalankan melalui platform seperti Kahoot: lebih interaktif, lebih responsif, dan tidak kehilangan substansi pengukurannya. Pemahaman terhadap materi PAI pun berpotensi menguat, bukan karena kontennya berubah, melainkan karena cara siswa berhadapan dengan materi itu yang berbeda.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Aplikasi Kahoot

1. Pengertian Aplikasi Kahoot

Platform Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran berbasis kuis yang dapat diakses via internet (Christiani *et al.*, 2019). Aplikasi Kahoot adalah media permainan interaktif berbasis kuis yang memuat berbagai soal pembelajaran. Siswa yang menggunakannya tidak perlu membuat akun baru, karena Kahoot dapat diakses secara langsung melalui browser pada perangkat seperti smartphone, laptop, maupun komputer (Daryanes & Ririen, 2020).

Platform ini hadir dengan empat fitur utama: permainan, kuis, diskusi, dan survei. Yang menarik untuk dicermati adalah fitur permainan, di mana guru memiliki kendali penuh atas konfigurasi soal, mulai dari pilihan jawaban hingga batas waktu yang diberikan untuk setiap pertanyaan. Kendali semacam ini memberi ruang bagi pendidik untuk menyesuaikan tingkat tantangan dengan karakteristik dan kecepatan berpikir peserta didiknya (Ma'ruf & Alfurqan, 2022). Keunikan Kahoot terletak pada penyajian jawabannya yang ditampilkan dalam bentuk simbol warna dan gambar, sehingga menambah daya tarik visual bagi peserta. Oleh karena itu, ketelitian sangat dibutuhkan agar peserta tidak salah dalam memilih jawaban yang benar saat mengikuti permainan (Iskandar *et al.*, 2024).

Kahoot merupakan platform daring yang memungkinkan guru membuat kuis dan menyajikannya dalam bentuk permainan edukatif. Setiap peserta dapat melihat secara langsung poin yang diperoleh dari jawaban yang benar, sehingga menambah semangat dan kompetisi positif di antara siswa. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan ini dinilai efektif karena mampu menstimulasi kemampuan visual dan verbal siswa (Masyrufin, 2022).

Dari berbagai perspektif yang dikaji, Kahoot dapat dipahami sebagai platform *game-based learning* yang tidak sekadar mengemas evaluasi dalam format yang lebih ringan, tetapi secara struktural memang dirancang untuk mempertemukan fungsi penilaian dengan dinamika interaksi belajar yang lebih hidup. Guru dapat menyusun kuis, latihan, hingga kegiatan penguatan materi, lalu menyajikannya secara daring melalui perangkat apa pun yang tersedia di tangan siswa, baik laptop, komputer, maupun smartphone.

2. Manfaat Aplikasi Kahoot.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian empiris dalam konteks pendidikan modern, aplikasi Kahoot terbukti memiliki sejumlah manfaat signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran. Berikut uraian komprehensif mengenai manfaat-manfaat tersebut.

a. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu keunggulan Kahoot yang paling menonjol. Sebuah tinjauan sistematis oleh Ramaila (2024) menemukan bahwa penggunaan Kahoot pada berbagai tingkatan pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan kecintaan terhadap belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang berkesan dan menyenangkan (Ramaila, 2024). Siswa pun semakin terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kelas ketika fitur-fitur permainan seperti poin, peringkat, dan penghargaan disertakan.

Penelitian oleh Rahmadani *et al.* (2024) menemukan bahwa ketika Kahoot digunakan untuk mengajarkan bahasa Inggris, sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini disebabkan oleh kombinasi visualisasi interaktif, kompetisi terstruktur, dan dinamika permainan yang berhasil mengurangi kebosanan akibat pola pembelajaran tradisional (Rahmadani *et al.*, 2024). Selain memperkuat interaksi antara guru dan siswa melalui penguatan sosial yang berkembang secara alami dalam aktivitas permainan, dorongan untuk

meraih skor terbaik memotivasi siswa untuk menanggapi materi pelajaran dengan lebih serius (Ary Ruchana *et al.*, 2024). Belajar pun menjadi proses yang aktif dan partisipatif, bukan lagi proses yang pasif.

b. Meningkatkan hasil pembelajaran dan retensi pengetahuan.

Menurut Mayer (2009) dalam *cognitive Theory of Multimedia Learning*, peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi apabila disajikan melalui perpaduan kata, gambar, dan aktivitas interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan memberikan umpan balik secara langsung dapat membantu peserta didik mengolah informasi secara lebih efektif sehingga meningkatkan prestasi belajar dan retensi pengetahuan.

Temuan penelitian Mustagis. (2024) terhadap siswa kelas VII SMP di Indonesia memperkuat gagasan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil dan proses belajar siswa. Penelitian yang diterbitkan dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris UMNU Kebumen* ini menunjukkan bagaimana penggunaan Kahoot secara rutin di kelas dapat meningkatkan pengetahuan kosakata sekaligus memperkuat daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Siswa dapat secara rutin mengulas materi pelajaran melalui kuis interaktif yang menarik dan menghibur, yang meningkatkan retensi informasi dalam jangka panjang (Mustagis *et al.*, 2024). Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu siswa menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam berbagai skenario pembelajaran serta memperkuat memori kerja.

c. Mendorong assessment formatif dan umpan balik cepat.

Kahoot juga memiliki fungsi strategis sebagai alat asesmen formatif yang memungkinkan guru melakukan evaluasi pemahaman siswa secara *real-time*. Berdasarkan penelitian Verdiyanti (2019) dalam *E-Journal Universitas Muhammadiyah Cirebon (UMC)*, guru dapat memanfaatkan Kahoot untuk menyusun aktivitas klarifikasi informasi,

diskusi kelas, serta memberikan umpan balik langsung setelah kuis berlangsung. Fitur statistik hasil kuis membantu guru mengidentifikasi materi yang belum dikuasai siswa sehingga dapat segera dilakukan perbaikan pada sesi pembelajaran berikutnya (Verdiyanti, 2019).

d. Meningkatkan dinamika kelas suasana pembelajaran.

Dinamika kelas yang positif merupakan prasyarat penting dalam pembelajaran efektif. Penggunaan permainan edukatif seperti Kahoot mampu memperbaiki dinamika kelas dengan cara meningkatkan interaksi sosial, mengurangi kebosanan, serta menumbuhkan rasa kompetitif yang sehat antar siswa. Aktivitas berbasis game ini menjadikan suasana belajar lebih interaktif, menyenangkan, dan kondusif (Licorish *et al.*, 2021)

3. Kekurangan Aplikasi Kahoot.

Dari segala manfaat yang dimiliki oleh aplikasi Kahoot, tentu tidak terlepas dari kekurangan yang ada dalam penggunaan aplikasi ini, adapun kekurangannya sebagai berikut:

a. Ketergantungan terhadap koneksi internet dan perangkat digital.

Masalah yang paling sering muncul terkait aplikasi Kahoot di ruang kelas adalah masalah teknis. Menurut Bhuana (2023), siswa sering mengeluhkan koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan akses perangkat. Ini bukanlah masalah sepele. Ritme permainan terganggu ketika seorang siswa kehilangan koneksi di tengah-tengah pelajaran, sehingga pengalaman evaluasi yang seharusnya menyenangkan menjadi frustrasi. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi infrastruktur, yang tidak selalu berada di bawah kendali ruang kelas, memiliki dampak signifikan terhadap efektivitas Kahoot (Bhuana, 2023).

b. Keterbatasan waktu dalam menjawab.

Salah satu kelemahan utama Kahoot adalah sistem batas waktu yang ketat untuk setiap pertanyaan. Meskipun dirancang agar siswa berpikir cepat, hal ini dapat membuat siswa yang membutuhkan waktu

lebih lama merasa tertekan dan tidak dapat berpikir optimal. Menurut Plump & LaRosa (2020), tekanan waktu pada Kahoot terkadang menurunkan akurasi jawaban siswa karena mereka lebih fokus pada kecepatan daripada pemahaman konsep (Kalleny, 2020).

c. Membutuhkan keterampilan digital guru.

Tidak semua guru memiliki kemampuan teknis untuk membuat, mengelola, dan menganalisis hasil kuis Kahoot. Guru yang kurang familiar dengan teknologi mungkin mengalami kesulitan pada tahap persiapan dan pelaksanaan (Ahzim *et al.*, 2023).

Walaupun Kahoot terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan penerapan pembelajaran, penggunaannya tetap memerlukan pertimbangan terhadap kondisi teknis, kesiapan guru, dan karakteristik siswa. Dengan memahami kekurangan-kekurangan ini, guru dapat menyesuaikan strategi agar pemanfaatan Kahoot menjadi lebih optimal dan berorientasi pada tujuan pembelajaran yang mendalam.

4. Fitur Aplikasi Kahoot

a. Fitur pembuat.

- 1) Kahoot menyediakan fitur pengatur waktu yang memungkinkan guru menentukan batas durasi pengerjaan untuk setiap butir soal.
- 2) Pengguna dapat memilih berbagai template secara manual, kemudian menyimpannya dan melakukan penyuntingan kembali sesuai kebutuhan.
- 3) Pertanyaan dapat dibuat secara manual, disimpan, serta diedit kembali kapan saja.
- 4) Setiap pertanyaan dalam Kahoot dapat diperkaya dengan elemen multimedia, baik berupa audio, gambar, maupun video yang bersumber langsung dari YouTube.
- 5) Kahoot menyediakan fitur penggabungan beberapa kumpulan soal ke dalam satu course, sehingga guru tidak perlu berpindah-pindah sesi untuk menyajikan materi yang beragam.

- 6) Dalam satu permainan pun, berbagai jenis soal dapat dipadukan sekaligus, memberi ruang untuk merancang evaluasi yang lebih variatif dan tidak monoton.
 - 7) Untuk kebutuhan visual, library bawaan aplikasi menyediakan koleksi gambar berkualitas tinggi yang dapat diakses langsung tanpa perlu mencari dari sumber eksternal.aplikasi.
- b. Fitur bermain game (*game play*)
- 1) Kahoot memungkinkan guru merancang permainan pembelajaran yang disesuaikan dengan potensi dan minat siswa. Permainan ini dapat dimainkan dengan mudah baik di kelas, laboratorium, perpustakaan, maupun di rumah.
 - 2) Dalam pembuatan soal, guru dapat mengatur durasi waktu pengerjaan sesuai dengan tingkat kesulitan soal atau menyamakan waktu untuk seluruh pertanyaan.
 - 3) Permainan dapat diikuti oleh siswa secara individu maupun dalam bentuk kelompok, sesuai kebutuhan pembelajaran.
 - 4) Melalui fitur kuis seperti *puzzle* dan *multiple choice*, guru dapat menilai tingkat pemahaman siswa berdasarkan hasil dan kecepatan jawaban yang diberikan.
- c. Fitur analitik atau laporan
- 1) Guru bisa mengunduh hasil jawaban siswa yang tersaji dalam bentuk *spreadsheet* untuk dianalisis lebih lanjut.
 - 2) Aplikasi ini menyediakan akses terhadap data statistik pembelajaran sehingga guru dapat memantau perkembangan dan tingkat pemahaman siswa.
 - 3) Laporan hasil pembelajaran dapat dibagikan kepada guru lain sebagai bahan evaluasi bersama.
 - 4) Kahoot direkomendasikan untuk digunakan sebagai alat evaluasi individu agar hasil penilaian lebih akurat dan objektif.
- d. Fitur berbagi dan organisasi

- 1) Kahoot menyediakan fitur kolaborasi yang memungkinkan pengguna lain untuk diundang dan ikut mengakses permainan yang sama.
- 2) Guru dapat membagikan kuis atau permainan kepada siswa melalui berbagai platform pembelajaran lain, misalnya; *Google Classroom* dan *Microsoft Teams*.
- 3) Terdapat fitur pengelompokan yang memudahkan pengguna untuk menata permainan dalam folder berdasarkan topik yang sama maupun berbeda.

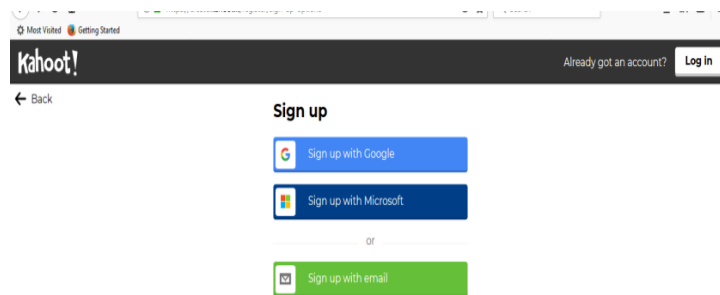
Tahapan yang perlu dilakukan sebelum guru menggunakan aplikasi Kahoot adalah dengan terlebih dahulu membuat akun. Berikut langkah-langkah yang perlu ditempuh, antara lain:

- 1) Guru membuka situs *Kahoot.com* terlebih dahulu. Setelah halaman utama muncul seperti pada gambar 2.1, guru yang baru pertama kali menggunakan aplikasi ini perlu menekan tombol “*sign up*” untuk melakukan pendaftaran akun baru.



Gambar 2.1. tampilan awal Kahoot

- 2) Setelah pengguna menekan tombol “Daftar”, akan muncul tampilan sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.2. Selanjutnya, guru perlu memilih opsi “Guru” pada kolom yang tersedia karena dalam penelitian ini aplikasi Kahoot dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran.



Gambar 2.2, Tampilan pilihan akun

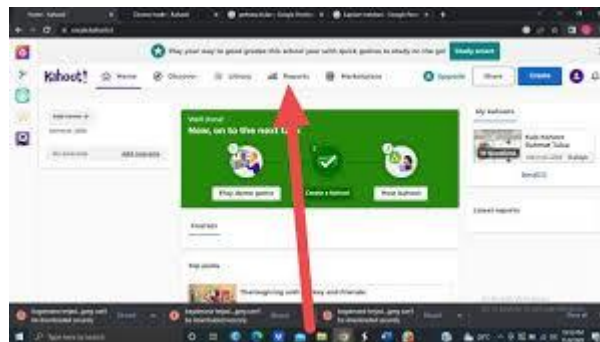
- 3) Langkah berikutnya yaitu guru disarankan untuk memasukkan dan memperhatikan alamat email dan kata sandi, atau dapat memilih salah satu dari tiga opsi yang tersedia seperti terlihat pada gambar 2.3. Data tersebut nantinya akan digunakan sebagai akun resmi guru untuk mengakses Kahoot.



Gambar 2.3, Tampilan pilihan akun yang dapat digunakan untuk login.

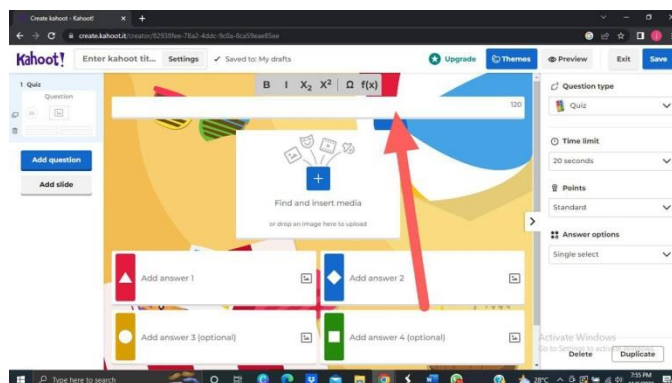
- 4) Setelah guru selesai memasukkan alamat email dan kata sandi, sistem akan menampilkan beberapa opsi untuk menentukan tingkat yang akan digunakan.
- 5) Setelah masuk ke halaman utama Kahoot, guru akan menemukan sejumlah ikon dengan fungsi yang berbeda-beda, antara lain:
- a) Di bagian kiri layar, ditampilkan informasi identitas lengkap pengguna akun, yaitu guru.
 - b) Untuk membuat soal baru, guru dapat memilih ikon “create” yang tersedia pada halaman utama aplikasi.

