

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAMIFIKASI DENGAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH
BAB SHOLAT SUNNAH GHAIROU MUAKKAD KELAS VII
DI MTSN 1 JEMBER**

SKRIPSI



Oleh :

**Vito Krisna Eka Dista
NIM: 211101010017**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAMIFIKASI DENGAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH
BAB SHOLAT SUNNAH GHAIROU MUAKKAD KELAS VII
DI MTSN 1 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh :

**Vito Krisna Eka Dista
NIM: 211101010017**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

Lembar Persetujuan Pembimbing
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAMIFIKASI DENGAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH
BAB SHOLAT SUNNAH GHAIROU MUAKKAD KELAS VII
DI MTSN 1 JEMBER

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Vito Krisna Eka Dista
NIM: 211101010017

Disetujui Pembimbing



Dr. DYAH NAWANGSARI, M.Ag.
NIP. 197301122001122001

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAMIFIKASI DENGAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH
BAB SHOLAT SUNNAH GHAIROU MUAKKAD KELAS VII
DI MTSN 1 JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Jum'at
Tanggal : 12 Desember 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

FIKRI APRIYONO, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198804012023211026

MOH. ROFID FIKRONI, M.Pd.
NIP. 199306032023211032

Anggota :

1. Dr. Hj. ST. MISLIKHAH, M.Ag.
2. Dr. DYAH NAWANGSARI, M.Ag.

Menyetujui



DR. H. ABDUL MU'IS, S.Ag., M.Si.,
NIP. 197304242000031005

MOTTO

فَتَعْلَمَ اللَّهُ الْمُتَكَبِّرُ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يَتَضَعَّ إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴿٦﴾

*Maha Tinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya. Janganlah engkau (Nabi Muhammad SAW) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai pewahyuannya kepadamu dan katakanlah, "Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku"**



* Departemen Agama Republik Indonesia, Qur'an Kemenag In Word. 2019. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia. Surat Tāhā (20): 114.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahi Rabbil 'Alamin, Puji Syukur dihaturkan kepada Allah Swt, yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga membuat penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Seiring ucapan syukur kepada Ilahi Robbi dengan rasa tulus dan segenap hati skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. kedua orang tua saya yakni Bapak Kustiyadi dan Ibu Anita Susanti Ningrum yang selalu mengiringi perjalanan saya dengan doa dan yang selalu memberikan dukungannya tiada henti sehingga saya bisa sampai pada titik ini. Saya mengucapkan terimakasih sebesar besarnya atas semua perjuangan, restu, dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa yang tidak pernah berhenti, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga kedua orang tua saya selalu diberikan kesehatan, umur yang berkah, dilindungi oleh Allah Swt.
2. Adik kandung saya Vanza Arjuna Dwi Dista yang selalu memberikan semangat, dukungan dan menghibur, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga selalu diberikan kesehatan, panjang umur, menjadi orang yang bermanfaat, selalu berbakti kepada orang tua serta dapat membahagiakan kedua orang tua.
3. Keluarga besar saya, yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat dan motivasi selama saya melakukan studi ini hingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga semua selalu diberikan kesehatan, umur yang berkah, kemurahan dan banyak rezeki, semoga selalu dalam lindungan Allah Swt.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Swt tuhan alam beserta isinya, semoga kita semua selalu dalam lindungan serta ridlo-Nya. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi besar Muhammad Saw yang telah membawa kita dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang benderang.

Setelah melalui beberapa tahapan rintangan dalam sistematika penulisan skripsi ini, tiada kata yang pantas untuk diucap selain ungkapan syukur yang tiada tara kepada-Nya. Keberhasilan dan kesuksesan ini penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

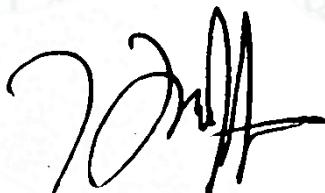
1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah senantiasa mencurahkan segala pemikiran dan usahanya, sehingga Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember menjadi tempat belajar yang semakin maju dan mampu bersaing dengan perguruan tinggi lainnya.
2. Bapak Dr. H. Abd. Muis S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang selalu memberikan contoh sebagai seorang pelajar dan pengajar yang baik dan lebih baik lagi.
3. Bapak Dr. Nurrudin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang banyak membantu dan memberikan arahan dalam proses penyusunan skripsi.

4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam yang selalu sabar membimbing dan memberikan arahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Erma Fatmawati, S.Ag., M.Pd.I selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberi arahan, memotivasi dan energi selama proses belajar di UIN Khas Kiai Achmad Siddiq Jember dengan sebaik-baiknya.
6. Ibu Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan untuk membimbing penulis untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi.
7. Bapak Akhmad Makhin, M.Pd. selaku Kepala Madrasah Tsanawiyah 1 Jember yang telah memberikan izin dan juga memfasilitasi selama penelitian.

Semoga segala amal yang telah Bapak dan Ibu berikan mendapat balasan yang terbaik dari Allah SWT. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi sempurnanya skripsi ini. Akhirnya tidak ada yang penulis harapkan kecuali ridho Allah SWT. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis dan bagi para pembaca.

Jember, 8 Desember 2025

Penulis



Vito Krisna Eka Dista
NIM. 211101010017

ABSTRAK

Vito Krisna Eka Dista, 2025 : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad Kelas VII di MTsN 1 Jember.
Kata kunci : Media Pembelajaran Gamifikasi, Aplikasi Kahoot, Hasil Belajar.

Pemahaman konsep tidak hanya menuntut siswa mengenali atau menghafal materi, tetapi juga mampu menjelaskan kembali informasi tersebut dalam bentuk yang lebih sederhana dan bermakna. Namun, kenyataannya hasil belajar siswa masih tergolong rendah, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pemahaman mereka. Mengingat bahwa hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pembelajaran, maka peningkatan kualitas dan inovasi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak untuk mengatasi masalah tersebut. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot diajukan sebagai solusi. Media Pembelajaran Gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot menawarkan cara penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan media konvensional. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah Adakah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad Kelas VII di MTsN 1 Jember?. Serta tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk Mendeskripsikan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad Kelas VII di MTsN 1 Jember.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (Quasi Eksperimen) dengan menggunakan pola Nonequivalent control group pretest posttest design. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas VII MTsN 1 Jember dengan sampel sebanyak 32 siswa dari kelas VII D sebagai kelompok eksperimen dan 32 siswa dari kelas VII C sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel adalah purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Wilcoxon, dan Uji Mann-Whitney.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian memperoleh rata-rata nilai pretest eksperimen 72,9375 dan rata-rata nilai posttest eksperimen 85,8750, sedangkan rata-rata nilai pretest kontrol 70,1875 dan rata-rata nilai posttest kontrol 74,2813. Hasil penelitian menunjukkan nilai Asymp.Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan $0,000 < 0,05$ dan hipotesis diterima. Jika hipotesis diterima maka artinya terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran Gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa di MTsN 1 Jember.

DAFTAR ISI

Hal.

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii.
LEMBAR PENGESAHAN	iv.
MOTTO	v.
PERSEMBAHAN	vi.
KATA PENGANTAR	vii.
ABSTRAK	ix.
DAFTAR ISI	x.
DAFTAR TABEL	xii.
DAFTAR GAMBAR	xiv
LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1.
A. Latar Belakang Masalah.....	1.
B. Rumusan Masalah	7.
C. Tujuan Penelitian.....	8.
D. Manfaat Penelitian.....	8.
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	9.
a. Variabel Penelitian	9.
b. Indikator Variabel.....	9.
F. Definisi Operasional.....	10.
G. Asumsi Penelitian.....	11.

H. Hipotesis.....	12.
I. Sistematika Pembahasan	12.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14.
A. Penelitian Terdahulu.....	14.
B. Kajian Teori.....	20.
BAB III METODE PENELITIAN	62.
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	62.
B. Populasi dan Sampel	63.
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	65.
D. Analisis Data	69.
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	77.
A. Gambaran Obyek Penelitian	77.
B. Penyajian Data	79.
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis.....	82.
D. Pembahasan.....	90.
BAB V PENUTUP.....	95.
A. Kesimpulan	95.
B. Saran-Saran	96.
Daftar Pustaka	97.
Pernyataan Keaslian Tulisan	101.
Lampiran-lampiran:.....	102.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu	18.
Tabel 2.2 Fitur untuk creator	49
Tabel 2.3 Fitur pada gameplay	50.
Tabel 2.4 Fitur Laporan dan Analitik	50.
Tabel 2.5 Fitur Berbagi dan Pengorganisasian	51.
Tabel 3.1. Desain Penelitian Eksperimen.....	64.
Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal	68.
Tabel 3.3 Kriteria Pengujian Reliabilitas Instrumen	72.
Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Daya Beda.....	72.
Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi Tingkat Kesukaran	73.
Tabel 4.1 Hasil Nilai Postest Kelas	81.
Tabel 4.2 Hasil Rata-rata Data Postest	82.
Tabel 4.3 statistik deskriptif	83.
Tabel 4.4 hasil belajar fikih.....	84.
Tabel 4.5 Uji Normalitas	85.
Tabel 4.6 Hasil Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	86.
Tabel 4.7 Hasil Test Statistic Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	86.
Tabel 4.8 Tabel hasil uji homogenitas	89.

Tabel 4.9 hasil tes statistik Mann-Whitney 90.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fitur berbayar pada aplikasi Kahoot!	49.
Gambar 2.2 Landing Page Kahoot!.....	53.
Gambar 2.3 Laman untuk membuat Kahoot!.....	53.
Gambar 2.4 Membuat deskripsi permainan di Kahoot!	54.
Gambar 2.5 Membuat butir pertanyaan di Kahoot!	54.
Gambar 2.6 Memilih mode permainan pada Kahoot!.....	54.
Gambar 2.7 Tampilan Website Game Pin Kahoot! pada peserta didik.	55.
Gambar 2.8 PIN yang tertera untuk masuk ke permainan	56.
Gambar 2.9 Tampilan layar smartphone peserta didik sebelum memulai permainan	56.
Gambar 2.10 Leaderboard Kahoot.....	56.

LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Surat keaslian penulisan 101.
2. Lampiran 2. Matrix Penelitian 102.
3. Lampiran 3. Pedoman Observasi 103.
4. Lampiran 4. Modul Pembelajaran Kontrol 104.
5. Lampiran 5. Modul Pembelajaran Eksperimen 108.
6. Lampiran 6. Soal Pretest Dan Post Test 112.
7. Lampiran 7. Media Kahoot ScreenShoot 115.
8. Lampiran 8. Data Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 119.
9. Lampiran 9. Hasil Pretest & Postest Siswa Kelas Eksperimen & Kelas Kontrol 121.
10. Lampiran 10. Lembar Permohonan Menjadi Validator 122.
11. Lampiran 11. Hasil Validator 123.
12. Lampiran 12. Hasil Uji Validitas SPSS 127.
13. Lampiran 13. Hasil Uji Reliabilitas 128.
14. Lampiran 14. Hasil Uji Tingkat Kesukaran 129.
15. Lampiran 15. Hasil Uji Daya Pembeda 130.
16. Lampiran 16. Hasil Uji Normalitas 131.
17. Lampiran 17. Hasil Uji Wilcoxon 132.
18. Lampiran 18. Hasil Uji Mann-Whitney 133.
19. Lampiran 19. Surat Ijin Pra Observasi 134.
20. Lampiran 20. Surat Ijin Penelitian 135.
21. Lampiran 21. Surat Keterangan Selesai Penelitian 136.

22. Lampiran 22. Jurnal Kegiatan Penelitian di MTsN 1 Jember 137.
23. Lampiran 23. Dokumentasi 138.
24. Lampiran 24. Biodata Penulis 141.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia saat ini sudah berkembang pesat dan terus berkembang memenuhi tantangan global, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Kemajuan pendidikan di Indonesia terus meningkat di semua jenjang pendidikan seiring dengan perkembangan zaman.¹

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 36 ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sidiknas) adalah transformasi kurikulum dan ekosistem pembelajaran. Dijelaskan bahwa :

“Pemanfaatan teknologi digital untuk penguatan sistem pendidikan atau yang lazim disebut ‘digitalisasi pendidikan’ adalah prioritas utama untuk ‘mengikuti’ arus kemajuan”²

Pendidikan memegang peranan penting dalam menjamin keberlangsungan kehidupan berbangsa dan bernegara, karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan juga merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan bangsa. Meskipun saat ini pendidikan di indonesia sudah berkembang dengan pesat, tetap terdapat masalah yang cukup kompleks dimana banyak faktor yang ikut mempengaruhi, salah satu faktor tersebut diantaranya adalah pendidik.

¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pedoman Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*, (Jakarta: Kemdikbud, 2020), 11

² Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sidiknas)

Pendidik merupakan faktor komponen pendidikan dan pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh seorang pendidik. Pendidik sangat berperan penting dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik melalui interaksi komunikasi dengan menggunakan buku-buku paket dan media pembelajaran yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada ketetapan penggunaan buku paket dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lingkungan belajar dan kondisi peserta didik itu sendiri.

Hal ini sejalan dengan Pendidikan Islam, khususnya guru fikih. Fikih merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam membentuk karakter dan akhlak siswa. Namun, seringkali pembelajaran fikih dianggap membosankan dan kurang menarik minat siswa, terutama bagi generasi muda yang akrab dengan teknologi digital. Salah satu tantangan yang dihadapi pendidik adalah bagaimana menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan efektif dalam mata pelajaran fikih.

Terdapat ayat Al-Qur'an yang menjelaskan pentingnya ilmu fikih dalam membentuk karakter dan akhlak siswa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Terdapat pada Surah Al-Baqarah ayat 151 yang berbunyi:

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيهِمْ رَسُولًا مِنْهُمْ يَنْهَا وَيُزَكِّيْهِمْ وَيَعْلَمِهِمُ الْكِتَبَ وَالْحِكْمَةَ
وَيَعْلَمِهِمُ مَا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ³

Artinya : "Sebagaimana Kami telah mengutus kepada kamu seorang rasul dari golongan kamu sendiri yang membacakan kepada kamu ayat-ayat Kami dan membersihkan kamu, serta mengajarkan kamu kitab dan hikmah dan mengajarkan apa yang belum kamu ketahui."

