

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Objek Penelitian**

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Manahijul Huda Ngagel adalah salah satu jenjang pendidikan di bawah naungan Yayasan Manahijul Huda (YAPIM). Madrasah Tsanawiyah (MTs) didirikan pada tanggal 28 Agustus 1957. Kepala Madrasah saat ini Ah. Jami'in, M. Pd yang menjabat sejak tahun 2013 sampai sekarang sudah berjalan selama 2 periode. Madrasah Tsanawiyah (MTs) Manahijul Huda Ngagel Kabupaten Pati terletak di Kecamatan Dukuhseti yang merupakan masuk kawasan pantai utara (pantura) dan dekat dengan daerah perbatasan antara Kabupaten Pati dan Kabupaten Jepara. Madrasah Tsanawiyah (MTs) Manahijul Huda Ngagel yang memiliki visi madrasah yaitu: Terwujudnya warga madrasah yang menguasai ilmu keislaman, ilmu pengetahuan dan teknologi, kompetitif dan berakhlakul karimah tahun 2023.

Misi Madrasah Tsanawiyah (MTs) Manahijul Huda Ngagel yaitu:

1. Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas, kreatif, inovatif, disiplin, mandiri, produktif, dan bertanggung jawab serta berorientasi pada pengembangan ilmu.
2. Menyelenggarakan sistem dan iklim pendidikan yang Islami berdasarkan nilai-nilai ahlussunnah waljama'ah.
3. Meningkatkan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.
4. Menjalani kerja sama yang harmonis antar warga madrasah dan lingkungan terkait.
5. Meningkatkan keterampilan akademik dan non akademik, mutu tamatan, sarana dan prasarana.

#### **B. Desain aplikasi kahoot pada soal Fikih**

##### **1) Pembuatan Desain Soal**

pembuatan alat evaluasi berbentuk tes online meliputi pengelompokan soal sesuai kategori yang disajikan dalam aplikasi. Perakitan soal desain awal pada tampilan tes sesuai dengan kategori tes berbasis online menggunakan aplikasi kahoot pada mata pelajaran Fikih

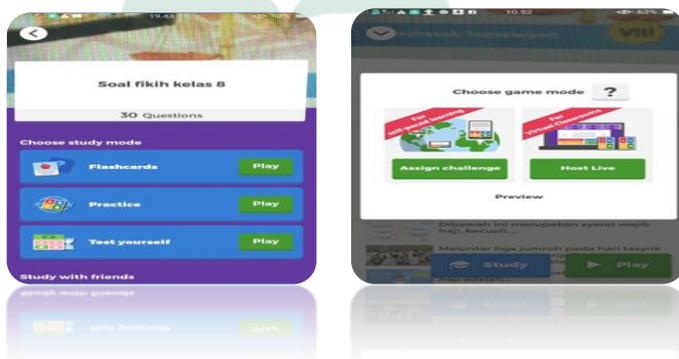
untuk kelas VIII MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati.

**Gambar 4.1 (a) Desain Awal Setelah Login (b)Tampilan Isi Biodata dan Kelas**



Sebelum mengisi soal maka melakukan pengisian biodata terlebih dahulu karena untuk mengetahui penilaian terhadap siswa. Penilaian hasil akhir yang dinilai pada siswa berdasarkan kebenaran mengerjakan butir soal yang ada.

**Gambar 4.2 (a) Tampilan Pemilihan Test Yourself (b) Tampilan Pemilihan Assign Challenge**



Gambar 4.2 yaitu Pemilihan choose study mode sesuai dengan pengerjaan soal yang akan dikerjakan, pemilihan ini untuk mode pembelajaran untuk sendiri yaitu siswa. Sedangkan gambar 4.4 yaitu penelitian ini menggunakan tes objektif yang menggunakan kategori soal yang tersedia dalam aplikasi yaitu quiz, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