- c) Ikon “*Library*” berfungsi untuk menyimpan dan menampilkan kumpulan soal yang telah dibuat oleh guru.
- d) Sementara itu, ikon “*Reports*” digunakan untuk melihat hasil atau nilai yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan evaluasi



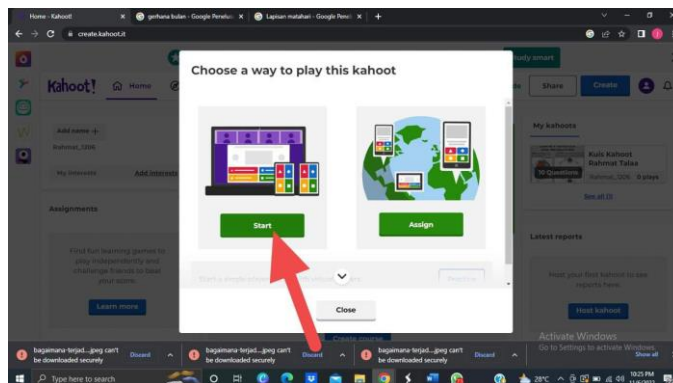
Gambar 2.4, tampilan untuk mengetahui nilai

- 6) Dalam halaman pembuatan soal, guru dapat memanfaatkan berbagai ikon yang tersedia untuk mendukung proses penyusunan dan pengelolaan soal. Ikon-ikon tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda, yaitu sebagai berikut.:
 - a) *Question Type* berisi berbagai jenis atau bentuk soal yang dapat dipilih sesuai kebutuhan.
 - b) *Time Limit*, berfungsi untuk mengatur durasi waktu yang diberikan pada setiap butir soal.
 - c) *Points* berfungsi untuk menentukan jumlah poin atau skor pada tiap item soal.
 - d) Setelah seluruh soal selesai dibuat, guru dapat menekan tombol “*Done*”, dan soal akan tersimpan secara otomatis.



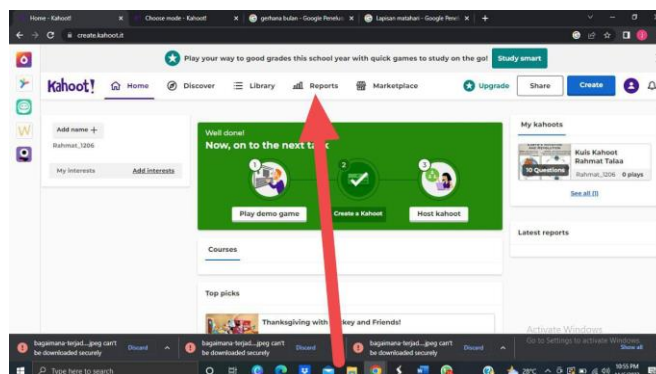
Gambar 2.5, tampilan untuk pembuatan soal

- e) Soal atau pertanyaan yang telah dibuat atau disimpan dapat diakses melalui ikon “*Library*”. Apabila guru ingin membagikan soal tersebut kepada siswa, cukup menekan ikon “*Play*”. Setelah itu, sistem akan menampilkan tautan (*link*) dan PIN yang dapat dikirimkan kepada siswa untuk mengerjakan soal tersebut.



Gambar 2.6, tampilan untuk memulai game

- f) Hasil atau nilai siswa dapat dilihat melalui ikon “*reports*”, dan setelah dibuka, akan tampil seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.7, tampilan nilai peserta

Bagi siswa, proses masuk ke sesi Kahoot tidak memerlukan langkah yang rumit. Cukup dengan membuka situs Kahoot.it dan memasukkan PIN yang telah dibagikan oleh guru, siswa sudah dapat langsung bergabung ke dalam permainan.

- 1) PIN yang diterima dari guru diketikkan pada kolom berlabel “Game PIN”, setelah itu siswa dapat langsung masuk ke sesi permainan yang telah disiapkan.

- 2) Selanjutnya, akan terdapat kolom yang perlu di isi dengan identitas masing-masing siswa. Setelah data diisi, siswa dapat langsung mengerjakan soal evaluasi yang telah disiapkan.

5. Indikator Penerapan Aplikasi Kahoot.

- a. Frekuensi penggunaan aplikasi Kahoot dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Frekuensi pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran merefleksikan tingkat konsistensi guru dalam menggunakan platform tersebut untuk menilai pemahaman siswa. Aktivitas ini dapat dilakukan secara periodik, misalnya pada setiap akhir topik pembelajaran, setelah penyelesaian satu pertemuan, atau pada sesi penguatan materi dan ulangan harian. Penerapan yang terencana dan terjadwal secara sistematis memungkinkan guru memantau perkembangan prestasi belajar siswa secara berkelanjutan serta melakukan perbandingan capaian sebelum dan sesudah penerapan evaluasi berbasis Kahoot (Cahyani, 2024).

- b. Kualitas dan variasi soal yang disajikan dalam Kahoot.

Kualitas soal (konstruk soal, tingkat kesulitan, keterkaitan dengan KD PAI) dan variasi format (pilihan ganda, benar-salah, jumble, penempatan ayat/hadits sebagai konteks) sangat menentukan validitas evaluasi (Ayuningtiyas & Hajaroh, 2024).

- c. Keterlibatan aktif siswa selama pelaksanaan evaluasi berbasis Kahoot.

Keterlibatan aktif mencakup partisipasi (jumlah siswa menjawab), kecepatan respons, serta keterlibatan kognitif dan emosional (perhatian, antusiasme). Kahoot sering meningkatkan partisipasi karena format *gamified*, skor langsung, dan elemen kompetisi yang mendorong siswa untuk lebih cepat berpikir dan menjawab (Susanti & Sartini, 2025).

- d. Respons siswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi (minat, motivasi, dan kepuasan).

Secara umum siswa melaporkan peningkatan minat, motivasi belajar, dan kepuasan ketika evaluasi disajikan melalui Kahoot dibandingkan tes tradisional; platform ini memberi umpan balik langsung dan suasana kompetitif yang menyenangkan, sehingga memicu motivasi intrinsik dan ekstrinsik (Prasetiani, 2024).

B. Prestasi Belajar Siswa

1. Pengertian Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar mencakup perubahan yang terjadi secara bersamaan di tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang semuanya merupakan hasil dari pengalaman belajar yang telah dilalui siswa. Pemahaman ini penting karena mengubah perspektif mengenai keberhasilan belajar dari sudut pandang yang murni kuantitatif menjadi sesuatu yang lebih holistik. Dalam kerangka ini, prestasi belajar berfungsi sebagai indikator yang dapat digunakan untuk mengevaluasi apakah metode atau media yang diterapkan oleh guru benar-benar efektif, atau hanya tampak berhasil di permukaan saja. (Rahmawati *et al.*, 2021).

Prestasi belajar siswa merupakan capaian yang diperoleh sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dijalani melalui berbagai latihan dan pengalaman. Capaian tersebut umumnya diwujudkan dalam bentuk nilai, simbol huruf, atau bentuk perilaku yang mencerminkan tingkat kemampuan setiap siswa dalam kurun waktu tertentu (Mawarni & Fitriani, 2019).

Menurut Rosyid (2020), prestasi belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran yang menggambarkan tingkat perubahan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Keberhasilan tersebut biasanya dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun pernyataan deskriptif sesuai dengan standar penilaian yang telah ditentukan. Prestasi belajar ini tidak hanya menjadi dasar dalam menentukan tingkat prestasi siswa, tetapi juga mencerminkan tingkat pemahaman mereka terhadap materi atau topik tertentu yang telah diajarkan oleh guru dan dipelajari secara aktif oleh siswa (Laia, 2024).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, hasil akhir dari proses pembelajaran yang mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti kegiatan pendidikan ialah prestasi belajar. Prestasi belajar diukur melalui nilai atau simbol melalui perubahan perilaku, kemampuan berpikir, serta keterampilan yang diperoleh dari pengalaman belajar secara berkelanjutan. Dengan demikian, prestasi belajar berfungsi sebagai indikator penting untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran serta menjadi dasar bagi guru dalam mengevaluasi penerapan metode, strategi, maupun media pembelajaran yang diterapkan di kelas.

2. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar merupakan representasi dari capaian siswa pascaproses pembelajaran, yang mencerminkan tingkat penguasaan pada dimensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara terintegrasi. Menurut Slameto (2020), Kemampuan intelektual bukanlah satu-satunya hal yang dapat memengaruhi prestasi belajar; faktor-faktor lain, baik yang berasal dari luar maupun dalam diri siswa, juga berperan (Fortuna, 2024). Untuk merancang strategi pembelajaran yang efektif, termasuk penggunaan alat evaluasi digital seperti Kahoot, guru harus memiliki pemahaman yang mendalam mengenai unsur-unsur yang memengaruhi pencapaian pembelajaran.

Teori behavioristik yang dikemukakan oleh B.F. Skinner teori behavioristiknya, memandang belajar sebagai proses perubahan perilaku yang terbentuk dari interaksi antara stimulus, respons, dan penguatan. Penguatan inilah yang menjadi variabel kunci: perilaku yang memperoleh *reinforcement* positif cenderung diulang, sementara yang tidak diperkuat akan melemah dan perlahan menghilang. Penguatan diberikan untuk meningkatkan kemungkinan munculnya kembali perilaku yang diharapkan (Kenargi et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran, penggunaan aplikasi Kahoot dapat dipandang sebagai stimulus yang mendorong siswa untuk memberikan respons berupa keaktifan dan ketepatan dalam menjawab

soal, sedangkan fitur skor, peringkat, dan umpan balik langsung berfungsi sebagai penguatan memotivasi siswa untuk belajar lebih baik.

Faktor yang memengaruhi prestasi belajar dapat dipilah ke dalam dua kategori utama. Pertama, faktor internal yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri. Kedua, faktor eksternal yang datang dari lingkungan di luar dirinya. Keduanya tidak bekerja secara terpisah; dalam praktiknya, keduanya berinteraksi dan saling memengaruhi secara dinamis.

a. Faktor Internal

Faktor internal yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri.

1) Faktor fisiologis (kondisi jasmani)

Kondisi kesehatan tubuh, pancaindra, dan kebugaran fisik berpengaruh terhadap konsentrasi dan kemampuan dalam memahami materi pelajaran. Siswa yang sehat dan bugar akan lebih mudah fokus dan aktif dalam proses pembelajaran (A. Salsabila & Puspitasari, 2020).

2) Faktor psikologis

Meliputi kecerdasan, bakat, minat, motivasi, perhatian, dan sikap belajar. Motivasi belajar yang tinggi dan minat terhadap pelajaran terbukti meningkatkan hasil belajar secara signifikan (A. Salsabila & Puspitasari, 2020).

3) Faktor kognitif (kemampuan intelektual)

Kemampuan berpikir logis, menganalisis, dan memecahkan masalah merupakan komponen penting dalam prestasi belajar. Siswa dengan kemampuan kognitif tinggi biasanya lebih cepat memahami konsep-konsep PAI dan menerapkannya dalam kehidupan (Suparno *et al.*, 2021).

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang datang dari lingkungan di luar dirinya..

1) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga memegang peran yang tidak bisa diremehkan dalam membentuk keberhasilan belajar siswa. Dukungan orang tua, intensitas perhatian terhadap pendidikan anak, dan suasana rumah yang kondusif secara kolektif menciptakan fondasi yang menentukan sejauh mana siswa mampu menyerap dan mempertahankan apa yang dipelajari di sekolah. Orang tua yang memberikan dorongan positif dan menyediakan fasilitas belajar akan membantu siswa mencapai prestasi optimal (Wulandari, 2023).

2) Lingkungan sekolah

Metode mengajar yang diterapkan guru, ketersediaan sarana dan prasarana, kualitas suasana kelas, hingga kebijakan institusional yang secara tidak langsung membentuk ekosistem belajar siswa sehari-hari. (Agustina & Masyithoh, 2025).

3) Lingkungan Sosial

Pergaulan dengan teman sebaya, budaya sekolah, serta dukungan kelompok belajar juga memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Lingkungan sosial yang positif menciptakan kompetisi sehat dan semangat belajar yang lebih tinggi (Khairunnisa & Rigianti, 2023).

3. Indikator Prestasi Belajar Siswa.

Prestasi belajar mencerminkan kapasitas siswa dalam mengolah informasi yang diperoleh selama pembelajaran, mencakup kemampuan menerima, menolak, maupun menilai informasi secara kritis. Capaian ini kemudian diekspresikan dalam bentuk skor, nilai, atau laporan hasil belajar yang menjadi representasi formal dari tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Yang perlu digarisbawahi adalah bahwa tingkat prestasi belajar tidak dapat diidentifikasi tanpa evaluasi. Evaluasilah yang memberi angka pada sesuatu yang sebelumnya hanya bisa dikira-kira, sekaligus menunjukkan seberapa jauh atau seberapa dekat seorang siswa dari capaian yang diharapkan (Setiawan et al., 2022).

Indikator prestasi belajar siswa:

a. Peningkatan nilai rata-rata (*mean*) prestasi belajar siswa

Dalam penelitian pembelajaran, peningkatan rata-rata nilai merupakan indikator utama keberhasilan, seperti yang ditunjukkan dari kenaikan nilai dari siklus ke siklus atau dari pretest ke posttest (Sunaryati et al., 2024).

b. Peningkatan persentase ketuntasan belajar (ketuntasan klasikal)

Meningkatnya proporsi siswa yang berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ketuntasan klasikal biasanya ditargetkan $\geq 75\%$ –85% siswa tuntas. Jika persentase ini meningkat setelah penggunaan Kahoot, maka menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar (Kartini, 2023).

c. Peningkatan skor pret-test dibandingkan posttest

Dalam penelitian ini, peningkatan prestasi belajar ditunjukkan melalui perbandingan nilai sebelum (pretest) dan sesudah pembelajaran (posttest). Selisih nilai ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif siswa setelah perlakuan diberikan (Narestifuri & Subekti, 2024).

d. Peningkatan jumlah siswa yang mengalami kenaikan nilai

Peningkatan jumlah individu siswa yang mengalami peningkatan nilai menjadi indikator penting. Jika sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan skor, maka pembelajaran dinilai berhasil meningkatkan prestasi secara menyeluruh (Nurhayati, 2023).