Ayat ini menjelaskan bahwa Rasulullah SAW diutus untuk mengajarkan umat manusia kitab (Al-Qur'an) dan hikmah (Ilmu), termasuk di dalamnya fikih yang berfungsi membersihkan jiwa dan membimbing umat untuk berakhhlak mulia. Pembelajaran fikih, yang mencakup hukum-hukum agama, menjadi bagian dari usaha untuk membentuk karakter yang baik dan sesuai dengan ajaran Islam.³

Mata pelajaran Fikih yang merupakan bagian dari pelajaran agama di madrasah mempunyai ciri khas dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya, karena pada pelajaran tersebut memikul tanggung jawab untuk dapat memberi motivasi dan kompensasi sebagai manusia yang mampu memahami, melaksanakan dan mengamalkan hukum Islam yang berkaitan dengan ibadah mahdhooh dan muamalah serta dapat mempraktekannya dengan benar dalam kehidupan sehari-hari. Disamping mata pelajaran yang mempunyai ciri

³ Departemen Agama Republik Indonesia, Qur'an Kemenag In Word. 2019. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia. Surah Al-Baqarah ayat 151

khusus juga materi yang diajarkannya mencakup ruang lingkup yang sangat luas yang tidak hanya dikembangkan di kelas. Penerapan hukum Islam yang ada di dalam mata pelajaran fikih pun harus sesuai dengan yang berlaku didalam masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran fikih, ditemukan masalah yaitu guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang melibatkan siswa dan siswa merasa jemu saat proses pembelajaran. Selain itu siswa kurang bersemangat dalam memperhatikan pelajaran dari guru. Sehingga Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) siswa tersebut khususnya dalam pembelajaran Fikih kurang tercapai.⁴ Oleh karena itu, pembelajaran yang bervariasi menjadi sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar.

Berdasarkan pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa hasil belajar mata pelajaran fikih siswa kelas VII D dengan kriteria tuntas (>70) dan kriteria tuntas (<70) yang dilihat dari data ulangan harian mata pelajaran fikih menunjukkan hasil rata-rata sebesar 64. Hasil rata-rata tersebut menyimpulkan bahwa hasil belajar mata pelajaran fikih masih berada pada posisi rendah dan belum tuntas.

Dengan demikian dari permasalahan tersebut mengakibatkan siswa hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru, namun hasil belajar siswa tidak maksimal karena siswa tersebut tidak mampu secara mandiri mengembangkan ilmu yang diperolehnya. Terkait dengan hasil belajar siswa,

⁴ Bapak Muhammad Idris, Wawancara, MTsN 1 Jember Tgl 21 April 2025.

guru dapat mengevaluasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya sehingga dapat memperbaiki media pembelajaran yang lebih sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif, sangat penting adanya kegiatan menarik di dalam kelas menunjang semangat belajar siswa. Salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai agar meningkat hasil belajarnya.

Hasil belajar merupakan bentuk keberhasilan dari proses pembelajaran yang sudah berlangsung. Suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan instruksional khusus dari bahan tersebut.⁵ Untuk mengetahuinya guru bisa mengadakan tes formatif setiap selesai pembelajaran satu bahasan. Hasil belajar juga dipengaruh oleh dua faktor yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri inividu yang sedang belajar sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu

Dari permasalahan yang dipaparkan, maka peneliti bermaksud untuk menerapkan salah satu alternatif agar meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang tepat dengan kondisi di lapangan. Salah satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara penuh yaitu menggunakan media pembelajaran Gamifikasi.

Salah satu inovasi yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi,

⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), 119.

yaitu penerapan unsur-unsur permainan dalam konteks non-permainan, juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen permainan seperti kompetisi, tantangan, dan reward, gamifikasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.⁶

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah melahirkan berbagai macam aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang populer dan menarik minat siswa adalah Aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan platform game berbasis kuis yang dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran secara interaktif dan menyenangkan.⁷

Penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang akan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu indikator penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang efektif. Selain itu, dalam aplikasi Kahoot! mengutamakan keterlibatan hubungan peran aktif siswa dengan temannya secara kompetitif mengenai materi pelajaran yang masih atau sudah dipelajari. Menurut pendapat yang lain Kahoot! Juga dapat

⁶ A. S. Wahyudi, "Penggunaan Aplikasi Kahoot! untuk Meningkatkan Interaksi dan Keaktifan Belajar Siswa," (*Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 3, 2023), 101-112.

⁷ J. S. Wibowo, "Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran," (*Jurnal Teknologi Pendidikan* 4, no. 2, 2021), 123-130.

mempengaruhi perubahan perkembangan sosial emosional siswa dalam kemampuannya berkolaborasi dan berkompetisi.⁸

Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini karena terdapat keunikan dari penelitian ini yaitu terletak pada pengaruh penggunaan media pembelajaran Gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad.

Oleh karena itu, dari hasil observasi di atas peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad Kelas VII di MTsN 1 Jember”. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dengan dilaksanakannya Penggunaan Media Pembelajaran ini dapat membantu guru dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa secara lebih efektif, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan pembentukan karakter siswa.

B. Rumusan Masalah

Dari Latar belakang tersebut maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad Kelas VII di MTsN 1 Jember?

⁸ Jurnal Lingkungan dan Manajemen Vol. 5 No. 1 (2024) <https://ejournal.upr.ac.id/index.php/jem>

C. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah Untuk Mendeskripsikan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad Kelas VII di MTsN 1 Jember.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan pengaruh Penggunaan Media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, khususnya dalam mata pelajaran fikih. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai rujukan bagi para pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif.
- b. Penelitian ini akan menambah khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan agama Islam. Hasil penelitian dapat dipublikasikan dalam jurnal ilmiah sehingga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah

Menawarkan alternatif dalam penerapan kurikulum baru dan praktik pengajaran modern.

b. Bagi Guru

Menyediakan alternatif Penggunaan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dan meningkatkan pemahaman serta hasil belajar mereka.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memperluas pengetahuan dan referensi untuk studi tentang dampak media pembelajaran seperti Kahoot terhadap hasil belajar siswa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan ada dua jenis, yaitu variabel bebas (independent) sebagai variabel yang mempengaruhi di simbolkan (X) dan variabel terikat (dependen) sebagai variabel yang dipengaruhi di simbolkan (Y).⁹

Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

- a. Media Pembelajaran Gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot (X)
- b. Hasil Belajar siswa (Y)

2. Indikator Variabel

Adapun indikator variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media Pembelajaran Gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot (X)
 - 1) Menentukan tujuan pembelajaran

⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2015), 39.

- 2) Menentukan ide besarnya
 - 3) Menyusun skenario permainan
 - 4) Membuat desain aktivitas pembelajaran
 - 5) Membentuk kelompok-kelompok
 - 6) Menerapkan dinamika permainan
- b. Hasil belajar (Y)
- 1) Ranah kognitif

F. Definisi Operasional

Definisi operasional berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya adalah agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti.¹⁰ Peneliti akan mendefinisikan secara istilah terhadap judul yang peneliti teliti, yaitu :

1. Media Pembelajaran Gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot

Media pembelajaran gamifikasi adalah pendekatan belajar yang memanfaatkan unsur-unsur permainan seperti poin, level, tantangan, dan reward untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan aktivitas siswa. Melalui gamifikasi, proses belajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan mendorong siswa berpartisipasi secara aktif.

Aplikasi Kahoot merupakan platform kuis berbasis permainan yang memungkinkan guru dan siswa membuat dan memainkan kuis interaktif secara langsung. Kahoot menghadirkan elemen kompetisi,

¹⁰ Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, (Jember : UIN KHAS Jember, 2024), 42.

umpan balik cepat, dan kolaborasi, sehingga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

Media pembelajaran gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot terbukti mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi siswa. Dengan menggabungkan unsur permainan dan kuis real-time, Kahoot tidak hanya meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa, tetapi juga membantu memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Dengan demikian, Kahoot dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu perubahan perilaku siswa atau peningkatan pada setiap individu setelah melakukan proses belajar siswa dengan baik pada bidang kognitif. Peneliti ini dapat memfokuskan pada hasil belajar dalam bidang kognitif yang merupakan bidang pengetahuan pada siswa. Pada penelitian ini dapat dilihat dari hasil maksudnya adalah keberhasilan pada siswa dalam menguasai bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad dengan mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan suatu hal yang dianggap benar tanpa dilakukan pembuktian terlebih dahulu. Asumsi penelitian menjadi

anggapan dasar tentang suatu yang nantinya digunakan sebagai pijakan untuk berpikir dan bertindak ketika melakukan penelitian.

Anggapan dasar terhadap penelitian yang akan berlangsung sebagai tolak ukur pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Jadi anggapan dasar dari penelitian ini adalah bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat sunnah ghairu muakkad bisa meningkatkan hasil belajar yang semula rendah menjadi tinggi.

H. Hipotesis

Dari kajian teori dan penyusunan kerangka pikir, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha : Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad Kelas VII di MTsN 1 Jember.

Ho : Tidak Adanya Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad Kelas VII di MTsN 1 Jember.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah memahami rencana penyusunan skripsi, maka sistem penulisanya meliputi bab I berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis dan sistematika pembahasan., bab II

kajian Pustaka memuat penelitian terdahulu dan kajian teori, bab III memuat pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, Teknik dan instrument pengumpulan data, analisis data, bab IV penyajian data dan analisis meliputi gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis, pembahasan, bab V memuat tentang penutup meliputi simpulan dan saran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa kajian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini yakni:

1. Rina Puspitasari (2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik“. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian quasi-eksperimental, tepatnya *Pretest* dan *Posttest Control Group Design*. Data dikumpulkan melalui dua Teknik, Angket dan Tes. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game-based learning terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran kimia di SMAN 1 Plampang. Penelitian ini menitikberatkan pada peningkatan minat dan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis game. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam kelas eksperimen mendapatkan hasil persentase minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil belajar pada kelas eksperimen mendapatkan persentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas

kontrol. Penggunaan Kahoot dapat meningkatkan minat dan hasil belajar dibandingkan menggunakan model pembelajaran langsung.¹²

2. Mohammad Iqbal Ulul Albab Hs (2022) dengan judul “Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Menggunakan Aplikasi Kahoot Di Man 2 Probolinggo”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode survei deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Menggunakan Aplikasi Kahoot Di Man 2 Probolinggo. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Menggunakan Aplikasi Kahoot Di Man 2 Probolinggo.¹³
3. Eka Kusumaningrum dan Puri Pramudiani (2021) yang berjudul “The Influence of Using Kahoot Learning Media on Primary School Students’ Learning Interest in Social Studies”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental) dan menerapkan model Post-test Only Control Design. Data dikumpulkan menggunakan angket (kuesioner) yang telah divalidasi oleh ahli dan diuji reliabilitasnya menggunakan Cronbach's Alpha. Selain itu, dokumentasi juga digunakan sebagai instrumen pendukung. Fokus

¹² Rina Puspitasari, “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 1 Plampang” (Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 4, No 6, 2022), 214-226.

¹³ Mohammad Iqbal Ulyl Albab Hs “Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Menggunakan Aplikasi Kahoot Di Man 2 Probolinggo” (Skripsi, Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022)

utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) selama pandemi COVID-19. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar siswa SD pada mata pelajaran IPS, terutama dalam konteks pembelajaran daring selama pandemi. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot dengan minat belajar siswa daripada menggunakan media konvensional.¹⁴

4. Rahmad Yoga Nugroho (2022) yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Terhadap Level Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqh Di Smp Negeri 6 Singosari Malang”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental). Data dikumpulkan melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran digital berbasis game terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh di SMP Negeri 6 Singosari Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Kahoot! dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh di tingkat SMP. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa Pemanfaatan

¹⁴ Eka Kusumaningrum dan Puri Pramudiani “The Influence of Using Kahoot Learning Media on Primary School Students’ Learning Interest in Social Studies” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah, 2021), 2696–2704.

aplikasi kahoot dapat menimbulkan pembelajaran yang kondusif dan tidak monoton. Karena media kahoot merupakan salah satu media yang berbasis Digital Game Based Learning yang memfokuskan media belajar sambil bermain.¹⁵

5. Ariyani Widi Astuti (2023) yang berjudul “Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Kimia”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental). Data dikumpulkan melalui metode angket (kuesioner) untuk mengukur minat belajar siswa dan tes untuk menilai hasil belajar siswa pada pelajaran kimia. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game Kahoot terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran kimia. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran game dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa Terdapat pengaruh media game kahoot terhadap minat dan hasil belajar siswa dengan kategori sangat tinggi yaitu sebesar 87,85%¹⁶

¹⁵ Rahmad Yoga Nugroho, “Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Terhadap Level Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqh Di Smp Negeri 6 Singosari Malang” (Skripsi, Universitas Islam Malang, 2022), 63.

¹⁶ Ariyani Widi Astuti, “Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Kimia” (Skripsi, UIN Jakarta, 2023), 24.

