# Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP PGII 2 Bandung

**Ghina Amalia Sholihat*, Sobar Al-Ghazal, Khambali**

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*amaliasghina30@gmail.com, sobaralghazal01@gmail.com, khambali@unisba.ac.id

**Abstract.** This study was motivated by the use of learning media in class IX SMP PGII 2 Bandung. Based on the results of initial observations made by researchers to students showed that the use of learning media still uses paper media. The research method used in this research is a quantitative approach with a quasi-experimental research method. The results showed that student learning outcomes before using Kahoot learning media in control class IX A and experimental class IX D tended not to reach KKM. The average value of the experimental class at meetings 1-3 was 5.2 and the average value of the control class at the pre-test results of meetings 1-3 was 4.2. The implementation of Kahoot media in Islamic Religious Education and Budi Pekerti subjects has increased quite high, this can be seen from the comparison of the average value of the post-test of the experimental class and the control class. In the experimental class the average value of post-test results was 9.8 and in the control class the average value of post-test results was 8.2. Based on the data above, it can be concluded that Kahoot learning media has an influence on the learning outcomes of ninth grade students in Islamic religious education and ethics subjects. This is indicated by the hypothesis test in the t-test (independent sample t-test) obtained the results of the Sig value. (2 tailed) 0.000 < 0.005.

**Keywords:** *Kahoot, Learning Outcomes, Islamic Religious Education and Ethics*.

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran pada kelas IX SMP PGII 2 Bandung. Berdasarkah hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih menggunakan media kertas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian quasi eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Kahoot pada kelas kontrol IX A dan kelas eksperimen IX D cenderung belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas eskperimen pada pertemuan 1-3 adalah 5.2 dan nilai rata-rata kelas kontrol pada hasil pre-test pertemuan 1-3 adalah 4.2. Implementasi media Kahoot dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mengalami peningkatan yang cukup tinggi, hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata hasil post-test adalah 9.8 dan pada kelas kontrol nilai rata-rata hasil post-test adalah 8.2. Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Hal ini ditunjukkan dengan uji hipotesis pada uji-t (independent sample t-test) memperoleh hasil nilai Sig. (2 tailed) 0.000 < 0.005.

**Kata Kunci:** *Kahoot, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*.

Corresponding Author
Email: sobaralghazal01@gmail.com

## A. Pendahuluan

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan, bahwa terjadi penurunan hasil belajar siswa selama pandemi covid-19 di hampir seluruh satuan pendidikan melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), baik secara daring atau luring terbatas. Menurut Jumeri, terjadinya penurunan hasil belajar siswa selama PJJ, dikarenakan para guru tidak bisa memberikan materi secara total dibandingkan kondisi normal. Apalagi, penyampaian materi juga dilakukan lebih terbatas dan tidak langsung bertatap muka (Nizar, 2021, hal. 1).

Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses pengembangan potensi manusia menuju terbentuknya manusia sejati yang berkepribadian Islam (kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai Islam). Menurut Ahmad Tafsir, Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam. Bila disingkat, pendidikan agama Islam adalah bimbingan terhadap seseorang agar menjadi muslim semaksimal mungkin (Tafsir, 2014, hal. 12).

Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran (Nurrita, 2018, hal. 172).

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih (Nurrita, 2018, hal. 173).

Guru memegang peran penting dalam proses peningkatan sumber daya manusia, karena tugas pendidikan adalah manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya. Hal ini sejalan dengan UU RI tentang sistem pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha untuk membuat siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya seperti keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa, dan Negara. Berdasarkan tujuan pendidikan tersebut, maka kesimpulan yang didapat adalah sasaran pelaksanaan pendidikan menciptakan berkualitasnya sumber daya manusia yang juga berdaya saing. Untuk mencapai tujuan tersebut, perlu adanya inovasi pada pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan menarik agar memotivasi siswa untuk belajar (Setiawati et al., 2018, hal. 273).