C. Hasil Penelitian Relevan.

Sejumlah Kajian mengenai media evaluasi pembelajaran berbasis daring memang telah cukup banyak dilakukan, namun sebagian besar berfokus pada konteks dan variabel yang berbeda dari yang akan ditelaah dalam penelitian ini. Studi ini mengambil arah yang lebih spesifik dengan menempatkan penerapan aplikasi Kahoot sebagai objek utama, khususnya dalam kaitannya dengan peningkatan prestasi belajar PAI siswa di SMP Negeri 1 Sinjai. Bukan sekadar melanjutkan apa yang sudah ada, penelitian ini

berupaya menghadirkan perspektif yang lebih kontekstual mengenai bagaimana keterlibatan siswa terbentuk melalui media digital interaktif, dan apakah keterlibatan tersebut benar-benar berkorelasi dengan capaian belajar yang terukur, setidaknya dalam konteks pembelajaran agama di sekolah menengah pertama.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rakhmawati Saaman (2022) berjudul *“Penerapan Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Larangan 08”* (Saaman, 2022).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara komprehensif proses penerapan aplikasi Kahoot dalam kegiatan evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. Menggunakan metode kualitatif deskriptif, peneliti menemukan bahwa Kahoot mampu menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memudahkan guru dalam menilai prestasi belajar secara cepat dan efisien. Kelebihan penelitian ini adalah analisis mendalam terhadap tahapan penerapan Kahoot, mulai dari perencanaan hingga tindak lanjut hasil evaluasi. Namun, keterbatasannya terletak pada tidak adanya data kuantitatif untuk menunjukkan signifikansi peningkatan prestasi belajar.

Relevansinya bagi penelitian peneliti terletak pada kesamaan fokus, yaitu pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluasi, meskipun konteksnya berbeda: Rakhmawati meneliti di SD dengan pembelajaran tematik, sedangkan peneliti menelitinya di SMP dengan mata pelajaran PAI yang memiliki kompleksitas kognitif lebih tinggi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Dewa Zulkhi, Amanda Eka Yulistranti, dan Latipia Damayanti (2023) berjudul *“Pengaruh Pengintegrasian Teknologi Media Kahoot pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar”* (Zulkhi et al., 2023).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan Kahoot memengaruhi proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Temuan penelitian menunjukkan bahwa dengan menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan menarik, integrasi Kahoot

dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa. Kekuatan penelitian ini terletak pada kesesuaian topik penelitian. Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini dilakukan di tingkat sekolah menengah pertama, sedangkan penelitian sebelumnya dilakukan di tingkat sekolah dasar. Akibatnya, penelitian ini memberikan bukti yang kuat bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di berbagai tingkatan pendidikan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Oktiana, Sapti, dan Nugraheni (2024) berjudul *“Pengaruh Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Kahoot! terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa”* (Oktiana et al., 2024).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika dipengaruhi oleh paradigma pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang dipadukan dengan media Kahoot. Kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan dalam penelitian eksperimental kuantitatif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan model STAD dengan bantuan Kahoot memiliki tingkat keterlibatan dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang menggunakan teknik pengajaran tradisional. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot di kelas meningkatkan hasil belajar siswa karena rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen lebih tinggi daripada di kelas kontrol.

Namun, karena fokus penelitian ini adalah matematika, temuan tersebut mungkin tidak berlaku untuk mata pelajaran lain. Kesamaan dalam penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadikan penelitian ini relevan bagi penelitian lain. Bidang studi dan tingkat pendidikan yang diteliti memengaruhi hasilnya. Penelitian Oktiana dkk. berfokus pada penggunaan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Sinjai. Dengan demikian, penelitian

ini memberikan landasan teoretis mengenai kemungkinan pemanfaatan Kahoot untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

4. Penelitian oleh Rosyidah dan Badriyah (2024) dengan judul “*Studi Komparasi tentang Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PAI dengan Menggunakan Media Game Kahoot dan Quizizz*” diterbitkan oleh *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ittihad* Universitas Nahdlatul Ulama. (Rosyidah & Badriyah, 2024).

Tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan penerapan dua aplikasi berbasis permainan, yaitu Kahoot dan Quizizz, dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua aplikasi tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis, namun Kahoot lebih unggul dalam meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi siswa. Kekuatan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan komparatif yang memberikan gambaran perbandingan antara media pembelajaran digital.

Kelemahannya adalah aspek afektif belum dieksplorasi secara mendalam. Temuan penelitian menunjukkan bahwa meskipun kedua aplikasi tersebut meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis, Kahoot lebih unggul dalam mendorong partisipasi siswa dan kerja sama tim. Pendekatan komparatif dalam penelitian ini, yang memberikan gambaran perbandingan mengenai media pembelajaran digital, merupakan kelebihan yang paling menonjol. Kelemahannya adalah belum banyak penelitian yang dilakukan mengenai komponen afektif. Relevansi terhadap penelitian peneliti terletak pada pembuktian empiris bahwa Kahoot merupakan media evaluasi yang unggul dibanding aplikasi sejenis dalam konteks pembelajaran PAI.

Menurut penelitian-penelitian sebelumnya, penggunaan aplikasi Kahoot terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, pengetahuan, dan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada tingkat sekolah dasar atau menggunakan metodologi kualitatif.

Selain itu, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana program Kahoot memengaruhi prestasi belajar siswa SMP dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui pendekatan eksperimental. Oleh karena itu, dengan menggunakan rancangan eksperimental pretest-posttest satu kelompok, penelitian ini dilakukan untuk penelitian ini dilakukan untuk menguji dan mendeskripsikan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa di SMP Negeri 1 Sinjai.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah asumsi sementara yang diajukan untuk menjawab suatu masalah penelitian dan masih memerlukan verifikasi melalui pengujian empiris. Dengan kata lain, hipotesis berisi pernyataan atau asumsi yang kebenarannya belum dapat dipastikan dan oleh karena itu perlu diuji berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian. Berdasarkan judul dan fokus penelitian yang diusulkan, hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan (sig.) antara penggunaan aplikasi Kahoot terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Sinjai.

H1: Terdapat pengaruh yang signifikan (sig.) antara penggunaan aplikasi Kahoot terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Sinjai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental, dipilih karena tujuan utamanya adalah mengukur sejauh mana penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi berkontribusi terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Desain yang diterapkan adalah pra-eksperimental one grup pretest-posttest (Hippert, 2021).

Prosedurnya berjalan dalam tiga tahap. Pertama, pretest diberikan kepada kelompok siswa sebelum perlakuan dimulai, dengan tujuan memetakan kemampuan awal mereka. Kedua, siswa menjalani proses pembelajaran dan penilaian menggunakan aplikasi Kahoot sebagai bentuk perlakuan. Ketiga, posttest dilaksanakan setelah perlakuan selesai untuk mengukur perubahan yang terjadi pada capaian belajar siswa. Perbandingan antara hasil pretest dan posttest inilah yang kemudian menjadi basis analisis untuk menentukan seberapa signifikan pengaruh penggunaan Kahoot terhadap prestasi belajar siswa.

2. Pendekatan Penelitian

Metode kuantitatif digunakan karena mendukung tujuan penelitian, yaitu mengukur hubungan kausal antar variabel secara objektif dengan menggunakan data numerik. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kuantitatif adalah metodologi berbasis paradigma positivis yang menggunakan analisis statistik dan alat penelitian terstandarisasi untuk mengkaji suatu populasi atau sampel secara sistematis guna menguji hipotesis. Metode ini tidak hanya menghasilkan hasil yang dapat diukur dalam kerangka ini, tetapi juga memungkinkan penjelasan yang lebih jelas mengenai bagaimana satu variabel memengaruhi variabel lainnya (Sugiyono, 2019). Melalui pendekatan ini, peneliti dapat

menginterpretasikan hasil secara objektif karena seluruh data dinyatakan dalam bentuk angka dan diolah menggunakan prosedur statistik inferensial.

Menurut Creswell dan Guetterman (2024), proses sistematis untuk menguji teori dengan mengukur hubungan antarvariabel dan menganalisis data numerik menggunakan prosedur statistic (Creswell & Guetterman, 2024). Dengan demikian, metode ini digunakan untuk memperoleh bukti empiris mengenai pengaruh penerapan aplikasi Kahoot terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Dalam konteks ini, penelitian eksperimen digunakan karena memberikan peluang bagi peneliti untuk melakukan pengendalian terhadap variabel luar dan memfokuskan analisis pada efek perlakuan yang diberikan. Gopalan, Rosinger, dan Ahn (2020) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen memungkinkan peneliti untuk menilai secara langsung pengaruh intervensi terhadap suatu hasil (*outcome*) dengan mengatur kondisi sebelum dan sesudah perlakuan (Gopalan *et al.*, 2020). Oleh karena itu, desain eksperimen dipandang paling tepat untuk mengukur penerapan penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2019), desain *One-Group Pretest–Posttest* memberikan kelebihan dalam mendeteksi perbedaan yang terjadi setelah perlakuan diberikan karena peneliti memiliki data pembandingan sebelum dan sesudah perlakuan. Meski desain ini belum melibatkan kelompok kontrol, ia tetap efektif digunakan pada kondisi penelitian lapangan di mana pengaturan kelas dan randomisasi sulit dilakukan. Desain ini juga relevan dengan kondisi sekolah, di mana perlakuan diterapkan pada satu kelompok siswa tanpa mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini berlangsung dalam tiga tahap yang saling berurutan. Tahap pertama adalah persiapan, mencakup penyusunan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar, lembar observasi, dan panduan

pelaksanaan evaluasi berbasis Kahoot. Tahap kedua adalah pelaksanaan, di mana siswa menjalani pretest, mengikuti pembelajaran PAI dengan evaluasi menggunakan Kahoot, lalu mengerjakan posttest. Tahap ketiga adalah analisis data menggunakan uji t-test untuk mengidentifikasi signifikansi perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Apabila perbedaan tersebut terbukti bermakna secara statistik, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti Kahoot memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan prestasi belajar PAI.

Metode eksperimen kuantitatif dipilih bukan tanpa alasan. Pendekatan ini memungkinkan pengukuran yang objektif terhadap hubungan sebab-akibat antarvariabel, menghasilkan data yang dapat diverifikasi dan dianalisis secara statistik, serta memberikan dasar empiris yang cukup kuat untuk mempertanggungjawabkan temuan secara ilmiah. Pada level yang lebih luas, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang berguna bagi sekolah dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya di jenjang sekolah menengah pertama di mana adopsi media digital dalam proses penilaian masih belum merata.

Secara konseptual, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 *One Grup Pretest-Posttest Desain*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperiment	O_1	X	O_2

Keterangan:

- O_1 = Nilai prestasi belajar sebelum perlakuan (*pretest*)
- X = Perlakuan berupa penggunaan aplikasi Kahoot dalam evaluasi pembelajaran PAI
- O_2 = Nilai prestasi belajar setelah perlakuan (*posttest*)

Desain penelitian ini diarahkan untuk mengukur sejauh mana penerapan Kahoot membawa perubahan pada prestasi belajar siswa. Instrumen utama untuk menjawab pertanyaan tersebut adalah

perbandingan antara hasil pretest dan posttest, yang dianalisis menggunakan uji-t berpasangan (paired sample t-test). Uji ini dipilih karena kemampuannya mendeteksi perbedaan yang signifikan secara statistik antara dua kondisi pengukuran pada kelompok yang sama, yakni sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian.

1. Tempat Penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sinjai, yang berlokasi di Jalan Persatuan Raya No. 95, Kelurahan Biringere, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan 92611. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan dan fokus penelitian yang akan dilaksanakan.

2. Waktu Penelitian.

Pengumpulan data dalam penelitian ini berlangsung selama kurang lebih dua bulan, terhitung sejak bulan Mei hingga Juni.

C. Variabel Penelitian.

Variabel merupakan elemen sentral dalam penelitian kuantitatif karena menjadi objek yang diukur untuk menjawab pertanyaan penelitian sekaligus menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Sugiyono (2019) mendefinisikan variabel penelitian sebagai atribut, sifat, atau nilai dari suatu objek maupun kegiatan yang memiliki variasi tertentu, ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan selanjutnya ditarik kesimpulan darinya. Singkatnya, tanpa identifikasi variabel yang jelas, arah analisis dalam penelitian kuantitatif kehilangan pijakannya (Sugiyono, 2019). Artinya, setiap variabel memiliki peran penting dalam menjelaskan hubungan antara fenomena yang diteliti.

Secara umum, penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yaitu:

1. Variabel bebas (independen) → *Penerapan aplikasi Kahoot (X)*
2. Variabel terikat (dependen) → *Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI (Y)*

Penerapan variabel ini dalam penelitian diukur berdasarkan beberapa indikator, antara lain:

1. Frekuensi penggunaan aplikasi Kahoot dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.
2. Kualitas dan variasi soal yang disajikan dalam Kahoot.
3. Keterlibatan aktif siswa selama pelaksanaan evaluasi berbasis Kahoot.
4. Respons siswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi (minat, motivasi, dan kepuasan).

Variabel ini berfungsi sebagai perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada kelompok eksperimen dalam penelitian *pre-eksperimental*. Tujuan utamanya adalah untuk menilai apakah penerapan Kahoot dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam proses evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Sinjai.

D. Populasi dan Sampel Penelitian.

1. Populasi

Populasi merujuk pada keseluruhan objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti sebagai lingkup kajian. Dalam penelitian ini, populasi mencakup seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sinjai. Mengingat adanya keterbatasan yang tidak memungkinkan penelitian menjangkau seluruh populasi, peneliti menetapkan sejumlah sampel yang diharapkan dapat merepresentasikan karakteristik populasi secara memadai.

2. Sample

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk diteliti sebagai basis penarikan kesimpulan secara lebih luas. Arikunto, sebagaimana dikutip oleh Abubakar H. Rifa'i (2021), menyarankan bahwa apabila jumlah subjek kurang dari 100, seluruhnya sebaiknya dijadikan sampel. Sebaliknya, jika populasi cukup besar, peneliti dapat mengambil sebagian dengan proporsi 10%, 15%, 20%, 25%, atau lebih, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi penelitian (Abubakar. H. Rifa'i, 2021).

Mengacu pada ketentuan tersebut, dan mengingat jumlah populasi dalam penelitian ini melebihi 100 siswa, peneliti menetapkan satu kelas sebagai sampel, yakni kelas VIII.2 yang terdiri atas 31 siswa. Teknik yang

digunakan adalah purposive sampling, di mana pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak, melainkan berdasarkan pertimbangan tertentu yang dinilai paling relevan dengan tujuan penelitian yang hendak dicapai.

E. Jenis Tindakan

Jenis tindakan dalam penelitian ini termasuk ke dalam tindakan eksperimen pendidikan (*educational experimental action*), yaitu suatu bentuk kegiatan yang dirancang untuk memberikan perlakuan (*treatment*) terhadap subjek penelitian dengan tujuan mengukur pengaruh tindakan tersebut terhadap perubahan prestasi belajarsiswa. Menurut Creswell dan Guetterman (2024), penelitian tindakan eksperimen bertujuan untuk menguji penerapan suatu strategi, metode, atau media pembelajaran (Creswell & Guetterman, 2024).

Perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini adalah penerapan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, diterapkan langsung kepada sampel yang telah ditetapkan selama rentang waktu penelitian berlangsung. Aplikasi Kahoot digunakan untuk menggantikan model evaluasi konvensional berbasis kertas yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Melalui pendekatan ini, siswa dapat mengikuti kuis interaktif secara daring, menjawab pertanyaan secara *real-time*, dan langsung memperoleh umpan balik atas hasil jawaban mereka.