Tabel 2.1
Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Rina Puspitasari, (2022), “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik”	bahwa penggunaan Kahoot dalam kelas eksperimen mendapatkan hasil persentase minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol	Penggunaan media pembelajaran aplikasi Kahoot	Peneliti terdahulu mendapatkan hasil persentase minat belajar Sedangkan Peneliti meningkatkan Hasil Belajar
2.	Mohammad Iqbal Ulyl Albab Hs (2022) “Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Menggunakan Aplikasi Kahoot Di Man 2 Probolinggo”	bahwa pembelajaran yang menggunakan Kahoot mampu menjadikan siswa tertarik dengan materi pembelajaran.	Penggunaan media pembelajaran aplikasi Kahoot	Peneliti terdahulu Upaya tentang meningkatkan minat belajar siswa, peneliti tentang upaya meningkatkan Hasil Belajar siswa.
3.	Eka Kusumaningrum dan Puri Pramudiani (2021), “The Influence of Using Kahoot Learning Media on Primary School Students’ Learning Interest in Social Studies”.	bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot dengan minat belajar siswa daripada menggunakan media konvensional.	Penggunaan media pembelajaran aplikasi Kahoot	Peneliti terdahulu mendapatkan hasil persentase minat belajar Sedangkan Peneliti meningkatkan Hasil Belajar

No	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4.	Rahmad Yoga Nugroho, (2022), “Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Terhadap Level Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqh Di Smp Negeri 6 Singosari Malang”.	bahwa Pemanfaatan aplikasi kahoot dapat menimbulkan pembelajaran yang kondusif dan tidak monoton.	Penggunaan media pembelajaran aplikasi Kahoot	Terletak pada pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game Based Learning dan Lokasi lembaga yang di teliti
5.	Ariyani Widi Astuti (2023) “Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Kimia”.	Terdapat pengaruh media game kahoot terhadap minat belajar siswa dengan kategori sangat tinggi yaitu sebesar 87,85%	Penggunaan media pembelajaran aplikasi Kahoot	Terletak pada mata pelajaran dan materi yang digunakan untuk penelitian

Berdasarkan hasil tabel penelitian terdahulu diatas, peneliti menemukan adanya perbedaan yang signifikan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Adapun perbedaan tersebut terletak pada pengaruh minat belajar siswa, peneliti

menggunakan media pembelajaran gamifikasi dengan aplikasi kahoot untuk meningkatkan Hasil belajar siswa. sedangkan penelitian terdahulu kebanyakan mengukur pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap minat belajar siswa. Subjek penelitian yang diterapkan oleh peneliti yaitu peserta didik kelas VII D di MTsN 1 Jember. Jadi perbedaan antara peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu peneliti lebih memfokuskan pada pengaruh media pembelajaran gamifikasi dengan aplikasi kahoot untuk meningkatkan Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode penelitian Kuantitatif.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (printed material), computer, dan lain sebagainya.¹⁷

Secara tata bahasa, istilah media ini bisa diartikan menjadi perantara atau medium, yang mencerminkan alat (sarana) untuk menyampaikan proses mengajar, baik itu secara digital maupun non

¹⁷ Dian Indriana, Ragam Alat Bantu Pengajaran, cet pertama. (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), 13.

digital. Dalam bahasa Inggris, media bisa didefinisikan sebagai cara utama dari komunikasi massa termasuk dalam publikasi, penyiaran dan internet. Namun, dalam bahasa Arab, persamaannya adalah wasa'il yang artinya jalan maupun sarana. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat garafis, photographis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁸

Menurut Heinich dan teman-teman mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima¹⁹ Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi dalam segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk proses informasi.²⁰

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

¹⁸ Azhar Rasyad, *Media Pembelajaran*, cet. 14. (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2011), 3.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Edisi Revisi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 3-4.

²⁰ Ali Muhson. "Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi." (*Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8.2 2010), 3.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.²¹

Pembelajaran adalah proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar. Ini bisa berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, kecakapan, dan kemampuan. Menurut teori belajar kognitif, belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Belajar menurut pengertian psikologis merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam menentukan kebutuhan hidupnya. Oleh karena itu, pembelajaran merupakan suatu proses untuk mencapai perubahan mental dan fisik sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Pembelajaran mengintegrasikan pengalaman, informasi, dan pengetahuan yang diterima dari lingkungan dengan cara yang tepat untuk mencapai kondisi yang diinginkan.²²

Menurut Miarso bahwa media pembelajaran adalah segala segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat

²¹ Ahdar Djamaruddin, Belajar Dan Pembelajaran. (Sulawesi Selatan : CV Kaaffah Learning Center. 2019), 13.

²² Batubara, H.H. Media Pembelajaran Digital. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2021).

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dengan mendefinisikan media pembelajaran sebagai komponen strategi penyampaian yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik, apakah itu orang tua, alat, atau bahan.²³

Alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal disebut juga Media pembelajaran. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar.²⁴

b. Landasan Media Pembelajaran

Terdapat beberapa landasan didalam Media Pembelajaran seperti landasan filosofis, psikologis, empiris, teoritis, dan teknologi yakni antara lain :

1) Landasan Filosofis

Ada pendapat mengatakan dengan digunakannya berbagai media hasil teknologi baru dalam pembelajaran akan berakibat proses pembelajaran kurang manusiawi. Pendapat lain membantah dengan menggunakan teknologi media pembelajaran

²³ Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surabaya: CV Jakad Publising, 2018), 1-2.

²⁴ Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. (*Journal of Student Research*, 1(2), 2023). 17.

dan mempunyai banyak pilihan sehingga dapat meningkatkan harkat kemanusiaan dan karakteristik mahasiswa.²⁵

2) Landasan Psikologis

Sangat penting diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran karena persepsi jiwa juga sangat mempengaruhi dalam menentukan hasil belajar. Seorang anak merekam suara dalam mengerjakan tugas untuk media audio, memasang poster untuk media visual, dan menyutting gedung sekolah untuk media video, adalah suatu bentuk perilaku yang dapat diamati. Sedangkan pemikiran anak tentang cara membuat media audio, visual, dan video, perasaan guru ketika melihat tugas yang dilakukan oleh anak, dan motivasi anak dalam mengontrol perilakunya merupakan bentuk proses mental yang tidak dapat diamati secara langsung. Proses mental adalah pikiran, perasaan, dan motif yang dialami seseorang tetapi tidak dapat dilihat orang lain.²⁶

3) Landasan Teknologi

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber belajar. Teknologi pembelajaran

²⁵ Lisiswati, R., Saputra, O., & Windarti, I. Peranan media dalam pembelajaran. (*Jurnal Kesehatan*, 6(1). 2016).

²⁶ Sirate, S. F. S., & Yaumi, M. Perspektif belajar sebagai landasan psikologis dalam pengembangan media dan teknologi pembelajaran. (*Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 20(1), 2017). 98-111.

adalah proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola dalam pembelajaran.

4) Landasan Empiris

Temuan-temuan dari penelitian menunjukkan bahwa interaksi penggunaan media dengan karakteristik pelajar menentukan hasil belajar mahasiswa. Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik pelajar menentukan hasil belajar mahasiswa berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik pembelajar dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya disini pembelajaran akan mendapatkan keuntungan apabila belajar menggunakan media sesuai dengan karakteristiknya.²⁷

5) Landasan Teoritis penggunaan media pembelajaran

Sadiman mengatakan, media yaitu perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Briggs menyatakan bahwa media adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi.²⁸

²⁷ Lisiswati, R, (2016).

²⁸ Musfiqon, Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), 26-28.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, menciptakan perhatian siswa dan menarik siswa untuk focus pada materi yang ditampilkan.
- 2) Fungsi afektif, menciptakan kenyamanan emosi siswa ketika sedang belajar.
- 3) Fungsi kognitif, mempercepat dalam memahami dan mengingat pesan yang ditampilkan.
- 4) Fungsi konpensatoris, mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami materi yang diberikan secara verbal.²⁹

Dari keempat fungsi tersebut dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran ialah: menarik perhatian peserta didik, mengembalikan fokus peserta didik, memberikan suasana nyaman kepada peserta didik, menghadirkan objek dan langkah sebenarnya, membuat tiruan dari objek yang sebenarnya, membuat konsep abstrak menjadi konsep yang nyata, memberikan persepsi, mengatasi hambatan waktu, menyajikan ulang informasi secara konsisten kepada peserta didik.

2. Gamifikasi

a. Pengertian Gamifikasi

Pada tahun 2002 Nick Pelling pernah persentasi diacara TED (Technology, Entertainment, Design) ialah orang yang pertama kali

²⁹ Imanwan, Mustaqim. "Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran." (Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan 13.2 2016), 178.

menggunakan kata istilah “Gamifikasi (Gamification)”. Gamifikasi merupakan proses pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan komponen dalam bentuk permainan (games) atau video permainan (video game)³⁰

Selanjutnya di tahun 2008 Istilah Gamification digunakan pada media digital. Oleh Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, istilah Gamification didefinisikan sebagai aplikasi permainan mekanik pada situasi non-game atau konteks tertentu.³¹ Gamifikasi adalah alat yang ampuh untuk memberikan pendidikan dan pelatihan di perusahaan. Pertimbangkan definisi formal dari permainan dalam konteks pendidikan seperti: pemain, kegiatan berpikir, tantangan abstrak, aturan, interaktivitas, umpan balik, hasil yang diukur dan reaksi emosional yang semua terdapat dalam satu struktur.³²

Kata gamifikasi atau gamification, sudah bisa dipastikan yang pertama terlintas merupakan kata dasar gamifikasi yaitu game. Menurut Dhais Firmansyah Gamifikasi adalah implementasi komponen game ke dalam domain pengetahuan lain (non-game), seperti Points, Badges, Scoreboard, dll.³³ Menurut Rahmatullah Gamifikasi adalah proses penggunaan elemen permainan yang dapat

³⁰ Gee, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. (*Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 2003). 20.

³¹ Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification.” Proceedings of the 15th (International Academic MindTrek Conference Envisioning Future Media Environments., 2011). 9–15.

³² Kapp, K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. (San Francisco : John Wiley & Sons. 2012).

³³ Firmansyah, M. D. Desain Gamifikasi untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa Pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan MDA Framework, 2020). 65.

dikontrol dalam bidang tertentu, khususnya di bidang pendidikan dengan tujuan agar lebih menarik, mudah dipahami dan kreatif, dimana elemen permainan terkait dengan motivasi, partisipasi dan prestasi.³⁴

Permainan yang abstrak menunjukkan hanya karakteristik tertentu dari kehidupan nyata dan mereka menyajikan realitas yang berbeda. Unsur tantangan membuat pemain terdorong untuk mencapai tujuan tertentu. Interaktivitas dalam game terjadi antara pemain dan sistem permainan dan di antara pemain. Umpam balik positif atau negatif mempengaruhi perilaku permainan pemain. Pemain bereaksi secara emosional terhadap bagian yang berbeda dari pengalaman gaming. Gamifikasi menggunakan dinamika berbasis game ini untuk terlibat dan tidak hanya melihat.

Gamifikasi menyajikan antarmuka estetika menarik yang mempengaruhi bagaimana pemain melakukan permainan. Komponen yang paling penting dari gamifikasi adalah bagaimana mempromosikan permainan berpikir, mengubah dari suatu kegiatan sehari-hari menjadi kesempatan untuk belajar dan berkembang.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

³⁴ Anderson, C. A., & Dill, K. E. Video Game and behavior in the laboratory and in life. (*Journal of Personality and Social Psychology*, 78 (4), 2000). 772-790.

Sedangkan Glover menyimpulkan bahwa gamifikasi memberikan motivasi tambahan untuk menjamin para mahapeserta didik (learners) mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap.³⁵

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa gamifikasi atau gamification merupakan strategi pembelajaran yang menerapkan elemenelemen game pada aplikasi non-game dengan tujuan mengikat dan memotivasi penggunanya untuk menyelesaikan suatu masalah.

b. Konsep Dasar Gamifikasi

Gamifikasi memiliki tiga konsep dasar permainan yaitu tujuan kegiatan, mekanisme reward, dan pelacakan perkembangan Berikut penjelasan lebih lanjut ketiga konsep tersebut.

1) Tujuan Kegiatan

Demi mengetahui secara jelas perbedaan antara situasi permainan dan pembelajaran, mahapeserta didik sebagai objek gamifikasi diarahkan melakukan tugas- tugas yang ada. Dari segi permainan, jika sudah melakukan tugas-tugas tertentu maka peserta didik akan bergerak ke tingkat atau misi selanjutnya, sesuai dengan hasil yang diinginkan. Sementara itu, dari segi pembelajaran, maka peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih lengkap mengenai kompleksitas topik atau materi yang

³⁵ Glover, I. Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners. In EdMedia: World Conference on Educational Media and Technology (pp. 1999–2008). (Association for the Advancement of Computing in Education (AACE) 2013).

dipelajari. Penerapan strategi yang demikian bertujuan agar peserta didik dapat menguasai topik dan keterampilan dalam pembelajaran.³⁶

Meece, Anderman, & Anderman, menyatakan bahwa gamifikasi terbukti meningkatkan keterlibatan serta motivasi seseorang dalam mengerjakan tugas-tugas belajar, khususnya untuk tugas dengan tingkat kesulitan tinggi. Motivasi berprestasi tersebut akan meningkat ketika ada pengakuan prestasi dari publik, seperti menggunakan peringkat kelas.³⁷

2) Mekanisme Reward

Ada banyak mekanisme reward yang digunakan dalam permainan. Hal tersebut bergantung pada konteks yang hendak diusung. Akan tetapi, ada tiga kategori reward yang umum digunakan, yaitu:

- a) leaderboards atau papan.

Seperti namanya, leaderboards merupakan papan daftar peringkat pemain menurut keberhasilan mereka dalam permainan. Leaderboards termasuk Teknik kasar yang cocok untuk tindakan berulangulang. Meskipun demikian, leaderboards dapat menjadi motivasi berprestasi yang kuat (meskipun itu memberikan motivasi berprestasi lebih sedikit

³⁶ Pintrich, P. R. 2003). A motivational science perspective on the role of student motivation in learning and teaching contexts. (*Journal of Educational Psychology*, 95(4), 2003). 667.

³⁷ Meece, J. L., Anderman, E. M., & Anderman, L. H. 2006.

sekali atas leaderboard tercapai). Leaderboard biasanya digunakan dalam kegiatan kompetitif tetapi juga dapat digunakan untuk mendorong kerja tim.

b) hadiah.

Permainan pada komputer sering menampilkan elemen kustomisasi yang memungkinkan pemain untuk mengadaptasi karakter tertentu dengan gaya bermain yang mereka suka atau menyesuaikan penampilan karakter mereka. Hal tersebut membantu pemain lebih dekat dengan karakter dan memberikan pengalaman bermain yang lebih berdasarkan penyesuaian yang telah dilakukan. Pada permainan yang menampilkan elemen kustomisasi, para pemain, yakni mahapeserta didik akan mendapat item-item pilihan jika telah menyelesaikan tugas tertentu. Keinginan untuk memperoleh item tersebut memberikan motivasi berprestasi terhadap mahapeserta didik untuk melakukan tugas-tugas yang dimaksud. Item hadiah juga dapat diperoleh jika mahapeserta didik mengambil kegiatan tambahan dan mampu memenuhi target yang telah ditentukan pada kegiatan tersebut. Pada kegiatan tambahan, para pemain memiliki motivasi beragam untuk memperoleh hadiah. Meskipun demikian, mereka akan melakukan kegiatan yang sesuai untuk mencapai kondisi yang dipersyaratkan.

c) medali.