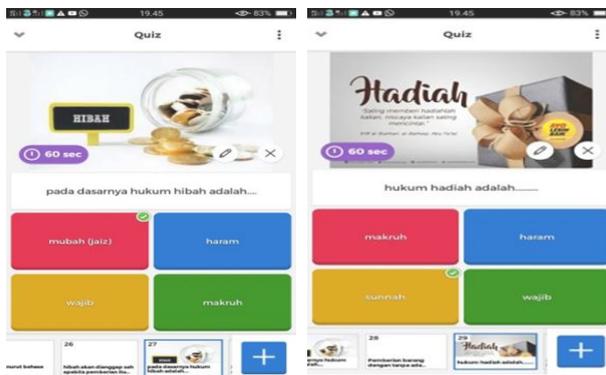
**Gambar 4.3 Kategori Soal dalam Aplikasi**



Pengembangan alat evaluasi berupa tes online didesain menggunakan *create kahoot*. Pengembangan alat evaluasi berupa tes online yang dapat diases melalui website ini akan dikembangkan sesuai indikatornya pada mata pelajaran Fikih, yaitu sebagai berikut:

- a) Desain test online hukum memberikan hibah dan hadiah

**Gambar 4.4 (a) tentang Hibah (b) tentang Hadiah**



b) Desain test online tentang sedekah dan haji  
**Gambar 4.5 (a) tentang Sedekah (b) tentang Haji**



**Gambar 4.6 (a) tentang Melempar Jumroh dan (b) tentang Dam Pelaksanaan Ibadah Haji**



**Gambar 4.7 tentang Nama Lain Ka'bah**



### C. Validitas tiap soal Fikih

Setelah desain soal maka langkah selanjutnya adalah menilai kevalitan setiap butir soal yang ada, dengan menilai iju validitas setiap butir soal.

**Tabel 4.1 Validitas Soal Fikih untuk *Pretest* dan *Posttest***

<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid
1,2,3,4,6,7,8,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30	5 dan 9	1,2,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,25,26,27,28,29,30	3 dan 24

### D. Validasi Ahli media, Bahasa dan materi

**Tabel 4.2 Validasi Ahli**

No	Validator Ahli	Nilai	Kategori
1.	Validator Ahli Media	88%	Sangat layak digunakan
2.	Validator Ahli Bahasa	54%	Cukup layak
3.	Validator Ahli Materi	97%	Sangat layak digunakan
<b>Rata-rata</b>		<b>80%</b>	<b>Layak digunakan</b>

Tabel 4.3 diperoleh dengan rata-rata 80% dalam kategori layak digunakan atau aplikasi Kahoot dan bisa meningkatkan hasil pembelajaran siswa sangat tinggi setelah menggunakan aplikasi Kahoot berdasarkan hasil penilaian dari Validator ahli media tersebut diperoleh nilai 88% penilaian dari validator ahli bahasa 54% dengan revisi yaitu dan validator ahli materi 97%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi dengan aplikasi Kahoot dengan kategori valid dan layak digunakan. Kelebihan pada aplikasi kahoot yang sudah divalidasi para ahli tampilan pada aplikasi kahoot sangat menarik dan siswa tidak bosan dengan pembelajaran fikih, sedangkan kekurangan menurut validator

penggunaan kalimat EBI (Ejaan Bahasa Indonesia) yang kurang tepat.

#### E. Reliabilitas

Berdasarkan perhitungan dari pengolahan data yang diperoleh pada evaluasi pretest yang berjumlah 28 soal. Sehingga di dapat kesimpulan bahwa dari 30 soal yang diujikan terdapat 28 soal yang reliabil ditunjukkan dengan skor  $0,75 >$  nilai alfa cobah  $0,07$ .

Berdasarkan perhitungan dari pengolahan data yang diperoleh pada evaluasi posttest yang berjumlah 28 soal. Sehingga didapat kesimpulan bahwa dari 30 soal yang diujikan terdapat 28 soal yang reliabil ditunjukkan dengan skor  $0,76 >$  nilai alfa cobah  $0,07$ . Sehingga penerapan aplikasi Kahoot menggunakan soal yang reliabel.