Menurut Sugiyono (2019) desain *One-Group Pretest–Posttest* merupakan jenis tindakan eksperimen sederhana yang tetap mampu memberikan gambaran perubahan prestasi belajar akibat perlakuan, meskipun tanpa kelompok pembandingan (Sugiyono, 2019). Model ini sesuai digunakan di lingkungan sekolah yang sulit menerapkan kontrol ketat terhadap semua variabel eksternal, namun tetap membutuhkan bukti empiris tentang penerapan intervensi pembelajaran.

Dengan demikian, jenis tindakan dalam penelitian ini dapat dikategorikan sebagai tindakan eksperimen edukatif berbasis teknologi digital, yang menekankan penerapan Kahoot sebagai media evaluasi modern dalam meningkatkan prestasi belajar PAI siswa di SMP Negeri 1 Sinjai.

F. Teknik Pengumpulan Data.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik yang saling melengkapi: observasi, tes, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut tidak dipilih secara sengaja, melainkan disesuaikan dengan tujuan penelitian dan jenis data yang dibutuhkan, sehingga informasi yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara akurat dan relevan.

1. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena atau gejala yang menjadi fokus penelitian. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran langsung tentang kondisi pembelajaran di lokasi penelitian. Melalui teknik ini, peneliti mengamati secara sistematis bagaimana proses belajar mengajar berlangsung, termasuk keterlibatan siswa selama evaluasi berbasis Kahoot diterapkan. Pengamatan dapat dilakukan secara langsung di lapangan maupun melalui rekaman dan catatan observasi, bergantung pada situasi yang dihadapi. Fungsi utamanya bukan sekadar memastikan kelancaran pelaksanaan penelitian, tetapi juga menangkap dinamika kelas proses pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot.

2. Tes

Tes digunakan sebagai instrumen untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi setelah mengikuti proses pembelajaran. Caranya dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau tugas yang harus dijawab siswa, sehingga tingkat pemahaman mereka terhadap materi dapat dinilai secara terukur. Dalam penelitian ini, dua jenis tes diterapkan secara berurutan:

a. Pretest (Tes Awal)

Pretest diberikan sebelum perlakuan diterapkan, dengan tujuan memetakan kemampuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Dalam penelitian ini, pretest berfungsi sebagai titik tolak pengukuran data yang diperoleh dari tahap ini menjadi basis

perbandingan untuk menilai perubahan yang terjadi setelah aplikasi Kahoot diintegrasikan ke dalam proses evaluasi pembelajaran.

b. Posttest (Tes Akhir)

Posttest dilaksanakan setelah seluruh rangkaian perlakuan menggunakan Kahoot selesai dijalankan. Tujuannya adalah mengukur capaian belajar siswa pascaintervensi, yang kemudian dibandingkan dengan hasil pretest untuk melihat apakah terdapat perubahan yang berarti. Selisih antara dua titik pengukuran inilah yang menjadi bukti empiris ada atau tidaknya pengaruh nyata dari penerapan Kahoot terhadap prestasi belajar siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk menghimpun data pendukung dari berbagai sumber tertulis yang relevan, mencakup data guru mata pelajaran, daftar siswa, hingga profil sekolah. Penelaahan terhadap arsip-arsip tersebut memberikan konteks kelembagaan yang memperkuat pemahaman terhadap kondisi lapangan. Selain dokumen tertulis, foto dan catatan kegiatan pembelajaran di kelas turut dimanfaatkan sebagai bukti konkret yang memperkuat hasil observasi dan memvalidasi proses pelaksanaan penelitian secara keseluruhan

Dengan memadukan ketiga teknik pengumpulan data tersebut bukan sekadar kelengkapan prosedural. Masing-masing teknik mengisi celah yang tidak bisa dijangkau oleh teknik lainnya: observasi menangkap dinamika yang tidak terukur oleh angka, tes menghasilkan data yang dapat dianalisis secara statistik, dan dokumentasi menyediakan konteks yang memperkuat kedua sumber data sebelumnya. Ketiganya bekerja secara sinergis untuk menghasilkan gambaran yang lebih utuh, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data secara sistematis sesuai dengan fokus kajian yang telah ditetapkan. Perannya tidak bisa dianggap sepele, tanpa instrumen yang tepat, data yang

diperoleh berisiko tidak akurat, tidak terukur, atau tidak relevan dengan tujuan penelitian. Lebih dari sekadar alat teknis, instrumen berfungsi sebagai panduan operasional yang mengarahkan peneliti dalam merumuskan butir pertanyaan atau tes yang akan dihadapkan kepada responden, sehingga informasi yang terkumpul benar-benar menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa;

1. Lembar tes prestasi belajar siswa, yang terdiri dari
 - a. Pretest dan posttest, keduanya disusun dalam format pilihan ganda dengan satu jawaban benar pada setiap butir soal. Instrumen ini dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi PAI, baik sebelum maupun sesudah penerapan Kahoot sebagai media evaluasi. Data yang dihasilkan bersifat kuantitatif, sehingga perubahan prestasi belajar siswa antara dua titik pengukuran tersebut dapat dianalisis secara statistik dan dibandingkan secara objektif.
2. List dokumentasi, terdiri dari
 - a. Modul Ajar berbasis Kahoot, merupakan perangkat pembelajaran yang berisi rencana kegiatan belajar mengajar yang sistematis, meliputi tujuan pembelajaran, materi, kegiatan pembelajaran, asesmen, dan media. Dalam konteks penelitian, modul ajar digunakan sebagai instrumen kontrol variabel perlakuan (*treatment*) untuk memastikan bahwa pembelajaran yang diberikan kepada siswa bersifat terstandar dan dapat direplikasi. Dengan kata lain, modul ajar berfungsi untuk mengatur dan menuntun proses pelaksanaan intervensi penelitian, sehingga setiap pelaksanaan kegiatan Kahoot berlangsung konsisten antarpertemuan dan antar responden.
 - b. Nilai *Pretest*, merupakan nilai hasil evaluasi awal yang diberikan kepada siswa sebelum proses pembelajaran dimulai.
 - c. Nilai *Posttest*, adalah nilai evaluasi yang didapatkan setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai.

H. Validitas Instrumen

Tes dalam penelitian ini terdiri dari pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa; posttest diberikan setelah perlakuan untuk mengukur perubahan prestasi belajar setelah penerapan media pembelajaran. Sebelum digunakan, kedua tes diuji coba terlebih dahulu guna memastikan setiap butir soal memenuhi standar validitas dan reliabilitas yang memadai agar data hasil tes layak dianalisis. Kualitas hasil penelitian ditentukan oleh dua hal: mutu instrumen dan ketepatan pengumpulan data. Dalam penelitian kuantitatif, mutu instrumen diukur dari validitas dan reliabilitasnya, yakni sejauh mana instrumen mengukur apa yang seharusnya diukur secara konsisten. Kualitas pengumpulan data bergantung pada ketepatan metode yang peneliti gunakan, sehingga data yang diperoleh akurat, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

1. Uji Validitas

Uji validitas mengukur sejauh mana instrumen penelitian benar-benar mengukur apa yang hendak diukur, atau seberapa tepat data yang dihasilkan instrumen mencerminkan tujuan pengukuran. Sugiyono (2019) menyatakan instrumen valid apabila mampu mengungkapkan data variabel yang diteliti secara tepat dan sesuai kenyataan. (Sugiyono, 2019).

Validitas soal pretest dan posttest diuji menggunakan korelasi product moment Pearson antara skor tiap butir soal dan skor total. Butir soal dinyatakan valid apabila nilai r -hitung melebihi r -tabel pada taraf signifikansi 5%. Prosedur uji validitas dalam penelitian ini mencakup empat tahap. Pertama, peneliti menyusun butir soal berdasarkan indikator kompetensi dasar pembelajaran PAI. Kedua, instrumen diujicobakan pada kelompok siswa di luar sampel penelitian. Ketiga, hasil uji coba dianalisis menggunakan rumus korelasi product moment. Keempat, butir soal yang memenuhi kriteria validitas ditetapkan sebagai instrumen penelitian.

Etikan dan Bala (2020) menyatakan bahwa validitas yang tinggi menunjukkan instrumen mencerminkan konsep yang diukur dan

menghasilkan data yang akurat, sehingga uji validitas menjadi langkah penting dalam memastikan kualitas instrumen penelitian. Berdasarkan hal tersebut, hanya butir soal yang terbukti valid yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa setelah penerapan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran.

2. Uji Realibilitas

Selain valid, instrumen penelitian harus reliabel, yakni menghasilkan hasil yang konsisten apabila digunakan berulang kali dalam kondisi serupa. Hair, Page, dan Brunsveld (2021) mendefinisikan reliabilitas sebagai tingkat keandalan instrumen dalam menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat direplikasi.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Cronbach's Alpha, mengingat instrumen berbentuk soal pilihan ganda dengan skala nilai kontinu. Rumus ini menilai sejauh mana butir-butir soal menghasilkan hasil yang konsisten jika digunakan berulang kali. Perhitungan dilakukan dengan bantuan program SPSS, yang secara otomatis menghitung nilai koefisien reliabilitas berdasarkan data hasil uji coba instrumen.

Menurut Hair, Page, dan Brunsveld (2021) rumus *Cronbach's Alpha* dinyatakan sebagai berikut:

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

Keterangan:

- α = nilai reliabilitas (*Cronbach's Alpha*)
- k = jumlah item atau butir pertanyaan dalam instrument
- $\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians dari tiap item
- σ_i^2 = varians total dari keseluruhan item

Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien Cronbach's Alpha melebihi 0,60, yang menunjukkan konsistensi internal yang baik dan kelayakan instrumen untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Tabel 3.2, Kriteria Realibilitas Instrument

Koefisien Korelasi (r)	Keputusan
0,90-1,00	Realibilitas Sangat Tinggi
0,70-0,90	Realibilitas Tinggi
0,40-0,70	Realibilitas Sedang
0,20-0,40	Realibilitas Rendah

I. Teknik Analisis Data

Analisis statistik dilakukan terhadap nilai pretest dan posttest siswa untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan, sekaligus menguji hipotesis penelitian. Melalui uji ini, peneliti menilai tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan, dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Skor yang dicari} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total skor}} \times 100$$

Setelah didapatkan skor prestasi belajarsiswa maka skor tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.3, Kategori Skor Prestasi Belajar Siswa.

No.	Kriteria	Rentang
1.	Sangat Tinggi	81-100
2.	Tinggi	61-80
3.	Sedang	41-60
4.	Rendah	21-40
5.	Sangat Rendah	<20

Data skor pretest dan posttest diolah dengan menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi masing-masing kelompok pengukuran. Nilai rata-rata digunakan untuk melihat kecenderungan umum hasil belajar siswa, sedangkan standar deviasi menggambarkan sebaran data dari nilai rata-rata tersebut. Tahap berikutnya, peneliti menguji perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan melalui Paired Sample T-Test dengan bantuan SPSS for Windows. Uji ini dipilih karena data berasal dari kelompok yang sama dan

diukur pada dua waktu berbeda, sehingga cocok untuk mendeteksi perubahan prestasi belajar akibat penerapan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran.

1. Analisis Deskriptif

(Sugiyono, 2019).

Analisis deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menguraikan karakteristik data secara sistematis tanpa menarik kesimpulan yang berlaku umum. Sugiyono (2019) menegaskan bahwa analisis ini memaparkan data sebagaimana adanya, semata-mata untuk menggambarkan fakta yang ditemukan di lapangan tanpa pretensi inferensial (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini, analisis deskriptif menyajikan data prestasi belajar siswa pada tahap pretest dan posttest setelah penerapan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Parameter yang dihitung meliputi nilai rata-rata, nilai tertinggi dan terendah, serta standar deviasi dari hasil tes siswa. Pengolahan data dilakukan menggunakan program SPSS for Windows agar hasil dapat ditampilkan dalam bentuk tabel maupun diagram yang mudah dibaca.

Analisis deskriptif juga berfungsi sebagai pijakan sebelum peneliti melangkah ke analisis inferensial, mencakup uji normalitas, homogenitas, dan uji-t. Gambaran awal tentang pola distribusi data dan selisih skor antara pretest dan posttest yang dihasilkan dari tahap ini menjadi dasar interpretasi pada tahapan analisis berikutnya.

2. Analisis Inferensial

Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dan menarik kesimpulan dari data sampel terhadap populasi. Peneliti menentukan apakah perbedaan yang ditemukan dalam hasil penelitian signifikan secara statistik atau terjadi secara kebetulan. Agar pengujian hipotesis menghasilkan kesimpulan yang sah, sejumlah asumsi statistik perlu dipenuhi terlebih dahulu sebelum uji utama dilaksanakan. Oleh karena itu, tahapan analisis inferensial dalam penelitian ini dirancang secara sistematis,

dimulai dari uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan uji Paired Sample T-Test sebagai uji inti. Seluruh tahapan analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS for Windows:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal, mengingat distribusi normal merupakan syarat utama penggunaan uji statistik parametrik seperti uji-t. Hair, Page, dan Brunsveld (2021) menegaskan bahwa hasil analisis statistik hanya valid apabila asumsi distribusi normal terpenuhi. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk melalui SPSS, dengan kriteria keputusan sebagai berikut:

- 1) Nilai signifikansi $> 0,05$ menunjukkan data berdistribusi normal.
- 2) Nilai signifikansi $< 0,05$ menunjukkan data tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas pada data pretest dan posttest menentukan apakah analisis dilanjutkan menggunakan uji-t parametrik atau pendekatan non-parametrik.

b. Uji Homogenitas

Uji Uji homogenitas dilakukan untuk memeriksa apakah dua kelompok data penelitian memiliki varians yang setara. Pengujian ini penting dilakukan sebagai prasyarat analisis inferensial, karena perbedaan varians antar kelompok dapat mengaburkan interpretasi hasil uji statistik. Dengan memastikan homogenitas varians, peneliti dapat meyakini bahwa perbedaan yang muncul dalam hasil penelitian mencerminkan pengaruh perlakuan, bukan akibat ketidaksetaraan karakteristik data antar kelompok.

Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi yang diperoleh melebihi 0,05, yang berarti variasi data antar kelompok tidak berbeda secara statistik. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah sebagai berikut:

- 1) Nilai signifikansi $> 0,05$: H_0 ditolak dan H_1 diterima, data bersifat homogen.
- 2) Nilai signifikansi $< 0,05$: H_0 diterima dan H_1 ditolak, data tidak bersifat homogen.

Hasil uji homogenitas menjadi pertimbangan peneliti sebelum melanjutkan ke tahap uji-t. Kesetaraan varians antar kelompok yang terkonfirmasi memastikan bahwa asumsi dasar uji parametrik terpenuhi, sehingga kesimpulan yang ditarik dari pengujian hipotesis dapat dipertanggungjawabkan secara statistik.

c. Uji Paired Sampel t-Test

Uji Paired Sample T-Test digunakan untuk menguji perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelompok yang sama. Uji ini sesuai diterapkan dalam penelitian yang menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest Design, sebagaimana rancangan yang digunakan dalam penelitian ini. Rumus dasar uji-t berpasangan dapat dituliskan sebagai berikut:

$$t = \frac{D}{S_D / \sqrt{n}}$$

Keterangan:

- t = nilai uji t
- D = rata-rata selisih antara *pretest* dan *posttest*
- S_D = simpangan baku dari selisih skor
- N = jumlah sampel

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji Paired Sample T-Test adalah sebagai berikut:

- 1) Jika Nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest, sehingga hipotesis alternatif diterima.
- 2) Nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest, sehingga hipotesis alternatif ditolak.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil SMP Negeri 1 Sinjai

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sinjai, salah satu lembaga pendidikan menengah pertama di Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan, yang beralamat di Jl. Persatuan Raya No. 95, Kelurahan Balangnipa, Kecamatan Sinjai Utara. Sebagai institusi pendidikan formal, sekolah ini menyelenggarakan layanan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara menyeluruh, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan akhlak sesuai tujuan pendidikan nasional. Dalam menjalankan fungsinya, SMP Negeri 1 Sinjai secara konsisten berupaya meningkatkan mutu pembelajaran melalui pemanfaatan metode, media, dan teknologi pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Komitmen ini terwujud antara lain melalui dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, yang dipandang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan bagi siswa.