Medali merupakan ikon yang ditampilkan secara terbuka di profil online. Medali yang diperoleh mengindikasikan kegiatan apa saja yang diselesaikan oleh pemain. Tidak hanya itu, perolehan medali juga memungkinkan sang pemain melacak apa yang telah dilakukannya dan kemudian diperlihatkan kepada pihak pemain lain.

3) Pelacakan Perkembangan

Seperti proses pembelajaran, pelacakan perkembangan dalam tujuan pembelajaran merupakan hal penting dalam permainan. Sebaliknya menjadi tidak mungkin untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang tersisa yang diperlukan untuk memenuhi kondisi kemenangan. Beberapa pelacakan ini dapat disimpulkan dari mekanisme reward, tetapi hal ini adalah ukuran yang sangat sederhana dan banyak permainan yang memiliki cara untuk dengan cepat mengidentifikasi tugas yang dimiliki dan belum selesai, dan statistika bermain secara umum. Metode pelacakan perkembangan agak analog dengan pemberian umpan balik dalam pendidikan. Umpan balik yang baik harus menguraikan apa yang mahapeserta didik telah lakukan dan memberikan bimbingan tentang bagaimana meningkatkan atau kemajuan di masa depan, dan pelacakan perkembangan dalam

game menampilkan tugas yang sama dengan meng-identifikasi langkah-langkah yang diambil untuk menjadikan ke tonggak berikutnya.

Sterweil menyebut bahwa terdapat empat kebebasan dalam memainkan Gamifikasi.

- a) Kebebasan untuk gagal yakni memungkinkan melakukan kesalahan yang dengan sedikit konsekuensi.
- b) Kebebasan untuk bereksperimen yang memungkinkan pemain mengeksplorasi dan menemukan strategi baru atau informasi.
- c) Kebebasan untuk mengasumsikan identitas: yang mendorong pemain untuk melihat masalah dari perspektif yang berbeda.
- d) Kebebasan usaha yang memungkinkan pemain untuk pergi melalui periode aktivitas intens dan relatif tidak aktif, sehingga pemain dapat berhenti sejenak dan merenungkan tugas yang telah mereka capai.

Adapun konsep rancangan gamifikasi sebagai berikut.

- a) Aturan adalah tatanan yang dijadikan landasan dalam suatu permainan. Umumnya, aturan ini digunakan untuk menjelaskan apa yang dapat dan tidak dilakukan oleh pengguna permainan.
- b) Umpan balik yang didapatkan oleh pengguna merupakan imbalan karena telah mencapai atau menyelesaikan sesuatu. Umpan balik bisa diasosiasikan dengan hadiah dan point.

- c) Tujuan adalah hal utama yang harus dicapai oleh pengguna atau mahapeserta didik dalam permaianan. Oleh karena itu, tujuan dapat didefinisikan menjadi multiple atau single berdasarkan dari sisi jumlah target yang harus dicapainya. Biasanya, ketika pengguna berhasil mencapai tujuan maka sebuah game dinyatakan berakhir.
 - d) Tantangan adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menguji tingkat kemahiran pemain. Oleh karena itu, tantangan termasuk komponen penting dalam pembentukan game.
- c. Langkah-Langkah Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran

Adapun Langkah-langkah untuk melakukan gamifikasi dalam pembelajaran yaitu :³⁸

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran
- 2) Menentukan ide besarnya
- 3) Menyusun skenario permainan
- 4) Membuat desain aktivitas pembelajaran
- 5) Membentuk kelompok-kelompok
- 6) Menerapkan dinamika permainan

jika dijabarkan secara rinci, maka berikut ini adalah langkah-langkah untuk melakukan media pembelajaran gamification antara lain:

³⁸ Heni Jusuf, Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, (Jurnal TICOM Vol. 5 No.1, Universitas Nasional, 2016), 2.

- 1) Pecah materi pelajaran menjadi bagian-bagian khusus. Berikan kuis di setiap akhir bagian tersebut dan beri award atau hadiah bagi peserta/siswa berupa sebuah lencana virtual jika mereka lulus kuis.
- 2) Pisahkan materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang. Jadi, seiring dengan kemajuan belajarnya, siswa mendapat lencana dan level/jenjang yang lebih tinggi terbuka (unlocked) sehingga mereka dapat belajar materi yang baru.
- 3) Catat skor yang didapat di setiap bagian. Hal ini dimaksudkan agar siswa fokus pada peningkatan skor mereka secara keseluruhan.
- 4) Berikan balasan (reward) seperti lencana, sertifikat, achievement (pencapaian) yang bisa dipampang di socmed para siswa atau website internal kampus/perusahaan.
- 5) Buatlah jenjang/level sensitif terhadap tanggal atau waktu, sehingga mereka harus mengecek setiap hari, setiap minggu, atau setiap bulan untuk mendapatkan tantangan baru.
- 6) Buat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek.
- 7) Kenalkan konsep ‘quest’ (pencarian) atau ‘epic meaning’ (pemaknaan epik), di mana siswa dapat menyerahkan karyanya yang dapat memperkuat norma belajar atau kultural.

- 8) Beri siswa insentif untuk men-share dan mengomentari pekerjaan temannya. Hal ini mendorong budaya knowledge sharing.
 - 9) Beri kejutan dengan hadiah bonus ekstra ketika siswa lulus tantangan baru.
 - 10) Buat tekanan buatan dengan menggunakan ‘countdown’ atau hitung mundur pada berbagai kuis. Cara ini akan membuat siswa menghadapi tantangan dengan batasan waktu.
 - 11) Ambil lencana atau reward-nya bila siswa tidak lulus tantangan tertentu.
 - 12) Buat role-playing atau skenario pencabangan dalam eLearning yang tak terbatas, atau bisa diulangi sehingga jika tantangan tidak terlewati, siswa harus mencari solusinya
 - 13) Kenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanan belajarnya.
 - 14) Berikan siswa fasilitas agar mereka bisa menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk ‘bermain’ selama belajar
 - 15) Tampilkan leaderboard (papan klasemen) yang menunjukkan performa seluruh siswa lintas departemen, geografi, dan spesialisasi untuk mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi
- Media pembelajaran gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan (game) dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar siswa. Dalam

gamifikasi, elemen-elemen seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi, merasa termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan belajar melalui interaksi yang lebih dinamis.³⁹

Gamifikasi tidak hanya mengandalkan permainan yang sebenarnya, tetapi lebih pada penerapan prinsip-prinsip permainan yang dapat diterapkan pada konteks pendidikan. Tujuan utamanya adalah meningkatkan daya tarik pembelajaran sehingga siswa merasa lebih terlibat dan memiliki rasa pencapaian yang lebih besar ketika berhasil menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

- d. langkah-langkah pelaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi

Adapun langkah-langkah pelaksanaan Media Pembelajaran Gamifikasi ini mencakup 3 tahapan, yaitu :

- 1) Perencanaan

Menurut Kusno indikator dari Perencanaan adalah :

- a) Tujuan yang ingin dicapai.

Dalam perencanaan media pembelajaran berbasis gamifikasi, indikator dari tujuan yang ingin dicapai adalah

³⁹ Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". (*Proceedings of the 2011 annual conference on Human factors in computing systems*, 2011). 1-4.

tolok ukur atau parameter yang digunakan untuk menilai keberhasilan penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Indikator ini membantu mengevaluasi apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai atau belum.

- b) Jangka waktu tertentu untuk mencapai tujuan.

Indikator dari perencanaan tentang jangka waktu tertentu untuk mencapai tujuan dalam media pembelajaran gamifikasi adalah parameter yang digunakan untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran dapat dicapai dalam waktu yang telah ditentukan. Indikator ini memastikan bahwa gamifikasi tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga efektif dalam membantu siswa mencapai hasil belajar dalam waktu yang direncanakan. Seperti contohnya : Seberapa lama siswa membutuhkan waktu untuk menyelesaikan setiap tahap atau level dalam media gamifikasi.

- c) Senantiasa dihubungkan antara berbagai permasalahan dengan berbagai sumber daya yang dimiliki.

Indikator dari perencanaan tentang senantiasa dihubungkan antara berbagai permasalahan dengan berbagai sumber daya yang dimiliki dalam media pembelajaran gamifikasi mengacu pada bagaimana sistem gamifikasi dirancang untuk mengatasi tantangan atau hambatan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan sumber daya yang

tersedia secara optimal. Misalnya : Kesesuaian Konten dengan Permasalahan Pembelajaran. Jadi Gamifikasi harus dirancang untuk membantu siswa mengatasi tantangan pembelajaran tertentu dengan menyediakan sumber daya yang sesuai.

- d) Kebijakan yang terbaik untuk merealisasikan tujuan.

Indikator dari perencanaan tentang kebijakan terbaik untuk merealisasikan tujuan dalam media pembelajaran gamifikasi mengacu pada strategi, aturan, dan keputusan yang diterapkan untuk memastikan bahwa gamifikasi berjalan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam penelitian ini Kebijakan dalam gamifikasi selaras dengan kurikulum yang berlaku serta standar pembelajaran yang telah ditetapkan.

- e) Perencanaan mengandung program, kegiatan dan usaha-usaha yang nyata

Indikator dari perencanaan tentang perencanaan yang mengandung program, kegiatan, dan usaha-usaha yang nyata dalam media pembelajaran gamifikasi mengacu pada aspek konkret dalam perencanaan yang memastikan gamifikasi dapat diimplementasikan dengan baik dan efektif dalam pembelajaran.

2) Pelaksanaan

a) Pengondisian siswa

Pada tahap ini, pendidik menjelaskan tujuan media pembelajaran gamifikasi kepada siswa dengan tujuan agar mereka merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar sehingga mereka bisa aktif dalam pembelajaran

b) Implementasi dalam Proses Pembelajaran

Menggunakan unsur gamifikasi dalam kegiatan belajar, seperti: Tantangan dan misi belajar, Sistem penghargaan (poin, lencana, sertifikat), dan Kompetisi sehat melalui leaderboard atau sistem ranking.

3) Evaluasi

Evaluasi media pembelajaran gamifikasi bertujuan untuk menilai efektivitas, dampak, dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Evaluasi ini mencakup beberapa aspek, seperti :

- a) Tingkat keterlibatan siswa (jumlah partisipasi, login, atau interaksi dalam game).
- b) Melakukan wawancara atau survei kepada siswa dan guru mengenai pengalaman menggunakan gamifikasi.
- c) Menganalisis respons dari survei dan wawancara untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan gamifikasi.

3. Aplikasi Kahoot

a. Pengertian Aplikasi Kahoot

Dalam situs Wikipedia dituliskan bahwa Kahoot! didirikan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam proyek bersama dengan Universitas Teknologi dan Sains Norwegia. Mereka bekerja sama dengan Profesor Alf Inge Wang dan kemudian bergabung dengan pengusaha Norwegia Åsmund Furuseth.⁴⁰

Kahoot! diluncurkan dalam versi beta pribadi di SXSWedu pada Maret 2013 dan beta dirilis ke publik pada September 2013. Pada bulan Maret 2017, Kahoot! mencapai satu miliar pemain yang berpartisipasi secara kumulatif dan pada bulan Mei, perusahaan tersebut dilaporkan memiliki 50 juta pengguna unik aktif bulanan. Mulai 2017, Kahoot! telah mengumpulkan \$ 26,5 juta dalam pendanaan dari Northzone, Creandum dan Microsoft Ventures. Pada 11 Oktober 2018, Kahoot! dihargai \$ 300 juta.

Perusahaan memiliki keinginan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di seluruh dunia dan membantu semua orang - dari segala usia, bakat atau keadaan – dan membuat “keajaiban” dalam pembelajaran. Visi mereka adalah untuk membangun platform pembelajaran terkemuka di dunia. Alih-alih melihat ke dalam buku pelajaran atau perangkat mereka, pelajar di sekolah, kantor dan pengaturan sosial lainnya didorong untuk melihat ke atas (ke layar)

⁴⁰ Kahoot!, “About Us”, (<https://kahoot.com/company/>), Diakses pada 4 maret 2025)

saat bermain dan terhubung satu sama lain. Bagi mereka, keterlibatan adalah tentang membuka kunci potensi semua orang.

Kahoot adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format "permainan". Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal.

Kahoot bisa disebut juga aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat, berbagi, dan memainkan kuis interaktif dalam waktu nyata. Aplikasi ini mengintegrasikan elemen permainan dengan tujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Pengguna dapat membuat kuis atau pertanyaan dalam berbagai format, seperti pilihan ganda atau benar/salah, yang kemudian dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka. Kahoot juga memungkinkan pengguna untuk melihat hasil secara langsung, sehingga mendorong persaingan yang sehat dan kolaborasi di antara siswa.

Kahoot! juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal,

penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Salah satu syarat untuk membuat kahoot adalah memiliki akun mail atau surat elektronik, baik gmail, yahoo atau akun lainnya seperti akun google maupun microsoft.

Kahoot! dirancang untuk pembelajaran sosial, dengan peserta didik berkumpul di sekitar layar umum seperti papan tulis interaktif, proyektor, atau monitor komputer. Situs ini juga dapat digunakan melalui alat berbagi layer seperti Skype, atau Google Hangout. Desain permainannya dibentuk sedemikian rupa sehingga para pemain diharuskan untuk sering melihat perangkatnya yang dapat berupa ponsel atau laptop. Cara bermainnya sederhana; Semua pemain terhubung menggunakan PIN yang dihasilkan yang ditampilkan pada layar umum, dan menggunakan perangkat untuk menjawab pertanyaan yang dibuat oleh seorang guru di kelas. Setelah menjawab pertanyaan yang diberikan, maka akan muncul poin yang nantinya akan ada leaderboard siapa yang meraih nilai tertinggi atau yang dapat menjawab lebih banyak pertanyaan.

Kahoot digunakan di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, dan juga dapat diterapkan dalam pelatihan perusahaan. Kelebihan utama aplikasi ini adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar melalui permainan serta kemudahan dalam melakukan evaluasi dan memberi umpan balik secara instan.