Berdasarkan dari hasil mengerjakan soal pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen didapatkan nilai sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Nilai Hasil pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol**

Kelompok	Mean	Std. deviasi	Min	Max
Pretest control	40,12	77,68	25,0	57,1
Pretest Eksperimen	50,11	80,87	28,6	64,3
Posttest control	51,07	74,43	32,1	64,3
Posttest Eksperimen	87,97	43,68	82,1	96,4

Berdasarkan tabel 4.3 diatas rata-rata nilai mata pelajaran Fikih pada kelompok Eksperimen 50,11 dan 87,97 dengan standar deviasi 80,87 dan 43,68 nilai minimum 28,6 dan 82,1 dan nilai maksimum 64,3 dan 96,4. Sedangkan pada kelompok kontrol pada mata pelajaran Fikih 40,12 dan 51,07 standar deviasi 77,68 dan 74,43 nilai minimum 25,0 dan 32,1 dan nilai maksimum 57,1 dan 64,3 dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 87,97 atau dibulatkan menjadi 88 (kelas yang menggunakan aplikasi

kahoot) mendapatkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas Kontrol.

## F. Uji Asumsi

### 1) Normalitas Data

Berdasarkan uji normalitas data antara nilai pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, pengujian normalitas data *Posttest* dan *Pretest* menggunakan *Shapiro-Wilk* didapatkan sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Nilai Hasil Uji Normalitas Data Nilai pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol**

Nilai Fikih pada kelompok	N	Statistic	Sig.
Pretest Eksperimen	30	0.951	0.174
Pretest Kontrol	30	0.948	0.146
Posttest Eksperimen	30	0.907	0.127
Posttest Kontrol	30	0.959	0.297

Hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk diatas didapatkan hasil nilai signifikan pada kelompok Pretest diperoleh 174 dan 146 > 0,05 dan kelompok kelompok Posttest diperoleh nilai 127 dan 297 > 0,05. Berdasarkan hasil pengujian normalitas pada kedua kelas diatas, dapat disimpulkan bahwa kedua data berdistribusi “Normal”.

### 2) Homogenitas Data

Hasil uji homogenitas antara kelompok Eksperimen dan kontrol didapatkan nilai signifikan sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Nilai Hasil Uji Homogenitas Data Nilai pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol**

Nilai Fikih pada kelompok	N	Levene Statistic	Sig.
Pretest Eksperimen dan Kontrol	60	0,118	0,738
Posttest Eksperimen dan Kontrol	60	7,465	0,083

Hasil uji homogenitas diatas didapatkan hasil nilai signifikan pada kelompok pretest eksperimen dan kontrol diperoleh  $0,73 > 0,05$  dan posttest kelompok kasus dan kontrol diperoleh  $0,08 > 0,05$  maka dapat disimpulkan data hasil nilai mata pelajaran Fikih adalah “Homogen”.

## G. Uji Hipotesis

- 1) Penerapan Aplikasi Kahoot dengan hasil belajar siswa Mata Pelajaran Fikih kelas VIII di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati
  - a) Metode Pembelajaran

Hasil penelitian dan penerapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran Fikih kelas VIII MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati. Penelitian dan penerapan ini menggunakan metode penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini dilakukan pada kelompok kontrol kelas VIII D dan kelompok eksperimen kelas VIII F masing-masing diambil 30 siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum 2013. Menarik dari tempat penelitian karena metode yang digunakan dalam pembelajaran masih konvensional, meskipun ada fasilitas komputer dan jaringan WiFi tetapi pihak sekolah belum memanfaatkan secara baik. Guru dalam mengevaluasi siswa masih memakai metode konvensional yaitu menggunakan *paper test* (menggunakan kertas). Penerapan produk ini bertujuan untuk mempermudah guru dalam mengevaluasi dan peserta didik menjadi semangat dalam belajar. Produk yang dikembangkan adalah alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada mata pelajaran Fikih pada kelas VIII. Analisis kebutuhan data pada tahap ini yaitu dengan memberikan angket kuesioner penilaian peserta

didik terhadap alat evaluasi yang digunakan pada sekolah tersebut.

b) Penulisan Pernyataan atau Pertanyaan

Penulisan pernyataan atau pertanyaan ini berupa soal yang berhubungan dengan materi yang ada di mata pelajaran Fiqih pada kelas VIII meliputi haji, waktu melempar jumroh, istilah diam, nama lain ka'bah, hibah, sedekah, hadiah. Peneliti menerapkan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot. Soal yang digunakan diambil dari beberapa sumber, referensi kemudian dibuat dalam bentuk soal tanpa merubah isi soal materi yang sudah ada. Soal-soal yang disajikan dalam kuis diperoleh dari buku Fiqih kelas VIII disesuaikan dengan silabus yang digunakan di kelas VIII MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati.