2. Visi dan Misi SMP Negeri 1 Sinjai

a. Visi

Menjadi lembaga pendidikan yang mencetak generasi unggul dalam prestasi, berakhlak mulia, berwawasan lingkungan, serta mampu bersaing di era digital

b. Misi

- 1) Meningkatkan Prestasi : Mewujudkan keunggulan di bidang akademik dan non-akademik melalui pembinaan yang komprehensif.
- 2) Penguatan Karakter: Membentuk karakter siswa yang religius, disiplin, serta memiliki budi pekerti luhur sesuai nilai-nilai budaya.

- 3) Optimalisasi Pembelajaran: Menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan sarana prasarana.
- 4) Membangun Lingkungan Edukatif: Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, sehat, aman, serta mendukung motivasi belajar siswa.

3. Keadaan Siswa

Subjek penelitian berjumlah 31 siswa yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian, mulai dari pelaksanaan pretest, proses pembelajaran, hingga posttest.

B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Pelaksanaannya mencakup tiga tahap berurutan: pengukuran awal melalui pretest, pemberian perlakuan, dan pengukuran akhir melalui posttest. Rancangan ini memungkinkan peneliti membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama.

1. Pelaksanaan Pretest

Tahap awal penelitian diawali dengan pemberian pretest kepada seluruh siswa untuk mengukur kemampuan awal mereka pada mata pelajaran PAI sebelum penerapan aplikasi Kahoot. Instrumen tes yang digunakan disusun berdasarkan indikator materi pembelajaran yang akan diajarkan, sehingga hasil yang diperoleh mencerminkan kondisi awal penguasaan siswa secara objektif.

Data pretest menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih bervariasi. Kesenjangan pemahaman antar siswa ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan prestasi belajar secara merata. Temuan awal ini sekaligus menjadi landasan empiris bagi peneliti untuk menerapkan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada tahap berikutnya.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Setelah pelaksanaan pretest, kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilaksanakan sesuai materi yang telah ditetapkan. Guru menyampaikan materi menggunakan metode pembelajaran yang lazim diterapkan di kelas, sementara siswa mengikuti proses belajar mengajar sesuai rencana yang telah disusun. Penyampaian materi berlangsung secara terstruktur hingga seluruh pokok bahasan tersampaikan. Sebelum memasuki tahap evaluasi, siswa diberi kesempatan untuk menelaah kembali materi yang telah dipelajari. Tahap ini penting untuk memastikan kesiapan siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

a. Pertemuan Pertama (18 Mei 2026)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada 18 Mei 2026, diawali dengan pemberian pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa terkait materi Meneladani Inspirasi dan Kontribusi Ilmuwan Muslim pada Masa Bani Abbasiyah untuk Kemanusiaan dan Peradaban.



Gambar 4.1 Pelaksanaan Pretest

Guru kemudian menyampaikan materi mengenai perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Bani Abbasiyah dan peran ilmuwan Muslim dalam mendorong kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Proses pembelajaran menggunakan metode discovery learning, di mana siswa didorong menemukan informasi melalui pengamatan, diskusi, dan tanya jawab. Pada akhir pertemuan, siswa mengikuti kuis melalui

aplikasi Kahoot sebagai evaluasi formatif untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.



Gambar 4.2, Pelaksanaan Pembelajaran

b. Pertemuan Kedua (20 Mei 2026)

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 20 Mei 2026, dengan fokus pembahasan pada tokoh-tokoh ilmuwan Muslim dan kontribusi mereka terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dunia. Materi juga mencakup ekspresi keindahan dan seni yang berkembang pada masa Bani Abbasiyah. Pembelajaran berlangsung melalui diskusi kelompok dan presentasi hasil diskusi dengan pendekatan saintifik, yang mendorong siswa aktif mengonstruksi pengetahuan melalui proses berpikir kritis dan kolaboratif.



Gambar 4.3, Pelaksanaan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa mengikuti kuis melalui aplikasi Kahoot yang memuat pertanyaan seputar tokoh ilmuwan Muslim dan perkembangan seni pada masa Abbasiyah. Kuis

ini dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari sekaligus meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Penggunaan Kahoot pada tahap ini berfungsi sebagai evaluasi formatif yang memberikan umpan balik langsung bagi guru maupun siswa mengenai tingkat penguasaan materi.

c. Pertemuan Ketiga (26 Mei 2026)

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada 26 Mei 2026, dengan materi kontribusi peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah terhadap kemanusiaan dan peradaban dunia. Melalui pendekatan *product based learning*, guru membimbing siswa menyusun infografis berupa *mind mapping* yang menggambarkan peran ilmuwan Muslim dan kontribusinya bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Kegiatan ini dirancang untuk mendorong siswa mensintesis pemahaman mereka dalam bentuk karya yang terstruktur dan visual.



Gambar 4.4, Siswa Mempresentasikan Hasil Karyanya

Setelah infografis selesai disusun, siswa mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik atas proses belajar yang telah dilalui. Pada akhir pertemuan, guru melaksanakan evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap keseluruhan materi yang telah dipelajari. Hasil evaluasi ini sekaligus menjadi bahan pertimbangan guru dalam menilai efektivitas pembelajaran yang telah berlangsung.

d. Pertemuan Keempat (3 Juni 2026)

Pertemuan keempat dilaksanakan pada 3 Juni 2026, diawali dengan penguatan materi dan pemberian kesempatan kepada siswa untuk meninjau kembali seluruh materi yang telah dipelajari pada tiga pertemuan sebelumnya. Setelah tahap penguatan selesai, siswa mengikuti posttest melalui aplikasi Kahoot sebagai instrumen evaluasi akhir penelitian. Posttest dirancang untuk mengukur peningkatan prestasi belajar siswa setelah memperoleh pembelajaran dan perlakuan menggunakan aplikasi Kahoot pada setiap pertemuan.



Gambar 4.5, Siswa Melaksanakan Kegiatan Pretest

Pelaksanaan posttest berlangsung tertib dan siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menjawab soal yang disajikan melalui aplikasi Kahoot. Data yang diperoleh dari posttest selanjutnya dibandingkan dengan hasil pretest untuk mengetahui sejauh mana peningkatan prestasi belajar siswa setelah penerapan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran..

3. Pelaksanaan Posttest

Pada Pada tahap akhir penelitian, posttest dilaksanakan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Siswa mengakses aplikasi melalui perangkat yang tersedia dan menjawab soal yang disusun berdasarkan materi yang telah dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan Kahoot dalam pelaksanaan posttest menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif dibanding metode konvensional. Fitur kuis

digital memungkinkan siswa menjawab soal secara langsung dan memperoleh umpan balik hasil secara cepat, sementara guru dapat memantau dan merekap hasil evaluasi secara efisien. Data posttest yang terkumpul selanjutnya dianalisis untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran.

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Bagian ini menguraikan temuan penelitian yang diperoleh di SMP Negeri 1 Sinjai melalui pengolahan data hasil tes dan dokumentasi. Pengambilan data melibatkan siswa sebagai responden, dengan fokus pada penerapan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Data penelitian diperoleh melalui dua instrumen pengukuran, yakni pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan, sedangkan posttest digunakan untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan. Perbandingan hasil kedua instrumen ini menjadi dasar dalam menilai peningkatan prestasi belajar siswa setelah penerapan aplikasi Kahoot.

1. Analisa Deskriptif

a. Prestasi belajar PAI siswa sebelum (pretest) penerapan aplikasi Kahoot

Data prestasi belajar siswa diperoleh melalui pemberian tes kepada siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 1 Sinjai. Pengukuran dilakukan dua kali, yakni sebelum dan sesudah penerapan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran, guna memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai perubahan prestasi belajar siswa.

Setelah dilakukan pengolahan terhadap nilai pretest di peroleh data sebagai berikut:

Tabel. 4.1. Deskripsi Nilai Pretest

Statistics		
Pretest		
N	Valid	31

	Missing	0
Mean		65,16
Std. Error of Mean		2,697
Median		66,00
Mode		73 ^a
Std. Deviation		15,016
Sum		2020

Hasil pengolahan data pretest disajikan pada Tabel 4.1 di atas. Data menunjukkan bahwa dari 31 siswa yang menjadi responden, diperoleh nilai rata-rata sebesar 65,16 dengan median 66,00 dan modus 73. Standar deviasi sebesar 15,016 mengindikasikan bahwa sebaran nilai siswa cukup bervariasi, artinya terdapat kesenjangan yang cukup lebar antara siswa dengan kemampuan tinggi dan rendah. Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh dari seluruh responden adalah 2.020.

Berdasarkan deskripsi statistik tersebut, kemampuan awal siswa sebelum penerapan aplikasi Kahoot berada pada kategori sedang. Nilai rata-rata 65,16 mencerminkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tingkat penguasaan materi yang optimal. Kondisi ini mengindikasikan perlunya intervensi pembelajaran yang lebih inovatif untuk mendorong peningkatan prestasi belajar siswa, yang dalam penelitian ini diwujudkan melalui penerapan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran.

b. Prestasi belajar PAI siswa sesudah (posttest) penerapan aplikasi Kahoot

Setelah dilakukan pengolahan terhadap nilai pretest di peroleh data sebagai berikut:

Tabel. 4.2. Deskripsi Nilai Posttest

Statistics		
Posttest		
N	Valid	31
	Missing	0

Mean	78,84
Std. Error of Mean	2,753
Median	80,00
Mode	80
Std. Deviation	15,328
Sum	2444

Hasil pengolahan data posttest disajikan pada Tabel 4.2 di atas. Data dari 31 siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 78,84 dengan median 80,00 dan modus 80. Standar deviasi sebesar 15,328 mencerminkan bahwa sebaran nilai posttest relatif serupa dengan pretest, namun dengan posisi rata-rata yang lebih tinggi. Total skor keseluruhan responden mencapai 2.444.

Dibandingkan dengan hasil pretest, data posttest menunjukkan peningkatan yang cukup berarti. Nilai rata-rata siswa naik dari 65,16 menjadi 78,84, dengan selisih peningkatan sebesar 13,68 poin. Kenaikan nilai median dari 66,00 menjadi 80,00 juga mengonfirmasi bahwa peningkatan terjadi secara merata, bukan hanya pada sebagian kecil siswa berprestasi tinggi.

Peningkatan ini memberikan indikasi awal bahwa penerapan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Nilai rata-rata posttest yang mendekati angka 80 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai tingkat penguasaan materi yang lebih baik dibanding sebelum perlakuan diberikan. Temuan deskriptif ini selanjutnya diuji secara statistik untuk memastikan signifikansi perbedaan tersebut.

2. Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, peneliti melaksanakan uji normalitas untuk memastikan bahwa sebaran data memenuhi asumsi distribusi normal. Pemenuhan asumsi ini merupakan prasyarat utama dalam penggunaan statistik parametrik, karena kesahihan hasil uji-t sangat bergantung pada karakteristik distribusi data yang dianalisis. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Nilai signifikansi (sig) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal
- 2) Nilai signifikansi (sig) $\leq 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal

Tabel 4.3, Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,148	31	,081	,936	31	,065
Posttest	,098	31	,200*	,974	31	,648

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Mengingat jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50 responden, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk yang dinilai lebih sesuai untuk sampel berukuran kecil dibanding uji Kolmogorov-Smirnov. Berdasarkan Tabel 4.3, hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,065 dan posttest sebesar 0,648.

Kedua nilai signifikansi tersebut melampaui batas kritis 0,05, sehingga data pretest maupun posttest dinyatakan berdistribusi normal. Hasil ini mengonfirmasi bahwa sebaran data hasil belajar siswa tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal, sehingga asumsi dasar statistik parametrik terpenuhi. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis menggunakan uji Paired Sample T-Test.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene Statistic untuk menentukan apakah data penelitian memiliki varians yang setara. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Nilai signifikansi $> 0,05$: H_0 ditolak dan H_1 diterima, data bersifat homogen.
- 2) Nilai signifikansi $< 0,05$: H_0 diterima dan H_1 ditolak, data tidak bersifat homogen.

Tabel 4.4, Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	,048	1	60	,827
Based on Median	,106	1	60	,746
Based on Median and with adjusted df	,106	1	58,803	,746
Based on trimmed mean	,088	1	60	,768

Berdasarkan Tabel 4.4, hasil uji Levene based on mean menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,827. Nilai ini jauh melampaui batas kritis 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, data pretest dan posttest dinyatakan homogen, yang berarti kedua kelompok data memiliki varians yang tidak berbeda secara signifikan.

Terpenuhinya asumsi homogenitas varians ini melengkapi hasil uji normalitas sebelumnya, sehingga seluruh prasyarat statistik parametrik telah terpenuhi. Kondisi ini memperkuat keyakinan peneliti bahwa perbedaan yang ditemukan pada tahap analisis berikutnya benar-benar mencerminkan pengaruh perlakuan, bukan akibat ketidaksetaraan karakteristik data antar kelompok pengukuran.

c. Uji Hipotesis (Paired Sampel t-Test)

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample T-Test untuk mengetahui pengaruh penerapan aplikasi Kahoot terhadap prestasi belajar siswa. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
- 2) Nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Tabel 4.5, Uji Paired Sample t-Test

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-13,677	12,980	2,331	-18,439	-8,916	-5,867	30	,000

Berdasarkan Tabel 4.5, hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai mean perbedaan antara pretest dan posttest sebesar -13,677 dengan standar deviasi 12,980. Nilai t yang diperoleh sebesar -5,867 dengan derajat kebebasan 30. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang -18,439 hingga -8,916, yang seluruhnya bernilai negatif dan tidak mencakup angka nol. Hal ini mengonfirmasi bahwa perbedaan antara pretest dan posttest bersifat konsisten dan signifikan secara statistik.

Nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,000, jauh di bawah batas kritis 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan aplikasi Kahoot. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan aplikasi Kahoot berpengaruh signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar PAI siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 1 Sinjai.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan menguji dan mendeskripsikan pengaruh penerapan aplikasi Kahoot terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 1 Sinjai. Penerapan aplikasi berlangsung selama empat pertemuan dengan materi Meneladani Inspirasi dan Kontribusi Ilmuwan Muslim pada Masa Bani Abbasiyah untuk Kemanusiaan dan Peradaban. Pada setiap pertemuan, Kahoot digunakan sebagai media evaluasi yang

memungkinkan siswa menjawab soal secara interaktif melalui perangkat digital.

Selama proses pembelajaran berlangsung, penerapan Kahoot menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menarik minat siswa. Fitur permainan, papan peringkat, dan umpan balik langsung yang tersaji setelah setiap jawaban mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan evaluasi. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya fokus dan keterlibatan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dibanding metode evaluasi konvensional.