Revolusi indrustri 4.0 yang menuju 4.1 membawa dampak yang besar terhadap perubahan diseluruh bidang kehidupan. Perubahan ini juga dirasakan dalam dunia pendidikan pada saat ini. Hal ini dapat dilihat dalam berbagai aspek perilaku individu dalam melakukan interaksi, seperti interaksi antara guru dan siswa mengalami perubahan. Dimana semua interaksi dikolaborasikan dengan memanfaatkan teknologi yang tersambung kepada jaringan internet. Bukan hanya sekedar dalam proses pembelajaran saja, tetapi juga dalam proses evaluasi yang harus dilaksanakan oleh pendidik di dalam kelas (Fajri et al., 2021, hal. 80)

Darmawan mengemukakan bahwa perkembangann teknologi secara global memberikan pengaruh positif bagi dunia pendidikan. Tuntutan global membuat dunia pendidikan senantiasa menyesuainkan usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan terutama dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). TIK mempermudah proses pembelajaran dan perkembangan teknologi juga mendorong dunia pendidikan di sekolah untuk selalu berupaya melakukan pembaharuan agar proses pembelajaran menjadi lebih baik dan maksimal. Pada saat ini teknologi telah membantu manusia dalam berbagai aspek kehidupan baik dalam pekerjaan atau dunia pendidikan (Mukhlis, 2020, hal. 1).

Berdasarkan hasil observasi di salah satu sekolah Islam di kota Bandung dan juga wawancara kepada beberapa siswa di sekolah tersebut, tersedianya media pembelajaran di kelas berupa televisi yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, namun media tersebut kurang dimaksimalkan dengan baik. Karena tidak sedikit guru yang masih terpaku menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Hal tersebut membuat siswa mudah bosan karena siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Metode ceramah yang sering digunakan guru sudah tidak sesuai dengan

karakteristik siswa pada abad 21 ini. Memasuki abad 21 karakteristik siswa sangat berbeda.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maa perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP sebelum menggunakan media Kahoot?
2. Bagaimana implementasi media Kahoot dalam mata pelajaran PAIBP?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan media Kahoot?

Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sebagau berikut:

1. Untuk menganalisis hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebelum menggunakan media Kahoot.
2. Untuk menganalisis implementasi media Kahoot dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
3. Untuk menganalisis pengaruh yang signifikan dalam menggunakan media Kahoot.

## B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat positivism, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (2021: 16–17).

Selanjutnya, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi experiment. Tujuan dari metode penelitian ini adalah untuk membandingkan pengaruh dalam suatu perlakuan kelompok atau gejala tertentu dengan kelompok lain yang menggunakan perlakuan berbeda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah uji prasyarat analisis data hasil belajar yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian merupakan data yang diperoleh setelah melakukan penelitian. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh merupakan data kelas IX SMP PGII 2 Bandung sebagai subjek dan populasi penelitian. Pada deskripsi data ini akan diuraikan data-data yang meliputi variabel dependen (Y) yaitu hasil belajar siswa yang datanya telah diperoleh peneliti saat dilapangan dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen (X) yaitu media Kahoot. Adapun pengumpulan data untuk variabel X yaitu hasil belajar siswa pada penelitian ini menggunakan test. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah quasi eksperimen atau eskperimen semu yang dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen (IX D) dan kelas kontrol (IX A). Berikut adalah hasil dari penelitian ini:

### Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Sebelum Menggunakan Media Kahoot

Data pre-test adalah pengambilan data yang dilakukan sebelum menggunakan media Kahoot pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran PAIBP. Hasil perhitungan hasil pre-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Kelas Eksperimen

**Tabel 1.** Rekapitulasi hasil pre-test kelas eksperimen pertemuan 1-3

| Pertemuan | Total | Rata-rata | Persentase (%) |
|---|---|---|---|
| 1 | 139 | 5.1 | 42.9 % |
| 2 | 156 | 5.7 | 48.1 % |
| 3 | 197 | 7.2 | 60.8 % |

**Tabel 2.** Kategori hasil pre-test

| Skor (%) | Kriteria |
|---|---|
| 85-100 | Sangat Tinggi |
| 65-85 | Tinggi |
| 45-65 | Sedang |
| 25-45 | Rendah |
| 0-25 | Sangat Rendah |

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pada hasil pre-test pertemuan-1 nilai rata-rata yang di dapat oleh siswa adalah 5.1 dengan persentase sebesar 42.9 % yang berkategori "sedang", selanjutnya pada pertemuan-2 nilai rata-rata yang di dapat oleh siswa adalah 5.7 dengan persentase sebesar 48.1 % yang berkategori "sedang", dan pada pertemuan-3 nilai rata-rata yang di dapat oleh siswa adalah 7.2 dengan persentase 60.8 % yang berkategori "tinggi".