Kahoot memiliki empat fitur yaitu game, kuis, diskusi, dan survei. Untuk game, bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat, peserta harus memastikan tidak salah sentuh (klik) ketika memilih jawaban.⁴¹

Pada dasarnya, Kahoot! adalah aplikasi yang menawarkan permainan tanya jawab berupa kuis yang dilengkapi dengan mode-mode permainan. Selain itu, Kahoot! memiliki peranan dan fungsi yang luas. Maksudnya tidak hanya diperuntukkan bagi sekolah (kelas) saja, melainkan oleh siapa pun yang membutuhkannya seperti seminar, pelatihan, dan sebagainya.

b. Adapun fungsi aplikasi Kahoot! antara lain:⁴²

- 1) Quiz creation app, yakni sebagai aplikasi pembuat model kuis secara cepat. Ini yang menjadi fungsi utama dan preferensi guru dalam menggunakan Kahoot! di kelas.
- 2) Live game app, yakni sebagai aplikasi penyedia layanan permainan langsung (live game), yakni sebuah permainan yang

⁴¹ Lime. Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. (Skripsi Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2018).

⁴² Google Play Store, “Kahoot!” (Diakses melalui <https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android&hl=id>, pada 4 maret 2025)

dapat dimainkan secara bersamaan melalui media tertentu. Dalam hal ini layar proyektor, ponsel ataupun perangkat lainnya.

- 3) Trivia app, yakni sebagai aplikasi hiburan dengan menjawab kuis tebak-tebakan yang menyenangkan.
- 4) Homework app, yakni sebagai aplikasi yang dapat digunakan sebagai media penugasan atau pemberian pekerjaan rumah kepada siswa dan membantu guru dalam penilaian serta melihat perkembangan siswa.
- 5) Remote training app, yakni sebagai aplikasi pelatihan jarak jauh. Peserta permainan dapat terhubung di mana pun selama terkoneksi dengan sistem.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Kahoot adalah salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game yang interaktif dan menarik. Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Uniknya pilihan jawaban dalam kahoot diwakili oleh gambar dan warna. Guru juga dapat mengunduh hasil dari kuis yang dikerjakan oleh siswa dalam bentuk file Excel sehingga guru dapat mengolah secara mudah hasil siswa tersebut untuk dianalisis.

c. Manfaat aplikasi kahoot

Aplikasi kahoot merupakan aplikasi game pembelajaran yang wort it untuk diterapkan didalam kelas kerena memiliki tampilan

yang menarik dan unik, berikut merupakan manfaat yang di dapatkan oleh guru dan pederta didik:

- 1) Sebagai sarana penunjang bagi guru untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran agar kelas menjadi lebih hidup dan tidak terkesan monoton.
- 2) Sebagai jembatan bagi guru untuk dapat menambah wawasan didunia teknologi, menambah kreativitas dan inovasi sehingga dapat mengikuti perkembangan dizaman milenial seperti saat ini.
- 3) Bisa menjadi sarana bagi guru untuk dapat menilai perkembangan pemahaman peserta didik.
- 4) Guru dapat memilih fitur yang tepat untuk dijadikan kuis dalam pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik, ada pilihan ganda, polling, memilih jawaban yang benar dan salah, soal essai dan puzzle.
- 5) Peserta didik dapat mengetahui ada aplikasi baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
- 6) Peserta didik akan lebih bersemangat dalam menjawab soal kuis karena kahoot memiliki tampilan yang menarik.
- 7) Peserta didik dapat menggunakan media internet dengan lebih baik melalui pengaksesan aplikasi kahoot dan tentunya menjadi kegiatan yang bermanfaat.

d. Kelebihan aplikasi kahoot!

aplikasi ini juga memiliki banyak keunggulan dalam pengaplikasiannya, berikut merupakan keunggulan dari aplikasi kahoot:

- 1) Membangkitkan suasana pembelajaran dikelas menjadi lebih aktif karena peserta didik bisa bermain sambil belajar.
- 2) Menambah wawasan peserta didik dalam menggunakan teknologi sebagai media dalam kegiatan belajar.
- 3) Dapat menjadi media evaluasi bagi pendidik kepada peserta didik.
- 4) Menjadi media belajar yang memiliki tampilan menarik sehingga dapat menambah antusius belajar peserta didik.
- 5) Dapat diakses dengan mudah secara online dan tidak dipungut biaya.
- 6) Terdapat banyak fitur atau pilihan game bagi peserta didik⁴³

e. Kekurangan Aplikasi Kahoot

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

- 1) Tidak semua pendidik yang bisa update mengikuti perkembangan teknologi sesuai zaman.

⁴³ Aulia Rara, Blog:” Media Kahoot (Pengertian,Kelemahan, dan Kelebihan), (Universitas Negeri Surabaya: 2019)

- 2) Tidak seluruh sekolah memiliki fasilitas yang dapat menunjang guru dalam mengaplikasikan kahoot ketika dikelas, seperti tidak memiliki LCD proyektor.
- 3) Pilihan jawaban haya terbatas pada 4 poin saja dan teks nya juga terbatas tidak bisa terlalu Panjang.
- 4) Terbatasnya waktu jam mengajar dikelas.
- 5) Dalam memainkannya harus memiliki koneksi internet.
- 6) Kepadatan jadwal guru dalam kesehariannya sehingga tidak selalu dapat memiliki waktu untuk merancang kuis pembelajaran dengan kahoot.⁴⁴

f. Fitur-fitur Kahoot

Pengguna Kahoot! disuguhkan dengan banyaknya fitur untuk meningkatkan fleksibilitas dan kreativitas pembuat Kahoot! Sebagaimana fungsinya, Kahoot! menyediakan layanan berupa alat bantu digital bagi guru untuk menyajikan kuis secara singkat, cepat, dan mudah. Kelebihan fitur-fitur tersebut terbagi ke dalam dua macam, yakni fitur basic (dasar) dan fitur berbayar. Fitur dasar dan fitur tambahan berbayar. Adapun fitur basic ini gratis sehingga dapat digunakan oleh siapa pun hanya dengan mendaftar/masuk ke akun Kahoot!. Sedangkan fitur berbayar memberikan kelebihan akses dan layanan sehingga pengguna dapat lebih leluasa dalam menggunakan

⁴⁴ Guidesy, Blog Artikel:”Kahoot Apa Itu:Kelebihan,Kekurangan dan FAQ”, Guidesy.Net- A Place To Share Computer Tips, Facebook,Iphone-Android Tips. Specialiczing In Consulting And Evaluating Technology Products 2023).

fitur-fitur yang ada di Kahoot! ini. Fitur berbayar pun terbagi lagi ke dalam tiga paket/plan, yaitu Kahoot! Plus, Pro, dan Premium.



Gambar 2.1 Fitur berbayar pada aplikasi Kahoot!

Untuk lebih lengkapnya, berikut penulis paparkan keunggulan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Kahoot! ke dalam tabel berikut:⁴⁵

Tabel 2.2.

Fitur untuk kreator

Fitur untuk creator	
\$	Membuat kuis dalam waktu singkat
\$	Memilih salah satu template desain di awal
\$	Menduplikasi dan mengedit Kahoot! yang sudah ada.
\$	Memasukkan pertanyaan-pertanyaan dari spreadsheet
\$	Mencari 50 juta soal dari bank soal
\$	Mengombinasikan berbagai Kahoot!
\$	Menambahkan gambar pada aplikasi iOS
\$	Menambahkan video YouTube pada pertanyaan.
◆	Mengombinasikan berbagai jenis pertanyaan dalam satu Kahoot! meliputi: quiz, poll, puzzle dan slide.
◆	Bermain, menduplikasi, dan mengedit Kahoot! premium.

⁴⁵ Kahoot!, Feature Overview, (<https://kahoot.com/schools/how-it-works/>), Diakses pada 4 Maret 2025)

Fitur untuk creator	
◆	Memilih gambar dengan kualitas tinggi dari pustaka gambar.
◆	Menambahkan logo atau maskot sekolah pada Kahoot!

Tabel 2.3.

Fitur pada gameplay

Gameplay	
\$	Memainkan Kahoot! secara langsung di kelas.
\$	Bermain secara individu maupun secara kelompok (tim).
\$	Menetapkan tantangan yang disesuaikan dengan siswa.
\$	Menambahkan pertanyaan pilihan ganda.
\$	Menarik perhatian dengan soal Benar/Salah.
\$	Mengatur waktu (timer) sesuai dengan tingkat kesulitan soal
\$	Alihkan poin antara 0, 1000, dan 2000
◆	Mengumpulkan feedback dari siswa menggunakan polls.
◆	Memberikan lebih banyak konteks menggunakan slide.
◆	Menguji pemahaman lebih dalam menggunakan puzzle
◆	Mengubah dinamika permainan dengan pertanyaan bergambar.

Tabel 2.4

Fitur Laporan dan Analitik

Laporan dan Analitik	
\$	Mengunduh laporan dasar dalam spreadsheet.
◆	Melihat detail, laporan visual dengan lebih banyak wawasan (insights) tentang perkembangan kelas
◆	Membagikan laporan rinci dengan guru dan admin sekolah
◆	Menetapkan pembelajaran yang diatur dalam aplikasi.

Tabel 2.5.
Fitur Berbagi dan Pengorganisasian

Berbagi dan Pengorganisasian	
\$	Membagikan permainan secara langsung kepada pengguna Kahoot! lainnya.
\$	Membagikan pekerjaan rumah (PR) melalui Microsoft Teams, Google Classroom, Remind, and Apple Schoolwork.
◆	Membuat bersama dan membagikan Kahoot! dengan guru lain.
◆	Menggunakan ruang tim sebagai bank permainan sekolah.
◆	Mengatur Kahoot! ke dalam folder berdasarkan topik, subjek, atau kriteria lainnya.

Keterangan :

\$
Fitur basic/dasar (gratis).

◆ Fitur premium (berbayar).

Sebelum guru dapat menggunakan Kahoot! sebagai media pembelajaran di kelas, pihak sekolah atau madrasah perlu mempersiapkan hal-hal yang menunjang. Beberapa peralatan harus dipersiapkan sebelum proses evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Kahoot! agar memperoleh interaksi evaluasi optimal yaitu:

- 1) Peralatan yang harus dipersiapkan oleh guru adalah Overhead Projector (saat ini umumnya dikenal sebagai LCD Projector), dan layarnya. Sarana ini biasanya sudah tersedia di kelas dan guru

hanya perlu mempersiapkan laptop dan menyambungkannya ke proyektor agar dapat ditampilkan laman Kahoot! di depan kelas.⁴⁶

- 2) Peserta didik menyiapkan dan membawa smartphone, tablet atau laptop. Dalam hal ini, guru dapat menentukan teknisnya apakah ingin dilakukan secara berkelompok atau secara individu.
- 3) Sekolah perlu memiliki koneksi internet kuat dan reliabel. Tentu saja Kahoot! membutuhkan koneksi internet dalam pengoperasiannya.

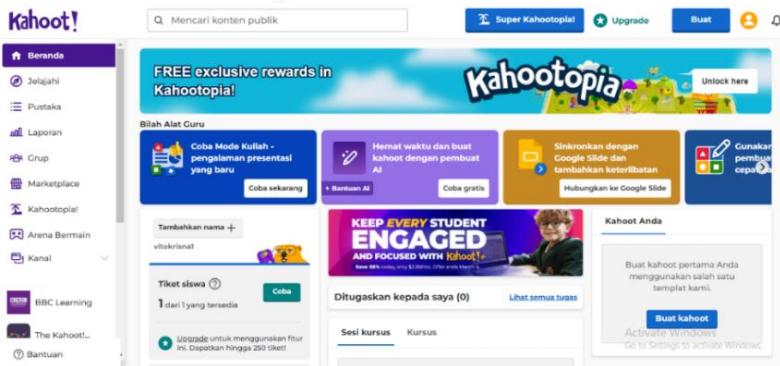
g. Tahapan Pembuatan Kuis pada Aplikasi Kahoot!

Jika prasyarat perlengkapan di atas telah terpenuhi, maka dapat dilakukan proses berikutnya merupakan tahapan pembuatan kuis pada Kahoot!. Secara sederhana, guru membuat pertanyaan di Kahoot! menggunakan komputer atau laptop, sedangkan peserta didik yang akan menjawab pertanyaan tersebut lebih mudah menggunakan smartphone. Adapun tahapan guru dalam membuat soal/pertanyaan dapat dilakukan sesuai langkah-langkah berikut ini:⁴⁷

- 1) Ketik kahoot.com dan log in menggunakan akun Kahoot!, jika belum maka silakan mendaftar melalui tombol sign up – it's free! dan mendaftar dengan menggunakan akun Gmail atau akun Facebook.

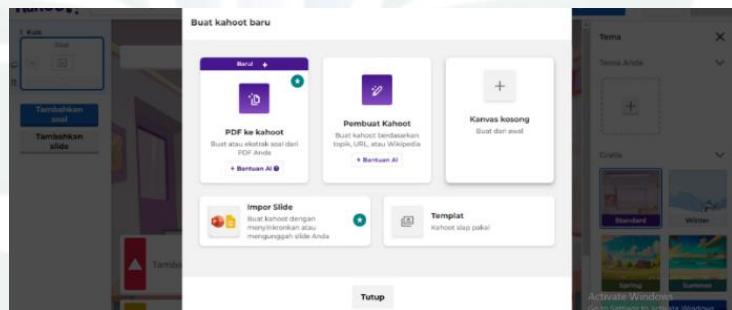
⁴⁶ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), 6.

⁴⁷ Kahoot! Library, *Create Play Discover Share: The Kahoot! Guide to Creating and Playing Learning Games*, 3rd Edition, (K! Library, 2017), 11 – 12.



Gambar 2.2 Landing Page Kahoot!

- 2) Pilih Create lalu New Kahoot!. Pada langkah ini, guru memulai lembar baru dalam membuat halaman pertanyaan untuk dijawab siswa. Guru juga bisa memilih template yang sudah tersedia di sana, atau membuat laman permainan kosong.