Peningkatan keterlibatan siswa selama pembelajaran tercermin dalam hasil analisis data yang diperoleh. Nilai rata-rata pretest sebesar 65,16 meningkat menjadi 78,84 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 13,68 poin. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berada jauh di bawah batas kritis 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan aplikasi Kahoot.

Temuan tersebut dapat dipahami melalui pendekatan teori *game-based learning*, yang menempatkan elemen permainan sebagai mekanisme untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Kahoot secara struktural memang dirancang untuk mempertemukan fungsi evaluasi dengan dinamika interaksi belajar yang lebih hidup. Fitur papan peringkat, skor langsung, dan umpan balik setelah setiap jawaban berfungsi sebagai *reinforcement* positif dalam kerangka teori behavioristik Skinner perilaku menjawab dengan benar diperkuat oleh respons instan berupa poin dan posisi peringkat, sehingga mendorong siswa untuk lebih fokus memahami materi PAI dibanding metode evaluasi konvensional. Pola ini menggeser peran siswa dari penerima informasi yang pasif menjadi partisipan aktif yang berkompetisi secara sehat dan bertanggung jawab atas setiap jawaban yang diberikan. Selain itu, penerapan Kahoot selama empat pertemuan secara terencana juga sejalan dengan prinsip

evaluasi formatif yang dikemukakan oleh Idrus (2019), bahwa evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan memungkinkan guru memperoleh informasi akademik siswa yang akurat dari waktu ke waktu, sekaligus memberikan landasan bagi perbaikan proses pembelajaran secara adaptif. Dengan demikian, peningkatan prestasi belajar yang terukur dalam penelitian ini bukan semata-mata hasil dari penguasaan konten, melainkan juga merupakan produk dari proses pembelajaran yang lebih interaktif, responsif, dan berorientasi pada keterlibatan siswa.

Temuan ini sejalan dengan fungsi Kahoot sebagai media evaluasi berbasis teknologi yang tidak sekadar mengukur hasil belajar, tetapi sekaligus mendorong motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Interaktivitas yang ditawarkan aplikasi ini terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi yang telah dipelajari. Hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa penerapan aplikasi Kahoot berpengaruh signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar PAI siswa SMP Negeri 1 Sinjai.

Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dijelaskan melalui karakteristik Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang mampu mengubah suasana evaluasi dari pasif menjadi aktif. Dalam pembelajaran konvensional, siswa cenderung berperan sebagai penerima informasi tanpa keterlibatan yang berarti. Kahoot menggeser pola ini dengan menempatkan siswa sebagai partisipan aktif yang menjawab pertanyaan, berkompetisi secara sehat, dan memperoleh umpan balik langsung atas setiap jawaban yang diberikan. Dinamika ini mendorong siswa untuk lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti setiap tahap pembelajaran.

Penerapan Kahoot dalam pembelajaran PAI berjalan lancar dan disambut baik oleh siswa. Mereka aktif berpartisipasi dan antusias mengikuti kuis melalui perangkat digital sepanjang proses pembelajaran. Sebagai platform game-based learning, Kahoot mendorong keterlibatan aktif siswa lewat berbagai kuis interaktif sekaligus menciptakan suasana belajar yang

menarik dan menyenangkan. Penggunaannya dalam penelitian ini terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran, keterlibatan siswa, dan orientasi pembelajaran pada aktivitas siswa sendiri.

Nilai siswa meningkat setelah penerapan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran PAI, ditunjukkan oleh selisih rata-rata nilai pretest dan posttest, dengan nilai posttest lebih tinggi daripada pretest. Prestasi belajar sendiri merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor. Peningkatan nilai posttest ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berkontribusi positif terhadap prestasi belajar PAI siswa.

Peningkatan prestasi belajar siswa dalam penelitian ini tidak semata-mata disebabkan oleh penerapan Kahoot, melainkan juga dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal lain. Faktor internal mencakup minat, motivasi, perhatian, dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran; selama penelitian berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan tinggi dalam pembelajaran berbantuan Kahoot. Faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, strategi pembelajaran guru, dan media pembelajaran yang digunakan. Dalam penelitian ini, Kahoot berperan sebagai media yang menciptakan suasana belajar lebih menarik dan interaktif, sehingga menjadi salah satu faktor eksternal yang berkontribusi terhadap peningkatan prestasi belajar PAI siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Saaman (2022), yang menunjukkan bahwa Kahoot menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memudahkan guru dalam melakukan penilaian (Saaman, 2022). Penelitian tersebut tidak mengukur peningkatan prestasi belajar secara kuantitatif, namun tingginya keterlibatan siswa menjadi salah satu faktor yang turut mendukung peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini.

Temuan ini juga mendukung penelitian Zulkhi et al. (2023), yang menunjukkan bahwa integrasi Kahoot dalam pembelajaran PAI meningkatkan motivasi dan pencapaian belajar peserta didik (Zulkhi et al., 2023).

Peningkatan prestasi belajar siswa dalam penelitian ini diduga terjadi karena Kahoot meningkatkan motivasi belajar melalui kuis yang interaktif dan kompetitif, sehingga siswa lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Oktiana et al. (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Oktiana et al., 2024). Penelitian tersebut menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan Kahoot memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kesamaan hasil ini menunjukkan bahwa efektivitas Kahoot tidak terbatas pada mata pelajaran matematika, tetapi juga berlaku pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian Rosyidah dan Badriyah (2024) turut memperkuat hasil penelitian ini, dengan temuan bahwa Kahoot dan Quizizz sama-sama berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI, meskipun Kahoot lebih unggul dalam meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi siswa selama pembelajaran (Rosyidah & Badriyah, 2024). Temuan tersebut sejalan dengan kondisi dalam penelitian ini, di mana siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang lebih tinggi selama pembelajaran menggunakan Kahoot.

Hasil penelitian ini, didukung oleh temuan penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan prestasi belajar siswa. Kesimpulan ini konsisten dengan temuan Saaman (2022), Zulkhi et al. (2023), Oktiana et al. (2024), serta Rosyidah dan Badriyah (2024), yang secara terpisah menemukan bahwa Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, dan mendorong partisipasi aktif siswa pada berbagai jenjang dan mata pelajaran. Konsistensi temuan dari berbagai konteks pembelajaran ini memperkuat posisi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang efektivitasnya tidak terbatas pada satu mata pelajaran atau jenjang pendidikan tertentu.

Penelitian ini berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya dalam tiga hal. Pertama, fokus penelitian ini secara khusus menguji peningkatan prestasi belajar PAI, sementara sebagian penelitian terdahulu menguji mata pelajaran lain seperti matematika atau tidak mengukur prestasi belajar secara kuantitatif sama sekali, sebagaimana terlihat pada penelitian Saaman (2022). Kedua, penelitian ini dilakukan pada jenjang SMP, tepatnya di SMP Negeri 1 Sinjai, sehingga memperluas konteks empiris penerapan Kahoot yang sebelumnya lebih banyak diuji pada jenjang lain. Ketiga, penelitian ini menggunakan desain eksperimen *one-group pretest-posttest*, yang memungkinkan pengukuran peningkatan prestasi belajar secara langsung melalui selisih nilai sebelum dan setelah perlakuan, bukan sekadar pengukuran persepsi atau respons siswa.

Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penerapan Kahoot dapat dijadikan alternatif media pembelajaran efektif untuk meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah menengah pertama. Temuan ini memiliki implikasi praktis bagi guru PAI: kuis interaktif berbasis Kahoot dapat dirancang sesuai indikator pembelajaran dan digunakan baik sebagai alat evaluasi formatif maupun sebagai strategi penguatan pemahaman materi di tengah atau akhir pembelajaran.

Peningkatan prestasi belajar siswa tidak semata-mata disebabkan oleh penyampaian materi pembelajaran, melainkan juga dipengaruhi oleh penggunaan media yang menarik dan interaktif. Kahoot menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, sejalan dengan teori *game-based learning* yang menempatkan elemen permainan sebagai pendorong perhatian dan motivasi peserta didik. Unsur kompetisi dalam kuis Kahoot, ditambah umpan balik skor secara langsung, mendorong siswa untuk lebih fokus memahami materi PAI dibandingkan metode konvensional. Atas dasar itu, Kahoot dapat dijadikan alternatif media pembelajaran atau evaluasi efektif untuk meningkatkan prestasi belajar PAI di SMP Negeri 1 Sinjai.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Sinjai, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Penerapan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Sinjai terlaksana dengan baik sebagai media pembelajaran interaktif dan inovatif berbasis teknologi. Unsur permainan, kompetisi yang sehat, dan umpan balik langsung pada Kahoot membuat siswa lebih aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Prestasi belajar siswa meningkat setelah penerapan aplikasi Kahoot. Nilai rata-rata pretest sebesar 65,16 naik menjadi 78,84 pada posttest, dengan selisih peningkatan 13,68 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Kahoot membantu siswa memahami materi PAI secara lebih optimal dibanding sebelum penerapan. Uji Paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini membuktikan bahwa perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Kahoot bersifat signifikan secara statistik, sekaligus menjawab rumusan masalah penelitian: aplikasi Kahoot dapat meningkatkan prestasi belajar PAI siswa di SMP Negeri 1 Sinjai.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAI, disarankan menjadikan Kahoot bagian dari media pembelajaran sehari-hari, bukan sekadar variasi sesekali. Kuis interaktif lewat aplikasi ini terbukti mendorong siswa lebih termotivasi, membuat

suasana kelas lebih hidup, dan memudahkan guru memantau pemahaman siswa secara langsung saat evaluasi berlangsung.

2. Bagi Sekolah, perlu memastikan ketersediaan infrastruktur pendukung, seperti akses internet yang stabil dan perangkat digital yang cukup, mengingat penerapan Kahoot bergantung pada koneksi dan perangkat siswa selama kuis berlangsung. Sekolah dapat memfasilitasi pelatihan singkat bagi guru-guru lain mengenai penggunaan Kahoot dan aplikasi sejenis, sehingga manfaat media ini tidak hanya dirasakan pada mata pelajaran PAI, tetapi juga mata pelajaran lain di SMP Negeri 1 Sinjai..
3. Bagi Peneliti selanjutnya, dapat memperluas penerapan Kahoot ke mata pelajaran lain, jenjang pendidikan yang berbeda, atau membandingkannya dengan platform sejenis seperti Quizizz, untuk menguji konsistensi temuan penelitian ini pada konteks yang lebih luas. Penelitian lanjutan juga dapat mengamati faktor internal siswa, seperti motivasi dan minat awal, secara lebih mendalam, mengingat faktor-faktor tersebut turut berkontribusi terhadap peningkatan prestasi belajar selain penggunaan media pembelajaran itu sendiri. Penelitian berikutnya sebaiknya menggunakan desain yang melibatkan kelompok kontrol, agar peningkatan prestasi belajar dapat dipastikan murni berasal dari penerapan Kahoot, bukan dari faktor lain seperti pengulangan materi atau efek pengujian itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar metodologi penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga. ISBN 978-623-7816-25-6. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/42716/>
- Agustina, L., & Masyithoh, S. (2025). Pengaruh lingkungan sekolah terhadap prestasi belajar siswa di sekolah dasar: Tinjauan literatur. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 3(3), 692–702. <https://doi.org/10.55340/jpk.v3i3.2187>.
- Ahzim, R., Saputa, S., Wanto, D., & Daheri, M. (2023). Kahoot-based PAI learning evaluation. *Indonesian Journal for Islamic Studies*, 1(2), 54–58. <https://doi.org/10.58723/ijfis.v1i2.129>
- Annur, H., Etin, S., & Khaerudin, K. (2025). Model pembelajaran saintifik berbasis game-based learning. *Jurnal Pendidikan Sains dan Pembelajaran*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.56798/jpsp.v4i1.389>
- Ary, H., Hartono, R., & Rozi, F. (2024). The impact of Kahoot to enhance students' participation and reading ability in ELT classroom. *English Education Journal*, 14(1), 49–62. <https://doi.org/10.15294/r5k3b315>
- Ayuningtiyas, V., & Hajaroh, S. (2024). Pengembangan media interaktif Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran fiqih. *Jurnal Al-Mau'izhoh*, 6(1), 829–838. <https://doi.org/10.31949/am.v6i1.9587>.
- Bhuana, G. (2022). The benefits and drawbacks of Kahoot: Students' perspective. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 10(2), 2224–2232. <https://doi.org/10.24256/ideas.v10i2.3508>
- Cahyani, N. (2024). Pengaruh penggunaan media game Kahoot terhadap penguasaan konsep teknologi informasi dan komunikasi siswa MTs Bontocinde Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(2), 112–121. <https://doi.org/10.52810/jptik.v5i2.1472>
- Christiani, N., Adrianto, M., & Anggraini, M. (2019). *Modul teknologi pembelajaran: Kahoot*. CV Jejak (Jejak Publisher). ISBN 978-623-247081-1.
- Creswell, J., & Guetterman, T. (2024). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (7th ed.). Pearson. ISBN 978-0-13-816089-0; <https://eric.ed.gov/?id=ED672918>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172–186. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>

- Fajri, N., Akbar, A., & Zakir, S. (2021). Penerapan aplikasi Kahoot dalam evaluasi pembelajaran PAI pada materi masuknya Islam ke Nusantara di kelas IX di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 4(2), 78–89. <https://doi.org/10.31869/jkpu.v4i2.3040>
- Fortuna, A. (2024). *Analisis faktor-faktor internal siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas 10 E3 di SMA Islam Sudirman Pakis Kabupaten Magelang* [Skripsi sarjana, Universitas Ivet]. Repositori Institusi Universitas Ivet. <https://eprint.ivet.ac.id/id/eprint/385/>
- Fuadiy, M. (2021). Evaluasi pembelajaran sebagai sebuah studi literatur. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 173–197. <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.8>
- Gopalan, M., Rosinger, K., & Ahn, J. (2020). Use of quasi-experimental research designs in education research: Growth, promise, and challenges. *Review of Research in Education*, 44(1), 218–243. <https://doi.org/10.3102/0091732X20903302>
- Hippert, A. (2021). Riding, roping, resurrected: When Christianity meets horsemanship – A case study of Christian cowboys in Kansas, US. *Zeitschrift für junge Religionswissenschaft*, 16, 1–16. <https://doi.org/10.4000/zjr.1964>
- Prayetno, I. (2025). Tantangan dan solusi dalam pembelajaran PAI di era digital. *Jurnal Kajian Islam dan Sosial Keagamaan*, 2(3), 616–622. <https://jurnal.itcc.web.id/index.php/jkis/article/view/2390>
- Iskandar, M., Aisyah, S., & Novrianti, N. (2024). Pengembangan computer based testing menggunakan aplikasi Kahoot! untuk evaluasi pembelajaran. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 9(2), 218–226. <https://doi.org/10.34125/jkps.v9i2.493>
- Jaya, A., Kasmawati, K., Lilianti, L., Rahma, R., & Herlian, H. (2024). Transformasi pendidikan: Meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa melalui integrasi model pembelajaran berbasis teknologi. *Edum Journal*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.31943/edumjournal.v7i1.167>
- Kalleny, N. (2020). Advantages of Kahoot! game-based formative assessments along with methods of its use and application during the COVID-19 pandemic in various live learning sessions. *Journal of Microscopy and Ultrastructure*, 8(4), 175–185. https://doi.org/10.4103/JMAU.JMAU_61_20
- Kaniawati, E., Mardani, M., Lestari, S., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18–32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Kartini, K. (2023). Peningkatan prestasi belajar siswa dengan menerapkan model