**Tabel 4.6 Kisi-kisi Soal Evaluasi**

<b>Indikator</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>Jumlah Soal</b>	<b>No. Item</b>
Siswa dapat memahami sedekah, hibah dan hadiah	<i>Quiz</i>	4, 5, 5 soal	1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10,11,12, 13,14
Siswa dapat memahami tentang Zakat	<i>Quiz</i>	5, 6 soal	15,16,17,18, 19,20,21,22, 23,24,25
Siswa dapat membedakan antara unroh dan haji	<i>Quiz</i>	5 soal	26,27,28,29, 30
		<b>30 soal</b>	

2) Hasil Uji T test

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada penelitian ini maka dilanjutkan untuk melakukan uji perbedaan. Uji perbedaan pada

penelitian ini menggunakan teknik statistik *Independent Sample T Test* dengan bantuan *SPSS versi 11,5 for windows* sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Deskriptif Group Statistik Uji T  
Group Statistics**

Hasil Nilai kelompok eksperimen dan kontrol	N	T	Sig. (2-tailed)
Pretest Eksperimen	30	5.240	0.000
Pretest Kontrol	30	5.240	0.000
Posttest Eksperimen	30	23.420	0.000
Posttest Kontrol	30	23.420	0.000

Jika dilihat dari tabel 4.7 diperoleh nilai dari *Posttest* kelas eksperimen dan kontrol 23.420 sedangkan *Pretest* kelas Eksperimen dan kontrol 5.240. Berdasarkan hasil penelitian dalam uji T test disimpulkan bahwa kelas Eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan penerapan aplikasi kahoot pada mata pelajaran Fikih berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.

- 3) Efektifitas penerapan Aplikasi Kahoot dengan hasil belajar siswa Mata Pelajaran Fikih kelas VIII di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati

Perlakuan *treatment* efektivitas penerapan aplikasi kahoot dengan hasil belajar Fikih, hal ini juga terlihat dari hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dengan rata-rata sebesar 88. Pada awal penelitian akan dilakukan Pretest untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan rata-rata 40 dan 50 untuk mengetahui keadaan pengetahuan kognitif siswa, setelah itu pada kelas eksperimen akan diperlakukan berupa pembelajaran media *Kahoot*, setelah itu akhir penelitian diberikan *Posttest* untuk kedua kelas yaitu eksperimen maupun kontrol dengan rata-rata 51 dan 88. *Posttest* diberikan untuk mengetahui data yang dianalisis untuk diperoleh tingkat atau derajat adanya pengaruh penerapan Aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa, bila hasil meningkat karena sebab

perlakuan, maka perlakuan dianggap efektif dan berhasil.

Perlakuan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih dapat disimpulkan bahwa kelas yang diberikan perlakuan yaitu kelas *posttest* kontrol dan eksperimen mendapatkan nilai hasil belajar dengan rata-rata 51 dan 88 hal ini bahwa hasil belajar meningkat karena perlakuan dengan menggunakan media kahoot, perlakuan tersebut dinyatakan efektif dan berhasil.

- a) Hasil angket yang diisi oleh guru dan siswa yang masing-masing berjumlah 10 responden didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Hasil Pengisian Angket oleh Guru**

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Kejelasan pada aplikasi kahoot	85%	15%
2	Tata bahasa dan penyusunan pada aplikasi kahoot mudah dipahami	87%	13%
3	Kesesuaian materi pada aplikasi kahoot dengan materi pembelajaran fikih	90%	10%
4	Kemenarikan aplikasi kahoot untuk dipelajari siswa	93%	7%
5	Kesesuaian materi yang disajikan pada kahoot dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	94%	6%
6	Penyajian Aplikasi kahoot sangat menarik dan proporsional	92%	8%
7	Kemampuan aplikasi kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa	95%	5%
8	Fleksibilitas penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran fikih	92%	8%
9	kemudahan aplikasi kahoot untuk memahami materi yang disajikan	89%	11%
10	Kemampuan aplikasi kahoot untuk menambah pengetahuan siswa	88%	12%
<b>Total</b>		<b>905%</b>	<b>95%</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>90,50%</b>	<b>9,50%</b>

Dari tabel 4.8 diatas dapat disimpulkan bahwa menurut guru yang mengampu mata pelajaran fiqih ada pengaruh penerapan aplikasi kahoot untu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih, yakni dengan rata-rata sebesar 90,50% yang menjawab ‘Ya’ dan 9,50 yang menjawab ‘Tidak’.