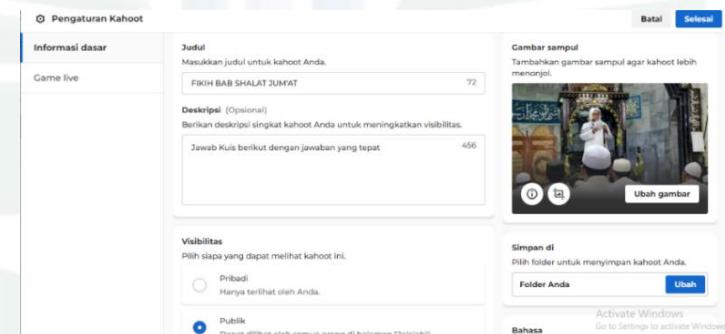
Gambar 2.3 Laman untuk membuat Kahoot!

- 3) Mulai halaman pertanyaan dengan menambahkan deskripsi, tanda (tag), dan gambar sampul (cover image). Dengan menambahkan ini semua akan menambah daya tarik permainan dan perhatian peserta didik akan lebih terpusat.



Gambar 2.4 Membuat deskripsi permainan di Kahoot!

- 4) Buat pertanyaan, jawabannya, dan jika diperlukan beberapa gambar, video, atau tautan di dalamnya. Setiap pertanyaan dapat diatur berapa lama durasinya untuk menjawab dan besar skor yang didapat bergantung tingkat kesulitan pada soal.



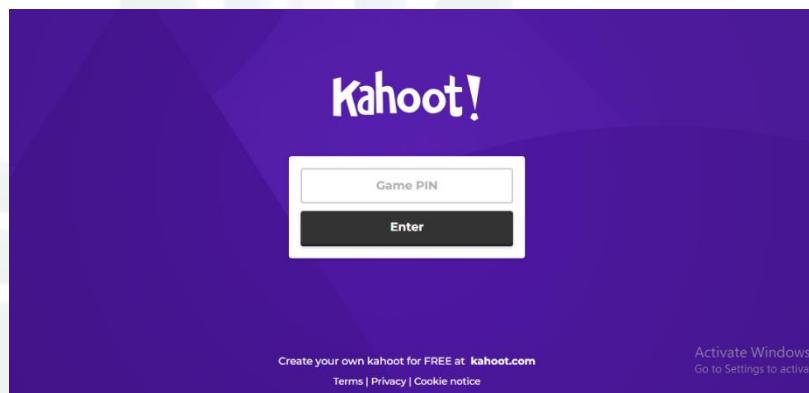
Gambar 2.5 Membuat butir pertanyaan di Kahoot!

- 5) Jika sudah selesai, klik Done dan Play. Setelah itu akan muncul pilihan mode permainan Classic atau Team Mode.



Gambar 2.6 memilih mode permainan pada Kahoot!

Untuk para peserta didik, tidak perlu mendaftar akun seperti Ketika masuk sebagai guru. Hanya membutuhkan PIN atau tautan (link) yang telah didapatkan dari akun guru ketika membuat kuisnya. Tetapi sebelumnya, peserta didik pengguna smartphone/ Laptop tidak perlu mengunduh aplikasi Kahoot! sebelum dapat memainkannya, cukup masuk dalam website Kahoot!.



Gambar 2.7 Tampilan Website Game Pin Kahoot! pada peserta didik.

h. Langkah-Langkah memainkan Kuis Aplikasi Kahoot

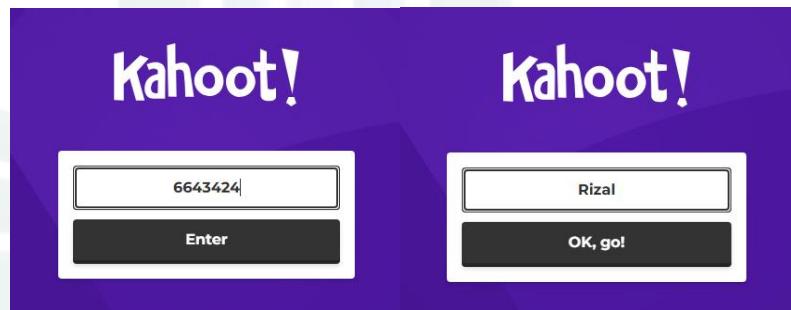
Setelah semuanya siap, langkah-langkah yang perlu dilakukan agar dapat memainkan Kahoot! ini adalah:

- 1) Jalankan Kahoot! dan tampilkan pada layar, kemudian klik play dan pilih mode antara klasik (perorangan, yaitu 1 alat untuk 1 orang) atau mode tim (1 alat untuk beberapa orang). Tunggu hingga muncul PIN. PIN ini berfungsi sebagai akses bagi pemain agar dapat masuk ke dalam ruang permainannya.



Gambar 2.8 PIN yang tertera untuk masuk ke permainan.

- 2) Peserta didik dapat mengakses langsung kahoot.it dan bergabung (join) dengan menggunakan PIN yang muncul tadi. Peserta didik perlu menyiapkan nama panggilan (nickname) atau nama tim jika digunakan pada mode grup.



Gambar 2.9 Tampilan layar smartphone peserta didik sebelum memulai permainan

- 3) Peserta didik yang berhasil menjawab setiap butir pertanyaan akan mendapatkan skor sesuai dengan kecepatan dan ketepatannya. Di akhir permainan, Kahoot! akan menunjukkan leaderboard atau perolehan skor akhir yang didapat oleh peserta didik.



Gambar 2.10 Leaderboard Kahoot!

4. Mata pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad

a. Pengertian Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad

Pembelajaran fiqih yang menyetir pendapat pengikut imam Syafi'i, Fiqih adalah ilmu yang menerangkan segala hukum agama yang berhubungan dengan pekerjaan para mukallaf yang dikeluarkan dari dalil-dalil yang jelas.⁴⁸

Fikih merupakan pelajaran keislaman untuk mengarahkan siswa menjadi muslim dan melaksanakan syari'at agama Islam dengan sempurna (kaffah), memahami pokok hukum Islam berupa dalil aqli dan naqli serta tata cara pelaksanaan ibadah dan muamalah dalam kehidupan mulai dari hubungan antara manusia dan Allah (Hablumminallah) dan antara sesama manusia (Hablumminannas). Dalam pembelajaran Fikih, seorang guru dituntut untuk dapat mengajak siswa memanfaatkan Al-Qur'an dan Sunnah sebagai sumber belajar Fikih yang paling otentik dan tidak akan habis. Dalam arti ini, Fikih adalah proses pergulatan antara realitas dan kitab suci yang berlangsung terus menerus. Artinya, selalu ada persoalan dalam kehidupan yang menuntut agama untuk meresponnya atau selalu ada hukum sesuatu yang perlu ditinjau ulang dengan pertimbangan perubahan realitas kehidupan.

Mata pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad adalah salah satu topik dalam ilmu fikih yang membahas tentang

⁴⁸ T.M Hasby Ash-Shidqy, Pengantar Hukum Islam (Jakarta: Bulan Bintang, 1981.), 29.

sholat-sholat sunnah yang tidak ditekankan (ghairu muakkad), yaitu sholat-sholat yang dianjurkan untuk dilakukan, tetapi tidak secara rutin atau terus-menerus seperti sholat sunnah muakkad. Meskipun demikian, melaksanakan sholat ini tetap berpahala, dan tidak berdosa jika ditinggalkan.

Pembahasan dalam bab ini biasanya meliputi:

- 1) Pengertian sholat sunnah ghairu muakkad
- 2) Perbedaan antara sholat sunnah muakkad dan ghairu muakkad
- 3) Contoh-contoh sholat sunnah ghairu muakkad, seperti:
 - a) Sholat sunnah sebelum sholat Maghrib
 - b) Sholat sunnah setelah sholat Isya (selain rawatib)
 - c) Sholat sunnah di antara adzan dan iqamah
 - d) Sholat sunnah setelah wudhu (selain muakkad)

5. Hasil Belajar Siswa

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurutnya anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.⁴ Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik

pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.⁴⁹

Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.⁵⁰ Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Menurut Dimyati dan Mudjiono, Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.⁵¹

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁴⁹ M. Ngalim Purwanto, Psikologi Pendidikan (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), h. 82.

⁵⁰ Catharina Tri Anni, Psikologi Belajar (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004), h. 4.

⁵¹ Dimyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006), h. 3.

Hasil belajar meliputi:

a. Kemampuan Kognitif :

1) Remembering (mengingat)

Kemampuan untuk mengenali dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari, seperti fakta, istilah, atau konsep dasar.

2) Understanding (memahami)

Kemampuan untuk memahami makna atau maksud dari informasi, serta menjelaskan ide atau konsep dengan kata sendiri.

3) Applying (menerapkan)

Kemampuan untuk menggunakan informasi yang telah dipelajari dalam situasi baru atau nyata.

4) Analysing (menganalisis)

Kemampuan untuk menguraikan informasi menjadi bagian-bagian, memahami hubungan antar bagian, serta membedakan antara fakta dan opini.

5) Evaluating (menilai)

Kemampuan untuk membuat keputusan atau penilaian berdasarkan kriteria dan standar tertentu.

6) Creating (mencipta)

Kemampuan untuk menggabungkan elemen-elemen menjadi suatu hal baru atau original, seperti membuat karya atau menyusun rencana.

Menurut Moore indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:⁵²

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.

Kesimpulan dari pengertian hasil belajar menunjukkan bahwa menjadi perolehan siswa selama mengikuti proses pembelajaran sehingga terbentuk perubahan dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dan dapat ditandai dengan simbol berupa angka, huruf dan kalimat. Tujuan hasil belajar yaitu untuk mengetahui seberapa dalam siswa memahami serta membandingkan perilaku mereka sebelum dan sesudah belajar. Kegiatan hasil belajar dikatakan selesai jika siswa telah mengikuti rangkaian tes sebagai evaluasi selama proses pembelajaran berlangsung.



⁵² Ricardo & Meilani, R. I., "Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa", Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 2, No.2, (2017), h. 188-209.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, mengkaji suatu fenomena secara statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan. Penelitian kuantitatif bersifat induktif, objektif, dan ilmiah dimana data yang diperoleh berupa angka-angka dan analisis secara statistik.

Alasan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif karena ingin mengetahui ada tidaknya Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad Kelas VII di MTsN 1 Jember. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Metode quasi eksperimen digunakan untuk mengetahui hubungan sebab dan akibat, dengan jenis penelitian quasi eksperimen atau yang disebut dengan Quasi Eksperimen Design. Peneliti membagi subjek atau objek yang diteliti menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen (yang menerima perlakuan) dan kelompok kontrol (yang tidak menerima perlakuan), sehingga dapat dipahami hubungan sebab dan akibatnya.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-test, Post-test Kontrol Group Design. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang telah dipilih oleh peneliti. Kelompok pertama menerima perlakuan (X) dan kelompok kedua tidak menerima perlakuan. Kelompok yang menerima perlakuan disebut kelas eksperimen, sedangkan yang tidak menerima disebut

kelas kontrol. Dalam proses pembelajaran, kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media Kahoot, sementara kelas kontrol tidak menggunakan media tersebut. Desain ini mencakup Pre-test sebelum pemberian perlakuan. Pre-test dan Post-test dilakukan untuk memantau hasil sebelum dan setelah pemberian perlakuan. Hasil Pre-test digunakan untuk mengevaluasi apakah ada perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas control. Pelaksanaan penelitian ini dirancang yang mendekripsikan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad Kelas VII di MTsN 1 Jember.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁵³

- a. Populasi target adalah seluruh siswa Kelas VII MTsN 1 Jember
- b. Populasi terjangkau adalah kelas VII D & VII C MTsN 1 Jember

⁵³ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015), 80

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁵⁴ Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII D sebagai kelas eksperimen. Sampel ini dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling (sampel pertimbangan). Pemilihan sampel ini dengan pertimbangan bahwa kelompok siswa tersebut belum pernah memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran Gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot, kelompok siswa tersebut memiliki kemampuan yang lebih dibandingkan kelas lainnya, dan dapat memberikan informasi yang representatif dalam membantu hasil penelitian. Sedangkan kelas kontrolnya adalah siswa kelas VII C, yang menerima pembelajaran konvensional Fikih dengan menggunakan papan tulis seperti yang biasa dilakukan oleh guru. Sampel masing-masing kelas berjumlah 32 siswa

Tabel 3.1.
Desain Penelitian Eksperimen

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3		O4

Keterangan :

O1 = Pretest Kelas Eksperimen

O2 = Post test Kelas Eksperimen

⁵⁴ Sugiyono, 2016,..... hlm. 118

O3 = Pre test Kelas Kontrol

O4 = Post test Kelas kontrol⁵⁵

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam suatu proses penelitian untuk memperoleh data primer dan sekunder. Data yang diperoleh haruslah merupakan data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Karena data yang dikumpulkan akan digunakan untuk membantu memecahkan masalah yang sedang diteliti atau untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.⁵⁶

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan, Observasi, dokumentasi dan Tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Dalam teknik pengamatan langsung, pengamatan dilakukan tanpa menggunakan peralatan khusus. Jadi peneliti langsung mengamati dan mencatat segala sesuatu yang diperlakukan pada saat terjadinya proses yang dilakukan oleh subjek penelitian.

b. Dokumentasi

Dokumen artinya setiap bahan tertulis atau tidak tertulis yang bisa membuktikan suatu kejadian atau sebuah peristiwa yang sesuai

⁵⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D , (Alfabeta : Bandung, 2017).
112

⁵⁶ Jakni, Hal.89

dengan data dan fakta yang ada. Adapun dokumen yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian antaranya adalah dokumen yang berbentuk tertulis seperti RPP, SK & KD Silabus, dan hasil ulangan harian, daftar hadir siswa dan lain-lain.

c. Tes

Ridawan mengemukakan tes adalah serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, kemampuan, intelegensi atau bakat individu atau kelompok. Tujuan melakukan tes yaitu agar bisa melakukan evaluasi komprehensif, sistematik dan objektif yang hasilnya dapat dijadikan dasar dalam pengambilan sebuah keputusan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan deskriptif di atas dapat disimpulkan bahwa tes merupakan sekumpulan pertanyaan yang digunakan dalam mengumpulkan data meliputi kemampuan kognitif siswa sebelum atau setelah proses pembelajaran dilakukan. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah pre-test dan post-test.

Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi fikih. Instrumen tes hasil belajar berbentuk soal objektif pilihan ganda. Soal objektif berjumlah 15 soal dengan 4 pilihan jawaban.