- pembelajaran discovery learning pada pembelajaran IPS materi pasar bebas di kelas IX-5 semester 2 SMPN 4 Bolo tahun pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 99–109. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.308>
- Kenargi, K., & Sanjiwani, S. (2025). Behaviorisme dalam pembelajaran: Teori, tokoh dan aplikasinya. *PsyEcho Journal of Psychology*, 2(2), 21–25. <https://doi.org/10.38043/psyecho.v2i2.7576>
- Khairunnisa, N., & Rigianti, H. (2023). Pengaruh lingkungan sosial terhadap prestasi belajar siswa di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1360–1369. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1477>
- Laia, E. (2024). Peranan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu. *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 1–14. <https://doi.org/10.57094/jpe.v5i2.2261>
- Laila, L., Nabila, A., & Widianti, E. (2024). Konsep dasar evaluasi pembelajaran. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 2(5), 252–262. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i5.536>
- Ma'ruf, A., & Alfurqan, A. (2022). Analisis penggunaan aplikasi Kahoot sebagai digital game based learning dalam evaluasi pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang. *AS-SABIQUN*, 4(5), 1276–1287. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2238>
- Masyrufin, A. (2022). Pengembangan game Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 63–73. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.977>
- Maulani, G., Septiani, S., Susilowaty, N., Rusmayani, N., Sukamdi, S., Evenddy, S., Lasri, L., Nababan, H., Setiadi, K., Rahayu, I., Simanungkalit, L., Edi, S., Sari, N., Atin, S., Thoif, M., Raju, M., Saptadi, N., Rosalinda, R., Syafriansyah, M., ... Nurlily, L. (2024). *Evaluasi pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka. ISBN 978-623-8385-81-2.
- Mawarni, F., & Fitriani, Y. (2019). Peningkatan prestasi belajar bahasa Indonesia materi pokok teks eksposisi di kelas X IPA 2 SMA Negeri 1 Sembawa Kabupaten Banyuasin. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 9(2), 133–147. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v9i2.4293>
- Musarwan, M., & Warsah, I. (2022). Evaluasi pembelajaran (konsep, fungsi dan tujuan): Sebuah tinjauan teoritis. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 1(2), 186–199. <https://doi.org/10.58561/jkpi.v1i2.35>
- Mustagis, M., Hijayadi, R., Rufiani, R., Al Mubarak, M., Jamilah, J., & Pratiwi, D. (2024). Benefits of Kahoot in improving 7th grade junior highschool

- English vocabulary: Classroom action research in SMP Hamong Putera Ngaglik. *English Education and Literature Journal (E-Jou)*, 4(2), 69–78. <https://doi.org/10.53863/ejou.v4i02.1014>
- Narestifuri, R., & Subekti, H. (2024). Peningkatan prestasi belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada materi listrik dinamis. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan (JPSP)*, 4(1), 108–116. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v4i1.7774>
- Nazlia, R., & Mahfi, I. (2023). Mencapai martabat mulia dengan ilmu (kajian Q.S Al-Mujadilah ayat 11). *Al-Munir: Jurnal Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, 5(1), 89–98. <https://doi.org/10.24239/al-munir.v5i1.318>
- Nurhayati, A. (2023). Upaya meningkatkan prestasi belajar siswa melalui strategi pembelajaran *the power of two*. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1386–1392. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1688>
- Nuraziza, R. (2024). Efektivitas penggunaan media evaluasi wordwall untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar pada materi segitiga dan segiempat siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 15 Sinjai [Skripsi]. Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
- Oktiana, I., Sapti, M., & Nugraheni, P. (2024). Pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media Kahoot! terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika siswa. *Journal of Citizen Research and Development*, 1(2), 582–593. <https://doi.org/10.55884/jcrd.v1i2.3739>
- Prasetiani, D. (2024). Analisis penggunaan Kahoot! dalam meningkatkan keterlibatan, efektivitas pembelajaran, dan pengalaman belajar siswa di sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 6(4), 20783–20794. <https://doi.org/10.52810/jptp.v6i4.3127>
- Puspaningrum, E., & Sugiarto, P. (2021). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran anak berbasis game. Dalam *Prosiding SNP2M UMAHA* (hlm. 102–105). Universitas Maarif Hasyim Latif. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8388363>
- Rahmadani, F., Saman, T., & Bahing, B. (2024). Students' perception of game-based learning using Kahoot! in learning English. *EBONY: Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 4(1), 28–38. <https://doi.org/10.37304/ebony.v4i1.12442>
- Rahmawati, R., Titisari, K., & Pawenang, S. (2021). Learning interest, achievement motivation, learning style, and self-reliance of learning effect on student achievement at SMP Batik Surakarta. *International Journal of Economics, Business and Accounting Research*, 5(3), 1–11. <https://doi.org/10.29040/IJEBAR.V5I3.3095>

- Ramaila, S. (2024). Harnessing Kahoot! as an educational tool to foster meaningful teaching and learning: A systematic review. *African Journal of Teacher Education*, 13(2), 1–12. <https://doi.org/10.21083/ajote.v13i2.8017>
- Rohantizani, R., Nuraina, N., & Fonna, M. (2023). Aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran matematika pada siswa sekolah menengah pertama. *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 118–123. <https://doi.org/10.56921/cpkm.v2i2.151>
- Rohili, I., Ruswandi, I., Supiana, & Zaqiah, Q. (2025). Transformasi pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) di era digital: Peningkatan peran guru PAI inovatif dan implementasi model pembelajaran PAI variatif. *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 34–46. <https://doi.org/10.51806/an-nahdlah.v5i1.721>
- Syarifuddin, S. (2020) Pengaruh Metode Pemberian Tugas Dan Pembelajaran Remedial Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Smp Negeri 4 Bontocani Kecamatan Bontocani Kabupaten Bone. SKRIPSI. Universitas Islam Ahmad Dahlan sinjai.
- Rosyidah, A., & Badriyah, L. (2024). Studi komparasi tentang kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI dengan menggunakan media game Kahoot dan Quizizz. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 1–10. <https://doi.org/10.30599/jpia.v11i1.3206>
- Saaman, R. (2022). *Implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran tematik kelas V SDN Larangan 8* [Skripsi Sarjana]. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64069>
- Safitri, D., Fadilah, Y., & Faliyandra, F. (2025). Penerapan Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran matematika di kelas V MI Nurul Jadid. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 1951–1956. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.42197>
- Salsabila, A., & Puspitasari, D. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa sekolah dasar. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191–198. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Salsabila, N., Riasmoro, A., Rahmawati, I., & Lestari, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pada pembelajaran anak usia dini. *HEPi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5, 106–111. <https://jepjurnal.stkipalib.ac.id/index.php/hepi/article/view/92>
- Seftiani, I. (2019). Alat evaluasi pembelajaran interaktif Kahoot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di era revolusi industri 4.0. Dalam *Prosiding*

- Seminar Nasional Bulan Bahasa (SEMIBA)* (Vol. 1, No. 1, hlm. 284–291). Universitas Bengkulu. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Sugiyono, S. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D, dan penelitian evaluasi*. Alfabeta.
- Sunaryati, T., Putri, A., Zakiyah, A., Isnaeni, B., & Sari, K. (2024). *Penggunaan teknik pre-test dan post-test terhadap hasil belajar siswa dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 33020–33024. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/18559>
- Suparno, S., Hartini, A., & Susila, A. (2022). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa pada masa pandemi COVID-19 mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VII C di SMP Negeri 2 Tempunak tahun pelajaran 2020/2021. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 63–77. <https://doi.org/10.31932/jpk.v7i1.1632>
- Susanti, F., & Sartini, D. (2025). Pengaruh penerapan media pembelajaran game Kahoot terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 6295–6301. <https://doi.org/10.56338/jpkv4i3.8762>
- Verdiyanti, S. (2019). An observational study on the use of Kahoot! as formative assessment support in higher education. *Concept: Community Concern for English Pedagogy and Teaching*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.32534/jconcept.v5i1.1380>
- Wulandari, T. (2023). Faktor–faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa SMK Karya Guna Jaya Bekasi. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan (AJPP)*, 2(3), 267–284. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v2i3.253>
- Zulkhi, M., Eka, A., & Latipia, D. (2023). Pengaruh pengintegrasian teknologi media Kahoot pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(2), 253–261. <https://doi.org/10.55340/gentala.v8i2.412>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrument Penelitian

Soal Pretest dan Posttest

TES PRESTASI BELAJAR

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Kelas : VIII

Semester : Genap

Materi Pokok : Meneladani Inspirasi dan Kontribusi Ilmuan Muslim Pada
Masa Bani Abbasiyah Untuk Kemanusiaan dan Peradaban

Waktu : 80 Menit

1. Identitas

Nama :

Kelas :

No. Urut Absen :

2. Petunjuk Umum

- a. Periksa dan bacalah soal-soal sebelum Anda menjawab,
- b. Dahulukan mengerjakan soal-soal yang Anda pahami dan mudah,
- c. Pilihlah salah satu jawaban dibawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang benar dan jika ingi mengganti jawaban beri tanda sama dengan (=) pada tanda silang
- d. Jika terdapat tulisan yang kurang jelas/rusak, silahkan bertanya kepada guru yang mengawas.

Soal Pilihan Ganda

1. Pusat ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah adalah...
 - A. Damaskus
 - B. Baghdad
 - C. Mekkah

- D. Kairo
2. Tokoh Muslim yang dikenal sebagai pelopor ilmu aljabar adalah
- A. Ibnu Sina
 - B. Al-Khawarizmi
 - C. Al-Farabi
 - D. Jabir bin Hayyan
3. 3. Ilmuwan Muslim yang terkenal dalam bidang kedokteran adalah
- A. Al-Ghazali
 - B. Ibnu Sina
 - C. Al-Kindi
 - D. Ibnu Khaldun
4. Baitul Hikmah dikenal sebagai pusat
- A. Perdagangan
 - B. Militer
 - C. Ilmu pengetahuan
 - D. Hiburan
5. Salah satu faktor berkembangnya ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah adalah
- A. Dukungan khalifah terhadap ilmuwan
 - B. Larangan membaca
 - C. Sedikitnya perpustakaan
 - D. Peperangan terus-menerus
6. Kontribusi terbesar Al-Khawarizmi dalam ilmu pengetahuan adalah

- A. Mengembangkan ilmu kimia
 - B. Mengembangkan ilmu aljabar
 - C. Menulis kitab hadis
 - D. Menemukan teleskop
7. Salah satu bentuk perkembangan budaya Islam pada masa Abbasiyah adalah
- A. Kaligrafi
 - B. Film modern
 - C. Media sosial
 - D. Permainan daring
8. Peradaban Islam pada masa Abbasiyah berpengaruh besar terhadap perkembangan
- A. Ilmu pengetahuan dunia
 - B. Penjajahan bangsa lain
 - C. Perbudakan
 - D. Perang dunia
9. Contoh sikap meneladani ilmuwan Muslim di sekolah adalah
- A. Menyontek saat ujian
 - B. Rajin membaca dan belajar
 - C. Bermain saat pelajaran
 - D. Tidak mengerjakan tugas
10. Seorang pelajar yang ingin meneladani ilmuwan Muslim sebaiknya
- A. Malas belajar

- B. Gemar membaca buku
 - C. Sering bolos sekolah
 - D. Mengabaikan tugas
11. Sikap yang mencerminkan kecintaan terhadap ilmu pengetahuan adalah
- A. Rajin melakukan penelitian sederhana
 - B. Tidak mau belajar
 - C. Membenci membaca
 - D. Mengganggu teman belajar
12. Bentuk penerapan semangat ilmuwan Muslim dalam kehidupan sehari-hari adalah
- A. Menunda pekerjaan
 - B. Belajar dengan disiplin
 - C. Bermalas-malasan
 - D. Tidak percaya diri
13. Berkembangnya ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah menyebabkan
- A. Kemajuan peradaban manusia
 - B. Kemunduran pendidikan
 - C. Berkurangnya ilmuwan
 - D. Hilangnya budaya belajar
14. Baitul Hikmah memiliki peran penting karena
- A. Menjadi pusat penerjemahan dan penelitian
 - B. Menjadi tempat hiburan rakyat

- C. Digunakan untuk peperangan
 - D. Tempat penyimpanan senjata
15. Islam sangat mendorong umatnya untuk menuntut ilmu karena
- A. Ilmu dapat meningkatkan kualitas hidup manusia
 - B. Ilmu hanya untuk orang kaya
 - C. Belajar membuat hidup sulit
 - D. Pendidikan tidak penting

Lampiran 2. Modul Pembelajaran

MODUL AJAR
FASE D (KELAS VIII) SMP/MTs
MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
BAB 10 : MENELADANI INSPIRASI DAN KONTRIBUSI ILMUWAN MUSLIM PADA MASA BANI ABBASIYAH UNTUK KEMANUSIAAN DAN PERADABAN
INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Andi Ahmad Hafidz Mutaalli
Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Sinjai
Kelas / Kelas	: VIII (Delapan) - D
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Prediksi Alokasi Waktu	:
Tahun Penyusunan	: 2025 / 2026

II. KOMPETENSI AWAL

Guru dapat menghubungkan materi Bani Abbasiyah dengan keseharian peserta didik misalnya peran ilmuwan muslim di Indonesia. Peserta didik dapat diminta untuk menyebutkan tokoh-tokoh ilmuwan muslim di Indonesia.

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

LCD Projector, Kahoot, Speaker aktif, Note book, CD Pembelajaran interaktif, HP, kamera, kertas karton, spidol atau media lain yang tersedia

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

a. Pekan pertama:

Melalui model pembelajaran *discovery learning*, peserta didik mampu:

- Menjelaskan peran ilmuwan muslim pada masa Bani Abbasiyah dalam menginspirasi dunia ilmu pengetahuan dan teknologi dan kontribusinya untuk kemanusiaan dan peradaban dengan benar
- Termotivasi untuk menjalankan ajaran agama dalam mencari ilmu

b. Pekan kedua:

Melalui model pembelajaran saintifik, peserta didik dapat:

- Menjelaskan ekspresi keindahan dan seni pada masa Bani Abbasiyah dengan benar
- Mampu menghargai hasil karya seni.

c. Pekan ketiga:

Melalui model pembelajaran berbasis produk, peserta didik dapat:

- Membuat Infografis mengenai peran ilmuwan muslim pada masa Bani Abbasiyah dalam menginspirasi dunia ilmu pengetahuan dan teknologi serta kontribusinya untuk kemanusiaan dan peradaban dengan baik
- Memiliki rasa ingin tahu dan bersemangat menjadi pembelajar sepanjang hayat

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik mengamati dan mempelajari infografis.
- Peserta didik membaca pantun pemantik.
- Membaca rubrik Mari Bertafakur.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bagaimana perkembangan ilmu pengetahuan umum pada masa Abbasiyah?
- Bagaimanakah kontribusinya terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern?
- Bagaimanakah perkembangan ilmu pengetahuan agama pada masa Abbasiyah?
- Bagaimanakah kontribusinya bagi keberagamaan Islam pada saat sekarang?
- Bagaimanakah kontribusi nilai-nilai kemanusiaan pada masa Bani Abbasiyah terhadap demokrasi di era modern?
- Seni apa sajakah yang berkembang pada masa Bani Abbasiyah?
- Bagaimana kontribusinya terhadap kesenian di era modern?