Kelas Kontrol

**Tabel 3.** Rekapitulasi hasil pre-test kelas kontrol pertemuan 1-3

| Pertemuan | Total | Rata-rata | Persentase (%) |
|---|---|---|---|
| 1 | 121 | 4.8 | 40.3 % |
| 2 | 137 | 5.4 | 45.6 % |
| 3 | 167 | 6.6 | 55.6 % |

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pada hasil pre-test pertemuan-1 nilai rata-rata yang di dapat oleh siswa adalah 4.8 dengan persentase 40.3 % yang berkategori "rendah". Selanjutnya pada pertemuan-2 nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 5.4 dengan persentase 45.6 % yang berkategori "sedang". Dan pada pertemuan-3 nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa adalah 6.6 dengan persentase 55.6 % yang berkategori "sedang".

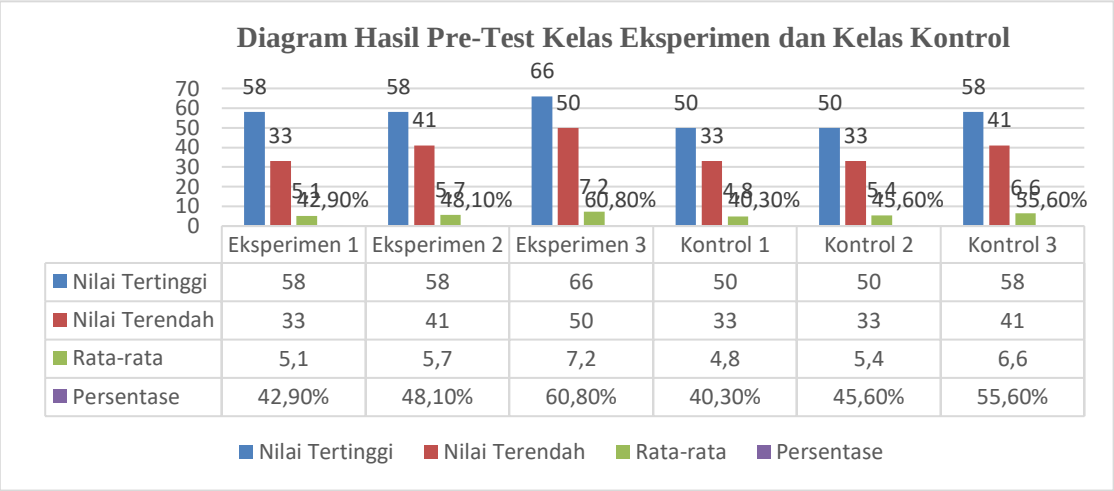
**Implementasi Media Kahoot Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti**

Sebelum media Kahoot diterapkan dalam proses pembelajaran, terdapat langkah-langkah terlebih dahulu dalam proses penerapan media Kahoot adalah sebagai berikut:

1. Guru menampilkan materi pembelajaran menggunakan power media Kahoot.
2. Guru menerangkan materi kepada siswa.
3. Selanjutnya, guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok.
4. Masing-masing kelompok diberikan materi yang berbeda untuk di diskusikan.
5. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
6. Setelah selesai mempresentasikan, siswa mulai berdiskusi melalui tanya jawab antar kelompok.
7. Selanjutnya, setelah semua kelompok selesai mempresentasikan hasil diskusinya, guru mulai melakukan test menggunakan media Kahoot.
8. Guru membagikan pin game kepada siswa untuk masuk pada halaman media Kahoot.
9. Setelah semua siswa masuk pada halaman media Kahoot, guru memulai kuis berbasis game ini.