Tes ini dilakukan dua kali yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest) terhadap setiap peserta didik yang

dijadikan sampel penelitian. Soal yang digunakan untuk pretest dan posttest adalah soal yang sama, hal ini dimaksudkan supaya tidak ada perbedaan pengetahuan dan pemahaman yang terjadi. Instrumen pretest dan posttest tersebut telah di judgement validator oleh guru dan dosen ahli.

Berdasarkan tujuan pembelajaran aspek kognitif yang telah dirumuskan, penilaian disusun secara sistematis dengan mengacu pada Taksonomi Bloom revisi, khususnya pada level C2 (pemahaman), C3 (penerapan), dan C4 (analisis). Pemilihan level kognitif tersebut disesuaikan dengan karakteristik materi shalat sunnah *mu'akkad* dan *ghairu mu'akkad*, yang menuntut peserta didik tidak hanya memahami konsep dasar, tetapi juga mampu mengklasifikasikan jenis-jenis shalat sunnah serta menjelaskan tata cara pelaksanaannya secara tepat.

Untuk menjamin keterukuran dan ketercapaian tujuan pembelajaran, instrumen penilaian disusun dalam bentuk soal pilihan ganda yang dilengkapi dengan kisi-kisi soal. Kisi-kisi soal berfungsi sebagai pedoman dalam penyusunan instrumen evaluasi agar setiap butir soal selaras dengan tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, indikator pencapaian kompetensi, serta level kognitif yang diukur. Dengan demikian, kisi-kisi soal menjadi acuan penting dalam memastikan validitas isi instrumen penilaian.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Soal

No	TP Kognitif	Materi	Indikator Soal	Level Bloom	No Soal
1	Membedakan shalat sunnah mu'akkad dan ghairu mu'akkad	Pengertian shalat sunnah	Peserta didik dapat membedakan pengertian shalat sunnah mu'akkad dan ghairu mu'akkad	C2 (Pemahaman)	1, 2, 3
2	Memetakan shalat sunnah mu'akkad	Jenis shalat sunnah mu'akkad	Peserta didik dapat mengelompokkan shalat sunnah yang termasuk mu'akkad	C4 (Analisis)	4, 5, 6, 7
3	Menguraikan shalat sunnah ghairu mu'akkad	Jenis shalat sunnah ghairu mu'akkad	Peserta didik dapat mengidentifikasi shalat sunnah ghairu mu'akkad	C4 (Analisis)	8, 9, 10, 11
4	Menggambarkan tata cara shalat sunnah	Tata cara shalat sunnah	Peserta didik dapat menjelaskan urutan dan ketentuan pelaksanaan shalat sunnah	C2–C3 (Pemahaman–Penerapan)	12, 13, 14, 15

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang dipakai dalam memperoleh atau mendapatkan data dalam rangka memecahkan masalah penelitian dan untuk mencapai tujuan penelitian dan untuk mencapai tujuan penelitian tersebut. Pada penelitian ini menggunakan instrumen sebagai berikut:

a. Dokumentasi

Dokumen artinya setiap bahan tertulis atau tidak tertulis yang bisa membuktikan suatu kejadian atau sebuah peristiwa yang sesuai

dengan data dan fakta yang ada. Adapun dokumen yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian antaranya foto-foto kegiatan yang dilakukan selama penelitian, yang dapat digunakan sebagai bahan bukti atau ilustrasi dalam laporan penelitian, dokumen yang berbentuk tertulis seperti Modul.

b. Lembar Soal Tes

Lembar soal tes sebagai instrumen penelitian data adalah serangkaian pertanyaan yang dipakai dalam mengukur pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Instrumen tes yang dipakai dalam penelitian ini berupa tes soal pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar siswa. Data dalam penelitian ini diambil dari hasil belajar siswa berupa pretest dan posttest pada mata pelajaran Fikih. Tes yang diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah butir soal 15. Butir soal ini mengacu pada indikator Kompetensi Dasar (KD).

D. Analisis Data

Dalam Bahasa Indonesia “valid” disebut dengan “sahih” sehingga “validitas” diartikan “Kesahihan”. Ada juga yang memberi tambahan “ketepatan”. Dalam analisis ini terdapat beberapa kegiatan, kegiatan yang dilakukan meliputi perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang telah diajukan. Jadi analisis data adalah tindakan untuk mengolah data menjadi informasi, baik disajikan dalam angka maupun narasi

yang bermanfaat untuk menjawab masalah dalam penelitian ilmiah.⁵⁷ Dalam penelitian kuantitatif analisis data menggunakan pendekatan statistik. Dalam penelitian pendidikan ini, Teknik analisis data dijalankan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan Mann-Whitney menggunakan program SPSS versi 25.

1. Uji Validitas Data

Uji validitas adalah uji alat ukur untuk menentukan ketepatan dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebuah tes dapat dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas dapat dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan soal tes. Pengujian validitas ini menggunakan validitas isi yang bertujuan untuk menyesuaikan kisi-kisi dan soal yang telah dibuat. Uji validitas dapat dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli sesuai bidang yang akan diujikan.

Adapun uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini berupa uji validitas isi (content validity). Uji validitas isi didapatkan dari hasil penilaian validator atau tim ahli. Untuk menguji validitas dan reliabilitas menggunakan bantuan SPSS Statistics versi 25.

- a. Uji Validitas Isi : Uji dilakukan untuk menentukan kesesuaian antara materi ajar dengan tujuan yang akan diukur atau kisi-kisi soal. Uji validitas ini dilakukan dengan cara membandingkan kisi-kisi soal dengan butir soal yang telah dibuat terlebih dahulu. Validitas yang

⁵⁷ Sahlan, Moh. Evaluasi Pembelajaran : Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik. (Jember : STAIN Jember Press, 2013), 219-225

dilakukan dalam penelitian ini meminta pertimbangan para ahli yakni dosen Uin Khas Jember.

- b. Uji Validitas Konstruk: Bertujuan untuk mengevaluasi validitas keseluruhan instrumen. Pengujian ini menggunakan korelasi product moment Pearson dengan bantuan SPSS versi 25. Penilaian validitas instrumen didasarkan pada nilai korelasi yang harus melebihi nilai kritis r tabel dengan tingkat signifikansi 5%. Perhitungan dilakukan dengan mengambil sampel acak dari responden selain sampel utama. Pertanyaan yang dianggap valid adalah yang memiliki nilai korelasi item total yang lebih besar dari nilai kritis yang telah ditetapkan.

2. Uji Reliabilitas Data

Mengukur seberapa konsisten alat ukur dalam menghasilkan hasil yang sama jika diujikan pada subjek yang sama dalam waktu yang berbeda. Dalam penelitian ini, reliabilitas diuji menggunakan Kuder Richardson (KR 21) untuk instrumen yang memiliki jawaban 0 – 1, seperti instrumen berbentuk pilihan ganda. Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS Version 25. Kriteria reliabilitas mengacu pada standar yang telah ditetapkan.:

Tabel 3.3
Kriteria Pengujian Reliabilitas Instrumen⁵⁸

Reliabilitas Soal Kategori	Kategori
$0,90 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,70 < r_{11} \leq 0,90$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	Cukup
$0,20 \leq r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

3. Analisis daya pembeda

Analisis daya pembeda soal bertujuan untuk menilai sejauh mana suatu soal mampu membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan yang memiliki kemampuan rendah. Dalam penelitian ini, uji daya pembeda menggunakan perangkat lunak SPSS v.25 untuk mengevaluasi nilai h-index setiap butir soal, yang kemudian dibandingkan dengan kriteria yang disarankan oleh Ruseffendi. Kriteria interpretasi daya beda yang mengacu pada Ruseffendi digunakan untuk menentukan kemampuan suatu butir soal dalam membedakan peserta didik dengan kemampuan berbeda:

Tabel 3.4
Kriteria Interpretasi Daya Beda

No	Nilai Daya Beda	Kriteria
1.	0,40 atau lebih	Sangat baik
2.	0,30 – 0,39	Cukup baik, mungkin perlu diperbaiki
3.	0,20 – 0,29	Minimum, perlu diperbaiki
4.	0,19 kebawah	Jelek, dibuang atau dirombak

⁵⁸ Sahlan, Evaluasi Pembelajaran. 219-225

4. Tingkat Kesukaran

Analisis tingkat kesukaran bertujuan untuk mengevaluasi seberapa sulit atau mudahnya suatu item soal. Sebuah item soal dianggap baik jika tidak terlalu sulit maupun tidak terlalu mudah. Kriteria interpretasi tingkat kesukaran akan dijabarkan lebih lanjut dalam tabel berikut :

Tabel 3.5
Kriteria Interpretasi Tingkat Kesukaran⁵⁹

Nilai Kesukaran	Kriteria
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

5. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan memiliki distribusi yang normal. Analisis ini dilakukan terhadap hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas control menggunakan perangkat lunak SPSS. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dapat dianggap memiliki distribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data dianggap tidak memiliki distribusi normal. Pada perangkat lunak SPSS, nilai signifikansi ditampilkan sebagai bagian dari data dengan label Asymp.Sig.(2-tailed)

6. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menilai apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sebanding setelah

⁵⁹ Sahlan, Moh. Evaluasi Pembelajaran 2013.

diberi perlakuan atau tidak. Perhitungan ini dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Hasil dari uji homogenitas menunjukkan sejauh mana variasi dalam sampel, dan jika variasi tersebut tidak berbeda secara signifikan, maka sampel tersebut dianggap homogen.

Pada penelitian ini menggunakan analisis varians satu jalur untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau berbeda. Jika signifikansinya lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variannya sama (homogen). Apabila data sampel berdistribusi normal, maka bisa dilakukan dengan uji parametrik, seperti uji Indenpendent Sampel T-Test. Jika data tidak berdistribusi normal, maka uji Indenpendent Sampel T-Test harus diganti dengan uji statistik non parametrik yang khusus digunakan untuk sampel berhubungan. Salah satu uji yang dapat dipakai jika data tidak berdistribusi normal adalah uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan.⁶⁰

7. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan suatu prosedur yang dilakukan untuk tujuan memutuskan apakah menerima atau menolak hipotesis nol. Guna menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi aplikasi kahoot dan tidak menggunakan media pembelajaran gamifikasi aplikasi kahoot, maka

⁶⁰ Singgih Santoso, (2005), Menggunakan SPSS untuk Statistik Non Parametrik, Jakarta: Gramedia, hal. 65

digunakan Uji-t. Uji-t merupakan uji statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nol.⁶¹

Jika data tidak berdistribusi normal, maka uji-t diganti dengan uji statistik non parametrik yang khusus digunakan untuk dua sampel bebas. Salah satu alat uji dua sampel bebas yang digunakan secara luas dalam praktik adalah uji Mann-Whitney. Uji Mann-Whitney bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel bebas. Uji Mann-Whitney digunakan sebagai alternatif dari uji independen t-test, yaitu jika data penelitian tidak berdistribusi normal dan tidak homogen.

Hipotesis yang digunakan adalah :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

1 = Rata-rata kelompok eksperimen

2 = Rata-rata kelompok kontrol

Langkah-langkah pengujian hasil belajar adalah sebagai berikut:

a. Merumuskan hipotesis

Ho: Tidak ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media Kahoot dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media.

⁶¹ Putu Ade Andre Payadnya dan Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, (2018), Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS, Yogyakarta: Deepublish, hal.75.

Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media Kahoot dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media.

b. Menetapkan kriteria pengujian

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, menandakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.⁶²



⁶² Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. (Bandung: Alfabeta, 2011). 257

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambar Objek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTsN 1 Jember yang beralamat Jl. Imam Bonjol, Kedungpiring, Kelurahan Tegal Besar, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68133

2. Profil MTs Negeri 1 Jember

Kondisi Obyektif Sekolah :

- | | |
|-------------------|---|
| a. Nama Sekolah | : MTs Negeri 1 Jember |
| b. NSM | : 121135090001 |
| c. NPSN | : 20581496 |
| d. Alamat | : Jl. Imam Bonjol No. 1, Kelurahan Tegal Besar, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur |
| e. Status Sekolah | : Terakreditasi A |
| f. No. Telepon | : (0331) 4435824 |
| g. E-mail | : mtsn_jember_1@yahoo.com |
| h. Website | : www.mtsn1jember.com |

3. Sejarah berdirinya MTsN 1 Jember

Awal mula Madrasah Tsanawiyah Negeri Jember 1, didirikan pada tanggal 1 Februari 1969 oleh Badan Pendiri Yayasan Pembina IAIN Jember dengan nama sekolah Madrasah Tsanawiyah Institut Agama Islam

Negeri Jember, yang selanjutnya disingkat dengan MTs IAIN Jember. Lokasi MTs awalnya berada di jalan WR. Supratman No. 1 Jember yang masih dalam satu komplek dengan Fakultas Tarbiyah IAIN Jember.

Tanggal 4 Februari 1970, MTs IAIN dinegerikan dengan SK. Menteri Agama Republik Indonesia, Nomor : 10 Tahun 1970, ditetapkan di Jakarta, dengan nama : Madrasah Tsanawiyah Agama Islam Negeri atau disingkat dengan MTsAIN Jember. Selanjutnya, tanggal 1 Desember 1971 dengan SK. Direktorat Pendidikan Agama Jakarta dan Surat Jawatan Pendidikan Agama Provinsi Jawa Timur di Surabaya tanggal 5 Januari 1972, hasil musyawarah Cibogo (Jabar) nama MTs AIN berubah menjadi MMPN atau Madrasah Menengah Pertama Negeri, dan MTs AIN Jember menjadi MMPN I Jember.

Tanggal 15 Maret 1972 dengan SK. Menteri Agama RI Nomor 31 Tahun 1972 dan Surat Dirjen Bimas Islam tanggal 15 Maret 1972 Nomor : E/III/TU/20001, nama MMPN berubah kembali menjadi MTsAIN. Pada tanggal 24 Maret 1975, ditetapkan di Jakarta terbitlah Surat Keputusan Bersama Menteri Agama, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan serta Menteri Dalam Negeri, berisi tentang Peningkatan mutu pendidikan pada Madrasah. Bunyi SK. tersebut pada Bab I pasal 1 ayat 2 butir b. Madrasah Tsanawiyah setingkat dengan Sekolah Menengah Pertama.