Penelitian pada guru yang menjawab paling sedikit 5% karena aplikasi kahoot ini model pembelajaran yang baru, maka dari itu guru meminta untuk pengetahuan aplikasi kahoot ini harus disebarluaskan, biar guru dan siswa mempunyai wawasan pengetahuan yang baru, sedangkan penelitian guru yang 95% karena pembinaan tentang aplikasi kahoot lebih nyaman dan pastinya mendapatkan hasil yang sangat tinggi untuk pembelajaran fiqih karena dapat meminimalisir siswa bekerja sama.

**Tabel 4.9 Hasil Pengisian Angket oleh Siswa**

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Kejelasan pada aplikasi kahoot	87%	13%
2	Tata bahasa dan penyusunan pada aplikasi kahoot mudah dipahami	89%	11%
3	Kesesuaian materi pada aplikasi kahoot dengan materi pembelajaran fiqih	92%	8%
4	Kemenerikan aplikasi kahoot untuk dipelajari siswa	95%	5%
5	Kesesuaian materi yang disajikan pada kahoot dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	96%	4%
6	Penyajian Aplikasi kahoot sangat menarik dan proporsional	94%	6%
7	Kemampuan aplikasi kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa	97%	3%
8	Fleksibilitas penggunaan	94%	6%

	aplikasi kahoot dalam pembelajaran fikih		
9	kemudahan aplikasi kahoot untuk memahami materi yang disajikan	91%	9%
10	Kemampuan aplikasi kahoot untuk menambah pengetahuan siswa	90%	10%
<b>Total</b>		<b>925%</b>	<b>69%</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>92,50%</b>	<b>6,90%</b>

Dari tabel 4.9 diatas dapat disimpulkan bahwa menurut siswa yang dikenai tindakan aplikasi kahoot yang mata pelajaran fiqih ada pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yakni dengan rata-rata sebesar 92,50% yang menjawab 'Ya' dan 7,50 yang menjawab 'Tidak'.

Penelitian pada siswa paling sedikit yang menjawab 3% karena ketika dibimbing untuk masuk ke aplikasi kahoot pada materi yang akan disajikan untuk tujuan yang harus dicapai perlu dibimbing terus menerus agar bisa mempraktekkan aplikasi kahoot online pada mata pelajaran yang lainnya. Sedangkan pyang menjawab paling banyak 97% karena siswa pertama kali memahami aplikasi kahoot ini siswa harus lebih konsentrasi dan mengikis rasa bosan dalam menerima materi pembelajaran, sebab itu siswa lebih giat belajar dan meningkatkan hasil belajar pada materi fikih dalam aplikasi kahoot.

b) Analisis keefektifan aplikasi Kahoot dengan analisis N-again

Keefektifat aplikasi Kahoot terhadap hasil evaluasi pada mata pelajaran fikih didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Hasil N gain Skor pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol**

Hasil N gain skor	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
<b>Rata-rata</b>	18.5289	76.3011
<b>Minimal</b>	4.90	54.45
<b>Maksimal</b>	41.19	91.61

**Tabel 4.11 Tabel Tafsiran Efektifitas N-gain**

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan hasil uji N gain diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata untuk kelompok eksperimen adalah sebesar 76,30 atau 76% termasuk kategori efektif, sementara pada kelompok kontrol rata-rata N gain score 18,52 atau 19 % termasuk kategori tidak efektif. Sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya penerapan aplikasi kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Kahoot efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati sementara penggunaan metode manual tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati.