Setelah diterapkannya media Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan

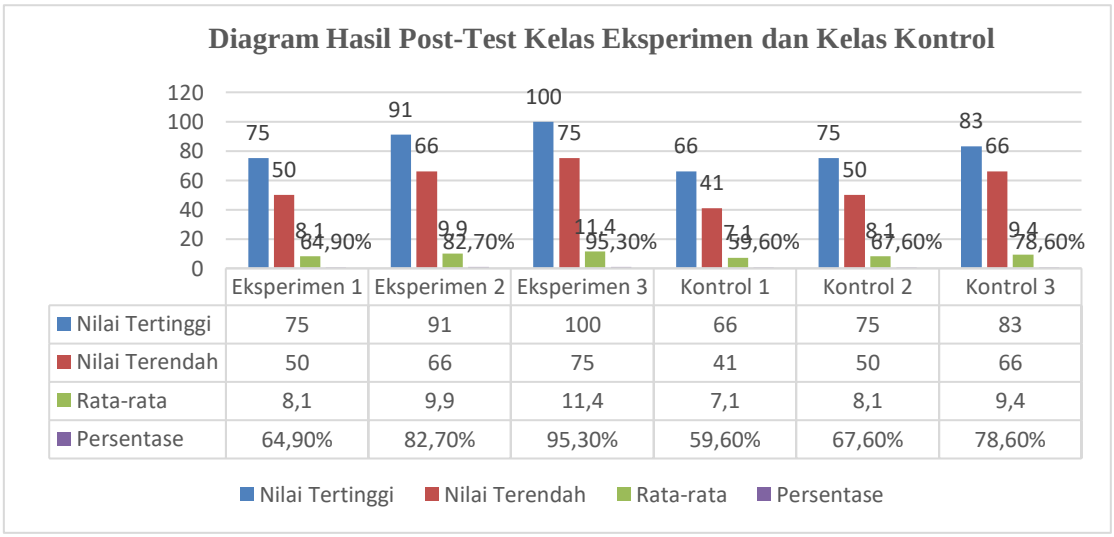
Budi Pekerti di SMP PGII 2 Bandung, hasil belajar siswa kelas IX mengalami peningkatan. Berikut adalah diagram hasil pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol:




| | Eksperimen 1 | Eksperimen 2 | Eksperimen 3 | Kontrol 1 | Kontrol 2 | Kontrol 3 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Nilai Tertinggi | 58 | 58 | 66 | 50 | 50 | 58 |
| Nilai Terendah | 33 | 41 | 50 | 33 | 33 | 41 |
| Rata-rata | 5,1 | 5,7 | 7,2 | 4,8 | 5,4 | 6,6 |
| Persentase | 42,90% | 48,10% | 60,80% | 40,30% | 45,60% | 55,60% |

**Gambar 1.** Diagram Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram diatas, dapat dilihat bahwa nilai tertinggi kelas eksperimen pada pertemuan 1 dan 2 memiliki nilai yang sama yaitu 58, namun pada pertemuan-3 ada peningkatan menjadi 66. Selanjutnya pada kelas kontrol memiliki nilai tertinggi yang sama pada pertemuan 1 dan 2 yaitu 50, namun pada pertemuan-3 ada peningkatan menjadi 58.




| | Eksperimen 1 | Eksperimen 2 | Eksperimen 3 | Kontrol 1 | Kontrol 2 | Kontrol 3 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Nilai Tertinggi | 75 | 91 | 100 | 66 | 75 | 83 |
| Nilai Terendah | 50 | 66 | 75 | 41 | 50 | 66 |
| Rata-rata | 8,1 | 9,9 | 11,4 | 7,1 | 8,1 | 9,4 |
| Persentase | 64,90% | 82,70% | 95,30% | 59,60% | 67,60% | 78,60% |

**Gambar 2.** Diagram Hasil Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram diatas, dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diterapkannya media Kahoot. Nilai rata-rata hasil post-test kelas eksperimen apabila digabungkan adalah 9.8. Dan nilai rata-rata hasil post-test kelas eksperimen apabila digabungkan adalah 8.2. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol, yang artinya terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media Kahoot.

**Pengaruh Yang Signifikan Dalam Menggunakan Media Media Kahoot Hasil Uji Prasyarat**

Uji Normalitas

Uji normalitas betujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikan > 0.05, maka data berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikan < 0.05, maka data tidak berdistribusi normal.