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
- Mengondisikan peserta didik untuk duduk secara berkelompok.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Guru meminta peserta didik untuk mengamati Infografis. Infografis bab 10 menyajikan garis besar materi tentang meneladani ilmuwan muslim pada masa bani Abbasiyah yang menginspirasi dan berkontribusi untuk kemanusiaan dan peradaban dunia
- Guru memberikan penjelasan tambahan apabila peserta didik belum memahami Infografis.
- Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk membaca Pantun Pemantik. Pada Bab 10 Pantun Pemantik berisi pantun nasehat untuk mendukung pemahaman bermakna pada topik yang dibahas. Setelah membaca pantun pemantik, peserta didik dapat mengerjakan kegiatan Aktivitas 1 yaitu respon terhadap pantun.
- Setelah membaca Pantun Pemantik peserta didik diminta untuk menulis sebuah pengalaman yang paling menarik atau penting saat kalian berjuang menuntut ilmu (boleh pengalaman sejak di Sekolah Dasar sampai sekarang)
- Guru meminta peserta didik untuk membaca rubrik Mari Bertafakur yang berisi tentang cerita bahwa Indonesia pernah memproduksi pesawat terbang karya anak bangsa, yaitu pesawat N 250 Gatot Kaca.
- Setelah membaca rubrik Mari bertafakur peserta didik merespon rubrik Mari Bertafakur dengan melakukan kegiatan Aktivitas 2.
- Kemudian guru memberikan kata kunci topik yang akan dibahas. Kata kunci terdapat pada rubrik Titik Fokus.
- Guru meminta peserta didik untuk mulai membahas materi pelajaran dan kegiatan-kegiatan rubrik Talab Al-Ilmi. Metode yang diterapkan untuk mencapai Capaian Pembelajaran pada Bab 10 disarankan menggunakan tiga metode yang dibagi pada 3 pekan pertemuan yaitu:

a) Pertemuan pertama: Metode: discovery learning

Aktivitas yang dilakukan adalah

Mengungkap dan menyimpulkan makna peran ilmuwan muslim pada masa Bani Abbasiyah dalam menginspirasi dunia ilmu pengetahuan dan teknologi dan kontribusinya untuk kemanusiaan dan peradaban

b) Pertemuan kedua: Metode: saintifik

Aktivitas yang dilakukan adalah:

- Membaca materi pelajaran.
- Menanyakan hal yang belum dipahami.
- Diskusi dan mengidentifikasi ekspresi keindahan dan seni pada masa Bani Abbasiyah
- Merangkum hasil diskusi dan menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari
- Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

c) Pertemuan ketiga: pembelajaran berbasis produk

- Peserta didik membuat Infografis mengenai peran ilmuwan muslim pada masa Bani Abbasiyah dalam menginspirasi dunia ilmu pengetahuan dan teknologi serta kontribusinya untuk kemanusiaan dan peradaban.
- Mempresentasikan hasil produk

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

V. ASESMEN

a. Penilaian Siswa

- 1) Penilaian sikap: keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan disiplin waktu dalam mengerjakan soal pilihan ganda
- 2) Penilaian pengetahuan: pilihan ganda
- 3) Penilaian keterampilan: untuk kerja atau presentasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung

Lampiran 3. Validitas Instrument



**GUGUS INSTRUMEN PENELITIAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN**

Nomor : 089.G3.1/III.3.AU/A/2026
Lampiran : -
Perihal : **Surat Tugas Validator**

Kepada

Yth: **1. R. Nurhayati, S.Pd.I., M.Pd.**
2. Nur Agung S.Pd.I., M.Pd

Dengan Hormat,

Dalam rangka penulisan Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD), disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut Namanya di bawah ini:

Nama : Andi Ahmad Hafidz Mutaalli
NIM : 220101042
Program studi : Pendidikan Agama Islam

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, kiranya agar Bapak/Ibu memvalidasi instrumen penelitian Skripsi dengan Judul:

“Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Siswa Di SMP Negeri 1 Sinjai”

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih.

Sinjai, 05 Mei 2026





**GUGUS INSTRUMEN PENELITIAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN**

KETERANGAN VALIDITAS INSTRUMEN

Nomor : 090.G3.1/III.3.AU/A/2026

Gugus Instrumen Penelitian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan telah menvalidasi instrumen untuk keperluan penelitian yang berjudul:

“Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Siswa Di SMP Negeri 1 Sinjai”

Nama : Andi Ahmad Hafidz Mutaalli
NIM : 220101042
Program studi : Pendidikan Agama Islam

Setelah diperiksa secara teliti oleh Tim Validasi dari Gugus Instrumen Penelitian, maka Instrumen Penelitian tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, Mei 2026

Validator 1

R. Nurhayati, S.Pd.I., M.Pd.

Validator 2

Nur Agung S.Pd.I.,M.Pd.

Mengetahui,
Ketua Gugus Validator

Dr. Prima Mytra, M.Pd.
NBM. 4357008

Lampiran 4 Hasil Pretest dan Posttest

No.	Nama	Pretest	Posttest
1.	A. Muh Fadhil Tahmil	80	86
2.	Agung Rahmat Hidayah	73	100
3.	Andi Muh Syafiq Abrar	80	80
4.	Ainun Medinah AR	80	80
5.	Andi Fauzan Fasya	86	86
6.	Muhammad Dzaky Abdillah Taha	73	80
7.	Andi Nabil Adrian Asapa	80	86
8.	Atiqah Raihana	60	80
9.	Farah Ivana	53	93
10.	M. Anugrah Bahrn	66	60
11.	Maqhvara Zafarani Khaer	53	80
12.	Mikail fatahillah	53	93
13.	Muh. Saldi Edsa Hafil	66	60
14.	Muh. Sarwan AR	73	86
15.	Muh. Awalul Aditia. S	53	60
16.	Muh. Fauzi	80	100
17.	Muh. Khaliq Adli F	80	93
18.	Muhammad Syaibah Takdir	73	80
19.	Nabil Zuhdi Latif	26	30
20.	Najwa Inayah	86	86
21.	Naufal Abiyyu Kadir	46	73
22.	Putri Anugerah	46	60
23.	Queensa Ramadania J Imran	73	80
24.	Rafa Anugrah Putri Naj	60	86
25.	Raisa Mutmainnah Syam	73	93
26.	RG Jusuf Rahman	66	73
27.	Rifkah Nanda Humairah	66	100
28.	ST. Lativa Tri Septiani	60	80

29.	Zahirah Herman	66	80
30.	Zazkia Arimbi Lestari	60	60
31.	Al Fakhira Rasyid	30	60

Lampiran 5 Uji Deskriptif

Statistics		
Pretest		
N	Valid	31
	Missing	0
Mean		65,16
Std. Error of Mean		2,697
Median		66,00
Mode		73 ^a
Std. Deviation		15,016
Sum		2020

Statistics		
Posttest		
N	Valid	31
	Missing	0
Mean		78,84
Std. Error of Mean		2,753
Median		80,00
Mode		80
Std. Deviation		15,328
Sum		2444

Lampiran 6 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,148	31	,081	,936	31	,065
Posttest	,098	31	,200*	,974	31	,648

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 7 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,048	1	60	,827
	Based on Median	,106	1	60	,746
	Based on Median and with adjusted df	,106	1	58,803	,746
	Based on trimmed mean	,088	1	60	,768

Lampiran 8 Uji Hipotesis (Paired Sample t-Test)

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-13,677	12,980	2,331	-18,439	-8,916	-5,867	30	,000

Lampiran 9. SK Pembimbing



SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 633.D1/III.3.AU/F/KEP/2025

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A. 2025/2026

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN

- Menimbang** :
1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2025/2026, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang diamanahkan kepadanya.
- Mengingat** :
- a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
 - b. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
 - c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 - d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 1502 Tahun 2022, tentang perubahan nama Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai menjadi Universitas Islam Ahmad Dahlan.
 - e. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
 - f. Statuta Universitas Islam Ahmad Dahlan.
- Memperhatikan** :
- Kalender Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2025/2026.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama** : Mengangkat dan menetapkan saudara(i) :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Rahmatullah, M.A.	Dr. Mustamir, M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Andi Ahmad Hafidz Mutaalli
NIM : 220101042
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Implementasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Sinjai

- Kedua** : Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Islam Ahmad Dahlan.
- Ketiga** : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.



UIAD UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN

FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 11 Rabiul Awal 1447 H
4 September 2025 M



P.J. Dekan,

Dr. Sudirman P., M.Pd.I.
NBM. 119540

Tembusan Disampaikan Kepada Yang Terhormat:

1. Ketua BPH Universitas Islam Ahmad Dahlan
2. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan
3. Ketua Program Studi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM

Lampiran 10. Surat Perubahan Judul

SURAT KETERANGAN PERUBAHAN JUDUL

Nama : Andi Ahmad Hafidz Mutaalli
 NIM : 220101042
 Semester : VII (Tujuh)
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa telah melakukan perubahan judul proposal skripsi dengan perubahan sebagai berikut :

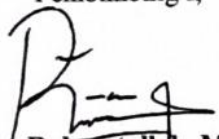
Judul Awal : Implementasi Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Di SMP Negeri 1 Sinjai

Judul Sekarang : Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 1 Sinjai.

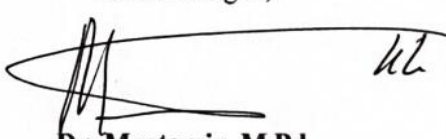
Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Sinjai, 21 November 2025

Pembimbing I,

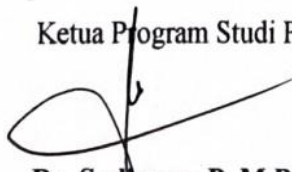

Dr. Rahmatullah, M.A
 NIDN: 2122038302

Pembimbing II,


Dr. Mustamir, M.Pd
 NIDN: 2131126303

Mengetahui,

Ketua Program Studi PAI


Dr. Sudirman P, M.Pd.I.
 NBM: 1191 540

Lampiran 11 Surat Izin Penelitian dari Universitas Islam Ahmad Dahlan



**UAD UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN**

**FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN**

Nomor : 190.D1/III.3.AU/F/2026
Lamp : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Sinjai, 26 Dzulqaidah 1447 H
13 Mei 2026 M

Kepada Yang Terhormat
Kepala UPTD SMP Negeri 1 Sinjai
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : **Andi Ahmad Hafidz Mutaalli**
NIM : 220101042
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

"Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 1 Sinjai".

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di **UPTD SMP Negeri 1 Sinjai**.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :
1. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan

Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Meneliti dari SMP Negeri 1 Sinjai



PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI

KECAMATAN SINJAI UTARA

UPTD SMP NEGERI 1 SINJAI

Jalan : Persatuan Raya No . 95 Telp (0482) 21122 Fax. 21122 Sinjai

Website: www.smpn1sinjai.sch.id – Telp./Fax: (0482) 21122 – 92612

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No.423.1/04.256/SMPN1SJ/VI/2026

Berdasarkan surat Dari Universitas Islam Ahmad Dahlan, Nomor 190.D1/III.3 AU/F/ 2026 Tanggal 13 Mei 2026, Perihal Izin Penelitian Saudari :

Nama : **ANDI AHMAD HAFIDZ MUTAALLI**
 NIM : 220101042
 Nama Perguruan Tinggi : Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD)
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Semester : VIII(Delapan)

Benar Yang Tersebut Namanya diatas Telah Melakukan Penelitian Pada UPTD SMPN 1 Sinjai dari tanggal 13 Mei s.d 19 Juni 2026 Dengan Judul Penelitian :

“Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 1 Sinjai”

Demikian Surat Keterangan Ini diberikan Kepada Yang Besangkutan, Untuk Di Pergunakan Sebagaimana Mestinya.

Sinjai, 22 Juni 2026

Kepala Sekolah,


SYAMSUL RIJAL, S.Pd., M.M
 NIP.19800918 200604 1 008

Lampiran 13. Surat Keterangan Bebas Plagiasi



SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor: 005/G4.1/III.3.AU/A/2026

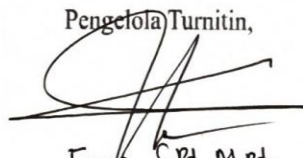
Yang bertanda tangan di bawah ini, Tim Pengelola Turnitin Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan menerangkan bahwa mahasiswa berikut:

Nama Lengkap : Andi Ahmad Hafidz Mutaalli
 NIM : 220101042
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Judul Tugas Akhir : "Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 1 Sinjai"

Telah dilakukan pengecekan plagiarisme terhadap draf Tugas Akhir/Skripsi tersebut dengan menggunakan perangkat lunak Turnitin. Adapun hasil pemeriksaan menunjukkan data sebagai berikut:

Indeks Kemiripan (Similarity Index) : 14 %
 Batas Maksimal Toleransi Kampus : 30 %
 Status Kelayakan : MEMENUHI SYARAT / BEBAS PLAGIASI

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya sebagai salah satu syarat pengajuan Sidang Munaqasah / Kelulusan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan.

Pengelola Turnitin,

 Fajar, S.Pd., M.Pd.
 NBM.

Lampiran 14. Dokumentasi

1. Kegiatan Pretest



2. Kegiatan Pembelajaran





3. Kegiatan Evaluasi Pembelajaran Dengan Kahoot



BIODATA PENULIS

Nama : Andi Ahmad Hafidz Mutaalli

NIM : 220101042

Tempat/ Tanggal Lahir : Parigi, 14 Januari 2002

Alamat : Parigi, Desa Pitumpidange, Kec. Libureng,
Kab. Bone, Sulawesi Selatan

Pengalaman Organisasi : 1. Pengurus Himpunan Mahasiswa Program
Studi Pendidikan Agama Islam Universitas
Islam Ahmad Dahlan (UIAD), Tahun 2023-
2024
2. Pramuka Pondok Pesantren Islam Darul Abrar,
Tahun, 2018-2019
3. Persatuan Silat Darul Abrar (PERSIDA),
Tahun 2018-2019

Riwayat Pendidikan

1. SD/MI : SD Pabrik Gula Camming, Tamat 2014
2. SLTP/MTS : MTsN 1 Libureng, Tamat 2017
3. SMA/MA : SMAS Darul Abrar, Tamat 2020

Handphone : 085399121918

Email : andiahmadhafidzm@gmail.com

Nama Orang Tua : A. Ramli (Ayah)
Kartini, S. Pd. (Ibu)



SURAT KETERANGAN HASIL TURNITIN

Nomor : 353.L10/III.3.AU/A/2026

Saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : **Asriani Abbas, S.I.P.**
 NBM : **1235305**
 Jabatan : **Kepala Perpustakaan UIAD Sinjai**

Menerangkan bahwa,

Nama : **Andi Ahmad Hafidz Mutaalli**
 Nim : **220101042**
 Prodi : **PAI**
 Jenis dokumen : **Skripsi**

Telah melakukan cek plagiat menggunakan aplikasi *Turnitin Similarity Check* dengan **Indeks Plagiat 15%.**

Demikian surat keterangan ini supaya digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 29 Juli 2026

Kepala Perpustakaan UIAD Sinjai


Asriani Abbas, S.I.P.
NBM. 1235305