## H. PEMBAHASAN

1. Penerapan Aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa Mata Pelajaran Fikih kelas VIII

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi kahoot dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fikih hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai pretest mendapatkan hasil belajar dengan rata-rata 40 dan 50 sedangkan posttest mendapatkan hasil belajar dengan rata-rata 51 dan 88 pada kelompok eksperimen dan kontrol rata-rata perbedaannya menggunakan aplikasi kahoot memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan evaluasi model biasa, hal ini dikarenakan pada evaluasi jenis kahoot memiliki waktu setiap soal yang berbeda serta bentuknya yang menarik, sehingga siswa dapat mengalokasikan sesuai tingkat kesukaran soal yang ada, sedangkan metode manual siswa tidak bisa membagi waktu setiap butir soal yang ada.

Sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa *education game* memberikan variasi pembelajaran yang menarik dan implikasinya yang konstruktif bagi tumbuh kembang mental, motivasi, eksplorasi hingga pada peningkatan hasil belajar peserta didik secara lebih mendalam (*in deep effect*), sehingga menjadi salah satu faktor dalam keberhasilan proses pembelajaran, sebab keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya dilihat dari hasil tetapi juga dari proses, sebagai sebuah hasil nilai dan konstruksi pengetahuan pada peserta didik, di mana polanya harus benar-benar di desain sedemikian rupa, agar efektif.

Kahoot adalah permainan media online pembelajaran evaluasi yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar sebagaimana yang telah dipaparkan. Penelitian mengenai penggunaan Kahoot pada pembelajaran diantaranya dilakukan oleh Alf Inge Wang yang menyatakan bahwa respon siswa berbasis permainan berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi dan pembelajaran siswa setelah menggunakannya berulang kali selama lima bulan. Selain itu penggunaan Kahoot

juga menjadikan siswa lebih konsentrasi, semakin bekerjasama, nyaman dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar.<sup>1</sup>

Keberhasilan suatu penelitian diantaranya meliputi beberapa faktor salah satunya adalah alat evaluasi, alat evaluasi yang digunakan adalah kahoot sehingga siswa lebih tertarik dengan fitur, soal yang disajikan sudah reliabel dan valid sehingga benar-benar mengukur hasil belajar siswa. Hal ini karena siswa senang dengan hal-hal yang baru. Penelitian tentang kahoot juga dilakukan oleh Fitri Romiyarti dan Anisa Yunita Sari yang menyatakan bahwa Kahoot dapat meningkatkan tingkat emosional siswa.<sup>2</sup> Meningkatnya emosional siswa karena banyak soal yang dibatasi waktunya sehingga siswa tidak bisa terlalu lama mengerjakan soal dan telat sedikit soal akan pindah ke nomor berikutnya. Hal ini karena soal sudah tersistem oleh komputer sehingga memacu emosional siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh M N Ghufron dan K R Azmi menyatakan bahwa pengguna media sosial memiliki korelasi dengan nilai akademik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial diidentifikasi sebagai prediktor nilai akademik. Hal ini juga bertujuan untuk menyimpulkan, mengintegrasikan, dan menginterpretasikan data yang dikumpulkan dari penelitian sebelumnya.<sup>3</sup> Media sosial adalah alat yang paling efektif untuk meningkatkan kegiatan terkait pembelajaran siswa, hal ini dapat berpengaruh positif karena siswa dapat menggunakan jejaring sosial dengan cara mengaktifkan siswa bediskusi secara efektif untuk memecahkan masalah, menambah informasi dan menambah

---

<sup>1</sup> Alf Inge Wang, "The Effect of Using Kahoot!For Learning – A Literature Review" :artikel (march 2015)

<sup>2</sup> Fitri Rofiyarti dan Anisa Yunita Sari "Penggunaan Platform Kahoot dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak" *Jurnal Pedagogi*, Vol.3 Nomor. 3b (2017)

<sup>3</sup> M N Ghufron, K R Azmi "Does the More Social Media Usage Good Academic Grade? Meta-Analysis" IAIN Kudus: Kudus, Jawa Tengah, Indonesia, (oktober 01-04-2019)

wawasan atau pengetahuan siswa, sebagai alat yang efektif, siswa juga menggunakan untuk berkomunikasi tentang apa yang siswa pelajari.