Dalam uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan software SPSS dengan menggunakan uji statistik Shapiro Wilk. Berikut adalah tabel uji normalitas pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Tabel 4.** Perhitungan uji normalitas pre-test dan post-test

| | Kelas | Shapiro-Wilk | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Statistic | df | Sig. |
| **Hasil Belajar Siswa** | Pre-Tes Kelas Eksperimen | .894 | 27 | .015 |
| | Pre-Test Kelas Kontrol | .854 | 25 | .008 |
| | Post-Test Kelas Eksperimen | .642 | 27 | .016 |
| | Post-Test Kelas Kontrol | .741 | 25 | .009 |

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa hasil pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai signifikan 0.015 dan 0.008 , yang artinya berdistribusi normal karena > 0.05. Selanjutnya hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai signifikan 0.016 dan 0.009, yang artinya berdistribusi normal karena > 0.05.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variasi-variasi pada dua buah distribusi atau lebih. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikan > 0.05, maka distribusi data homogen.
2. Jika nilai signifikan < 0.05, maka distribusi data tidak homogen.

Berikut adalah tabel uji homogenitas pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Tabel 5.** Perhitungan uji homogenitas pre-test dan post-test

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|
| **Hasil Pre-Test** | Based on Mean | 2.875 | 1 | 50 | .096 |
| | Based on Median | 1.241 | 1 | 50 | .271 |
| | Based on Median and with adjusted df | 1.241 | 1 | 45.917 | .271 |
| | Based on trimmed mean | 2.872 | 1 | 50 | .096 |
| **Hasil Post-Test** | Based on Mean | 1.507 | 1 | 50 | .225 |
| | Based on Median | .002 | 1 | 50 | .966 |
| | Based on Median and with adjusted df | .002 | 1 | 45.355 | .966 |
| | Based on trimmed mean | .758 | 1 | 50 | .388 |

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa hasil pre-test kelas ekspeimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai signifikan 0.096, artinya hasil pre-test tersebut bersifat homogen karena > 0.05. selanjutnya hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai signifikan 0.225, artinya hasil post-test tersebut bersifat homogen karena < 0.05.

Uji Hipotesis

Berdasarkan uji prasyarat analisis statistik yang telah diperoleh, dapat diketahui bahwa data hasil belajar pre-test dan post-test berdistribusi normal dan bersifat homogen. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan Uji- T (t- test) Paired T- test menggunakan software SPSS. Untuk melakukan uji- t, penelitian ini menggunakan signifikasi level 0.05 (a = 5%) dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika nilai sig (2- tailed) < 0.05, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil data sebelum dan sesudah menggunakan media Kahoot.
2. Jika nilai sig (2- tailed) > 0.05, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil data sebelum dan sesudah menggunakan media Kahoot.

Berikut adalah tabel uji-t hasil pre-test dan post-test:

**Tabel 6.** Perhitungan uji hipotesis

| | Independent Samples Test | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | F | Mean Difference | Std. Error | Lower | Upper | t | df | Sig. (2-tailed) |
| Pre-Test Eksperimen dan Kontrol | 4.110 | 18.163 | 2.876 | 12.387 | 23.939 | 6.316 | 50 | .000 |
| Post-Test Eksperimen dan Kontrol | 1.507 | 17.079 | 1.833 | 13.397 | 20.760 | 9.317 | 50 | .000 |

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.000 yang artinya < 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot. Artinya ada pengaruh antara hasil pre-test dan post-test yang signifikan dan dapat disimpulkan bahwa $H_0$ ditolak dan $H_I$ diterima, maka hipotesis dalam penelitian ini diterima, yakni ada "Pengaruh dari penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajat siswa kelas IX pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP PGII 2 Bandung."

Berdasarkan hasil penelitian, media Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IX di SMP PGII 2 Bandung. Hal tersebut dikarenakan Media Kahoot dapat meningkatkan aktivitas siswa, karena dapat membantu siswa agar aktif di kelas dan memiliki pembelajaran kolaboratif, juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk belajar. Media Kahoot juga dapat memulihkan informasi, dalam permainan media Kahoot, siswa harus menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Hal ini dapat membantu siswa memulihkan informasi yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga membantu memperkuat pemahaman dan memori siswa. Media Kahoot juga memberikan umpan balik secara instan kepada siswa setelah mereka menjawab setiap pertanyaan. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan melihat bagian yang perlu diperbaiki. Selanjutnya, fitur peringkat dalam media Kahoot dapat memicu semangat persaingan sehat di antara siswa. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong siswa agar berusaha lebih keras.

Media Kahoot juga sebagai alat untuk mengukur kognitif dapat menjadikan siswa untuk lebih terlibat dan berfikir lebih jauh lagi tentang subjek yang dipelajari dan memfasilitasi dalam membangun pengetahuan dan refleksi siswa. Kemajuan teknologi saat ini semakin melekat pada lingkungan pendidikan dalam pandangan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Media Kahoot ini dapat memberikan suasana yang menarik untuk mendukung pembelajaran dan menambah partisipasi keaktifan siswa di dalam kelas. Belajar seringkali dianggap lengkap ketika jawaban yang dihasilkan siswa itu benar. Media Kahoot sebagai kegiatan penutup pembelajaran, bisa menjadi alat alternatif untuk mendukung ingatan pengetahuan jangka panjang.

## D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebelum menggunakan media Kahoot pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masih terdapat siswa yang nilainya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai rata-rata kelas eksperimen pada hasil pre-test pertemuan 1-3 adalah 5.2 dan nilai rata-rata kelas kontrol pada hasil pre-test pertemuan 1-3 adalah 4.9.
2. Implementasi media Kahoot dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil nilai rata-rata pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata hasil pre-test adalah 5.2 dan nilai rata-rata hasil post-test adalah 9.8, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 4.6. Pada kelas kontrol nilai rata-rata hasil pre-test adalah 4.9 dan nilai rata-rata hasil post-test adalah 8.2, hasil belajar siswa pada kelas kontrol mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 3.3. Artinya nilai eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kelas kontrol.
3. Media Kahoot memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada kelas eksperimen 0.16 > 0.05 dan pada kelas kontrol 0.009 > 0.05, artinya nilai signifikan pada hasil post-test kedua kelas berdistribusi normal. Selanjutnya hasil uji homogenitas adalah 0.225 > 0.05, yang artinya hasil post-test bersifat homogen. Dan yang terakhir adalah hasil hipotesis atau uji-t diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.000 < 0.05. Dari hasil uji prasyarat tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan, maka H0 ditolak dan HI diterima. Maka hasil uji hipotesis dalam penelitian ini diterima, yakni adanya Pengaruh dari penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP PGII II Bandung.

## Acknowledge

Puji dan syukur penelii panjatkan atas kehadirat Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP PGII 2 Bandung" berhasil diselesaikan dengan baik. Penyusunan penelitian ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, perkenankan peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada Allah SWT, Orangtua, keluarga, dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini serta para sahabat dan rekan yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam proses penyelesaian penelitian ini.

## Daftar Pustaka

[1] Auliya Hamidah Haris Poernomo, & Nan Rahminawati. (2022). Studi Deskriptif Model Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan dalam Mewujudkan Visi Misi Sekolah. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 19–26. https://doi.org/10.29313/jrpai.v2i1.726

[2] Fajri, N., Akbar, A., & Zakir, S. (2021). Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran PAI pada Materi Masuknya Islam ke Nusantara SMPN 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, *4*(2), 78–89.

[3] Mukhlis. (2020). *PENGARUH MEDIA KAHOOT TERHAD MINAT BELAJAR SISWA DI SMKS DARUL IHSAN ACEH BESAR*.

[4] Nizar, M. (2021). *Hasil Belajar Siswa Alami Penurunan*. Jabarekspres.Com. https://jabarekspres.com/berita/2021/01/26/hasil-belajar-siswa-alami-penurunan/

[5] Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Misykat*, *03*(01), 171–187.

[6] Setiawati, H. D., Sihkabuden, & Adi, E. P. (2018). Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Blitar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *1*(4), 273–278.

[7] Tafsir, A. (2014). *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. PT. Remaja Rosdakarya.