2. Efektifitas penerapan Aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa Mata Pelajaran Fikih kelas VIII

Berdasarkan hasil penelitian dalam uji T test atau *Independent sample T test* disimpulkan bahwa kelas Eksperimen lebih tinggi sebesar 23.420 daripada kelas kontrol sebesar 5.240 dengan penerapan aplikasi kahoot pada mata pelajaran Fikih berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII. Selesaiannya pengujian hipotesis, kita bisa mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar fikih siswa antara kelompok siswa yang menggunakan aplikasi Kahoot dengan siswa yang tidak menggunakan aplikasi Kahoot. Pembelajaran fikih menggunakan aplikasi kahoot pada kelas eksperimen dimulai dengan guru yang membagi para siswa menjadi beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan 3 hingga 5 orang dan memberi nomor sehingga setiap siswa dalam tim memiliki nomor yang berbeda, kemudian guru memberikan tugas dan masing-masing siswa mengerjakannya. Penugasan diberikan kepada setiap siswa berdasarkan nomornya. Dalam kesempatan ini, siswa bisa menambah konsentrasi dan meringkaskan rasa bosannya dengan hal ini siswa bisa giat belajar dan meningkatkan hasil belajarnya pada mata pelajaran fikih.

Pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dimulai dengan memberikan pelajaran mengenai sedekah, hibah, dan hadiah. Guru memberi contoh penyelesaian masalah tentang sedekah, hibah, dan hadiah. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan persoalan yang belum dipahami dari materi yang diajarkan. Siswa diberikan latihan kemudian siswa bersama guru membahas latihan yang diberikan.

Kejelasan pada aplikasi kahoot dengan mengisi angket oleh guru sebesar 85% sedangkan oleh siswa

sebesar 87% hal ini karena kahoot dapat menyenangkan, tidak bosan, aktif, antusias, dan hal belajar fikih meningkat, namun dilihat dari pengisian angket pada aplikasi kahoot ini sudah memenuhi nilai hasil belajar siswa sebelumnya sebesar 75% disimpulkan bahwa hal ini dinyatakan efektif hasil pembelajaran evaluasi pada aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran fikih. Penelitian kahoot ini juga dikaitkan dengan penelitian tentang media sosial terhadap nilai akademik siswa hal itu juga berpengaruh sehingga nilai akademik siswa mendapatkan hasil yang baik setelah melalui proses pembelajaran dengan media sosial karena antara penerapan aplikasi kahoot dan media sosial terhadap nilai akademik adalah untuk berdiskusi dan menyelesaikan masalah terkait dengan pembelajaran di sekolah, sehingga media sosial terhadap nilai akademik siswa memiliki korelasi dan dapat diterima, selain itu penerapan aplikasi kahoot lebih efektif daripada menggunakan metode konvensional (ceramah, tanya jawab dan tugas).

Pembelajaran fikih menggunakan aplikasi Kahoot yang memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara cepat dalam menemukan pemahaman sendiri terhadap konsep fikih dan tidak dimungkinkan berdiskusi bersama teman dan saling berbagi pengetahuan karena masing-masing nomor soal memiliki batasan waktu. Pemberian aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar fikih siswa karena siswa senang dan tertantang serta munculnya jiwa tidak mudah putus asa untuk terus mencoba mengerjakan soal pada aplikasi kahoot dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan penelitian Irwan, dkk (2019) bahwa pengukuran hasil belajar kelas eksperimen (kelas yang menggunakan Kahoot) mendapatkan hasil yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini bermakna media belajar yang interaktif dapat menumbuhkan minat belajar dikarenakan adanya inovasi, tampilan yang menarik sehingga membuat

siswa lebih semangat dalam belajar yang pada akhirnya prestasi belajar siswa pun meningkat. Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>4</sup> Hasil nilai rata-rata untuk kelompok eksperimen adalah sebesar 76,30 atau 76% termasuk kategori efektif, sementara pada kelompok kontrol rata-rata N again dengan score 18,52 atau 19 % termasuk kategori tidak efektif, sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya penerapan aplikasi kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati.

Dengan demikian penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Kahoot efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati sementara penggunaan metode manual tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati.

---

<sup>4</sup> Zaky Farid Luthfi, Atri Walid “Efektifitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, Vol.8 (1), (2019), ISSN 2089 3833.