Tanggal 4 Mei 1977, MTsAIN Jember yang sementara kegiatan belajar mengajarnya menumpang pada gedung Fakultas Tarbiyah IAIN

Jember pindah menempati gedung sendiri yang terletak di Tegalboto Kidul Desa Sumbersari, dengan bangunan 3 lokal ruang belajar, 1 lokal ruang guru, 1 kamar mandi, 1 kamar WC dan 1 kamar gudang. Kondisi personalia pada saat itu yakni, guru tetap 7 orang, guru Sipendais 1 orang, guru honorer 5 orang dan TU 2 orang. Keadaan siswa kelas 1 sebanyak 64 orang, kelas 2 sebanyak 55 orang, kelas 3 sebanyak 25 orang. Jumlah siswa putra sebanyak 116 orang dan putri sebanyak 28 orang dengan jumlah seluruhnya sebanyak 144 orang.

Surat Keputusan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 1978 tanggal 16 Maret 1978 nama Madrasah Tsanawiyah Agama Islam Negeri (MTsAIN) berubah menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN). Jember 1. Pada tahun 1984 Kampus Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) melalui DIPA Depag membeli tanah yang terletak di Kelurahan Tegal besar Kecamatan Kaliwates dan ditempati hingga saat ini. Sesuai KMA Nomor 673 Tahun 2016 Madrasah Tsanawiyah Negeri Jember 1, berubah kembali menjadi MTs Negeri 1 Jember.⁶³

B. Penyajian Data

Penelitian ini diperuntukan untuk menghasilkan data tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad Kelas VII di MTsN 1 Jember, yang difokuskan pada kelas VII dengan responden 32 siswa kelas VII D.

⁶³ Team IT MTsN 1 Jember, "Sejarah MTs Negeri 1 Jember," mtsn1jember.com, diakses 2 Mei 2025, <https://www.mtsn1jember.com/halaman/detail/sejarah>.

Penelitian ini dimulai pada mengantarkan surat ke pelayanan terpadu satu pintu (PTSP) selanjutnya diserahkan kepada waka kurikulum, setelah itu diarahkan ke guru pamong adalah salah satu guru Mata Pelajaran Fikih kelas VII. Kemudian melakukan wawancara singkat dengan salah satu guru Mata Pelajaran Fikih kelas VII atau guru pamong, peneliti melanjutkan penelitiannya di kelas VII D.

Hasil penelitian yang peneliti peroleh pada penelitian ini ialah hasil posttest dari satu kelompok sampel kelas VII D MTsN 1 Jember, di mana pengukuran dilakukan sebelum (pretest) dan setelah (posttest) pemberian perlakuan untuk melihat perubahan atau pengaruh perlakuan tersebut. Data posttest yang diperoleh pada penelitian di MTsN 1 Banyuwangi tertera pada lampiran ke 9

Tabel tersebut menunjukkan bahwa data hasil posttest peserta didik pada kelas VII D lebih banyak mendapatkan nilai di atas KKM yang nilai tertingginya diperoleh dengan nilai 100 dan nilai terendahnya yaitu 73. Kesimpulan yang diperoleh peneliti bahwasanya adanya Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad Kelas VII di MTsN 1 Jember. Pada hasil belajar yang dikasih perlakuan pada kelas sampel menggunakan Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Aplikasi Kahoot hasilnya lebih tinggi dibandingkan hasil belajar yang sebelumnya belum dikasih perlakuan menggunakan Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Aplikasi Kahoot.

1. Hasil Nilai Pretest-Posttest Responden Ranah Kognitif

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada siswa kelas VII D & VII C pada mata pelajaran Fikih. Penelitian ini memilih dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4.1
Hasil Nilai Postest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Responden	Hasil Postest	
	Eksperiment	Kontrol
1	80	80
2	87	87
3	73	73
4	87	67
5	87	73
6	87	80
7	93	73
8	73	73
9	93	73
10	80	80
11	87	73
12	87	80
13	93	87
14	73	87
15	80	73
16	87	73
17	93	73
18	87	67
19	80	73
20	87	73
21	93	73
22	87	67
23	73	60
24	93	73
25	87	73
26	87	67

Responden	Hasil Postest	
	Eksperimen	Kontrol
27	100	67
28	87	73
29	93	80
30	87	73
31	80	73
32	87	80

Sumber : Data Olahan, 2025

Tabel 4.2

Hasil Rata-rata Data Postest

Kelas	Total Nilai	Rata-rata
Kontrol	2.383	74.46875
Eksperiment	2.748	85.875

Sumber : Data Olahan, 2025

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

1. Hasil Analisis

a. Analisis Deskriptif

Setelah data diolah pada kedua kelas menggunakan program SPSS, diperoleh data statistik deskriptif yang mencakup nilai maksimum, minimum, rata-rata, simpangan baku, dan varian. Data yang telah diolah ini kemudian diterapkan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media Kahoot sebagai bantuan pembelajaran. Sementara itu, kelas kontrol tetap menerapkan metode sebelumnya. Posttest akan diberikan kepada kedua kelas setelah penerapan perlakuan yang berbeda, dengan tujuan membandingkan dan mengevaluasi dampak dari perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen.

Tabel 4.3
statistik deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest eksperiment	32	33.00	60.00	93.00	72.9375	8.23030
posttest eksperiment	32	27.00	73.00	100.00	85.8750	6.74298
pretest Kontrol	32	20.00	60.00	80.00	70.1875	5.72170
pretest Kontrol	32	27.00	60.00	87.00	74.2813	6.16564
Valid N (listwise)	32					

Dari tabel tersebut, diperoleh informasi tentang rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data ini berasal dari total jumlah siswa dalam ujian pra-tes dan ujian pasca-tes, yang berjumlah 32 siswa. Analisis data menunjukkan nilai minimum sebesar 60 dan nilai maksimum 100, hasil analisis data penelitian memperoleh rata-rata nilai pretest eksperimen 72,9375 dan rata-rata nilai posttest eksperimen 85,8750, sedangkan rata-rata nilai pretest kontrol 70,1875 dan rata-rata nilai posttest kontrol 74,2813.

Tabel 4.4
hasil belajar fikih

Postest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60.00	1	1.6	1.6	1.6
	67.00	5	7.8	7.8	9.4
	73.00	21	32.8	32.8	42.2
	80.00	11	17.2	17.2	59.4
	87.00	18	28.1	28.1	87.5
	93.00	7	10.9	10.9	98.4
	100.00	1	1.6	1.6	100.0
	Total	64	100.0	100.0	

Dari gambar tersebut, kita bisa melihat sebaran frekuensi nilai dari 60 hingga 100 dari total 64 siswa. Terdapat 1 siswa dengan nilai 60, 5 siswa dengan nilai 67, 21 siswa dengan nilai 73, 11 siswa dengan nilai 80, 18 siswa dengan nilai 87, 7 siswa dengan nilai 93, dan 1 siswa dengan nilai 100.

b. Uji Normalitas

Setelah mendapatkan gambaran statistik deskriptif untuk kedua kelas eksperimen dan kontrol, langkah berikutnya adalah melakukan uji normalitas terhadap skor rata-rata pada kedua kelas tersebut. Uji normalitas ini menggunakan uji One sample Kolmogorov-Smirnov test dengan taraf signifikansi 0,05. Setelah data diolah menggunakan program SPSS, hasil outputnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.5
Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
		Statisti c	Df	Sig.	Statistic	df
Hasil belajar	pretest eksperiment	.216	32	.001	.916	32
	posttest eksperiment	.285	32	.000	.880	32
	pretest control	.220	32	.000	.880	32
	posttest control	.301	32	.000	.872	32
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji One sample Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro wilk Test pada gambar tersebut, disimpulkan bahwa nilai signifikansi data skor pada Asymp.sig (2-tailed) adalah 0,001. Hasil ini menunjukkan bahwa distribusi data skor adalah tidak normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan merupakan sampel yang memiliki distribusi tidak normal. Kesimpulan ini didasarkan pada nilai signifikansi sebesar 0,001, yang lebih kecil dari nilai ambang batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa baik data pretest maupun posttest pada kedua kelas adalah sampel yang berdistribusi tidak normal.

c. Uji Wilcoxon

Uji Wilcoxon dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Data penelitian yang dipakai pada uji Wilcoxon ini idealnya adalah data

yang berdistribusi tidak normal. Uji Wilcoxon atau disebut dengan wilcoxon signed rank merupakan bagian dari metode statistik non parametrik. Adapun tabel singkatnya sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Ranks	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest Eksperiment - Pretest Eksperiment	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00	.00
	Positive Ranks	30 ^b	15.50	465.00	465.00
	Ties	2 ^c			
	Total	32			
Posttest Kontrol - Pretest Kontrol	Negative Ranks	2 ^d	7.50	15.00	15.00
	Positive Ranks	17 ^e	10.29	175.00	175.00
	Ties	13 ^f			
	Total	32			
a. Posttest Eksperiment < Pretest Eksperiment					
b. Posttest Eksperiment > Pretest Eksperiment					
c. Posttest Eksperiment = Pretest Eksperiment					
d. Posttest Kontrol < Pretest Kontrol					
e. Posttest Kontrol > Pretest Kontrol					
f. Posttest Kontrol = Pretest Kontrol					

Tabel 4.7
Hasil Test Statistic Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test Statistics^a		
	Posttest Eksperiment - Pretest Eksperiment	Posttest Kontrol - Pretest Kontrol
Z	-4.808 ^b	-3.260 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.001
a. Wilcoxon Signed Ranks Test		
b. Based on negative ranks.		

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui:

- 1) Hasil Rank Kelas Eksperimen
 - a) Negative Rank atau selisih antara hasil belajar untuk pre-test dan post-test kelas eksperimen adalah 0, baik dalam nilai N Mean Rank, dan Sum Rank. Nilai 0 menunjukkan tidak adanya penurunan dari nilai pre-test ke nilai post-test.
 - b) Positive Rank atau selisih antara hasil belajar untuk pre-test dan post-test dengan Mean Rank atau rata-rata peningkatan di kelas eksperimen adalah 15,50. Sedangkan jumlah Sum of Ranks adalah sebesar 465,00.
 - c) Ties adalah kesamaan nilai pre-test dan post-test. Dapat dilihat bahwa nilai Ties dari hasil di atas adalah 2 yang artinya ada nilai yang sama antara pre-test dengan post-test di kelas eksperimen.
 - d) Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa nilai asymp.Sig $0,000 < 0,05$ maka hipotesis diterima yang artinya ada perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan.
- 2) Hasil Rank Kelas Kontrol
 - a) Negative Ranks atau selisih nilai belajar pre-test dan post-test kelas kontrol adalah 2 yang artinya mengalami penurunan 2 nilai dengan Mean Rank 7,50 dan Sum of Ranks 15,00.
 - b) Positive Ranks atau selisih antara hasil belajar untuk pre-test dan post-test dengan Mean Rank atau rata-rata peningkatan

kelas kontrol adalah 10.29. Sedangkan jumlah Sum of Rank adalah sebesar 175.00.

- c) Ties adalah kesamaan nilai pre-test dan post-test. Dapat dilihat bahwa nilai Ties dari hasil diatas adalah 3 yang artinya terdapat 3 nilai yang sama antara pre-test dengan post-test di kelas kontrol.
- d) Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa nilai asymp.Sig $0,001 < 0,05$ maka hipotesis diterima yang artinya ada perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan.

Berdasarkan hasil uji wilcoxon diatas ada perbedaan hasil belajar siswa baik pretest dan posttest, yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi kahoot.

d. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah kedua populasi berasal dari varians yang sama. Dalam konteks ini, uji homogenitas dua varians antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan menggunakan uji Levene menggunakan program SPSS.

Detail hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di berikut ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 4.8
Tabel hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df	df2	Sig.
Hasil Belajar siswa D D	Based on Mean	.246	1	62	.622
	Based on Median	.231	1	62	.632
	Based on Median and with adjusted df	.231	1	61.912	.632
	Based on trimmed mean	.235	1	62	.630

ari hasil output SPSS pada gambar yang menunjukkan Hasil Uji Homogenitas Distribusi Data, terlihat bahwa kelas Eksperimen memiliki nilai signifikansi (sig) sebesar 0,630, yang lebih kecil dari nilai sig tabel standar 0,05. homogen, sesuai dengan hasil nilai signifikansi tersebut.

e. Uji. Hipotesis Mann-Whitney

Uji Mann-Whitney bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel bebas. Uji Mann-Whitney digunakan sebagai alternatif dari uji independen t-test, yaitu data penelitian yang tidak berdistribusi normal dan tidak homogen. Adapun gambaran singkat dari uji Mann-Whitney sebagai berikut:

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 4.9
hasil tes statistik Mann-Whitney

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	122.500
Wilcoxon W	650.500
Z	-5.406
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Grouping Variable: Kelas	

Berdasarkan tabel 4.12 hasil tes statistik dapat diketahui bahwa nilai Asymp.Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan $0,000 < 0,05$ dan hipotesis diterima. Jika hipotesis diterima maka artinya terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran Gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa di MTsN 1 Jember.

D. Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan media pembelajaran Gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot dalam pembelajaran di kelas eksperimen dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang memiliki berbagai gaya belajar siswa.

Ranah kognitif dalam penelitian ini dianalisis untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran gamifikasi melalui aplikasi Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi Fikih Bab Sholat Sunnah Muakkad dan Ghairu Muakkad. Data kognitif diperoleh

dari pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang masing-masing berjumlah 32 siswa.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas berada pada kategori yang hampir sama. Nilai rata-rata pre-test kelas kontrol adalah 70,1, sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sedikit lebih tinggi yaitu 72,9. Perbedaan ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa mengenai materi yang diujikan relatif setara, sehingga perlakuan pembelajaran yang diberikan pada tahap berikutnya dapat dinilai secara objektif.

Pada kelas eksperimen, peneliti memberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran gamifikasi melalui aplikasi Kahoot. Selama proses pembelajaran, siswa tampak antusias, aktif, dan bersemangat mengikuti kegiatan. Penggunaan Kahoot terbukti mampu meningkatkan fokus siswa, terutama ketika video pemantik ditayangkan dan saat mereka harus menjawab pertanyaan secara cepat untuk bersaing dengan teman-teman mereka. Situasi ini menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, serta mampu mengubah persepsi siswa bahwa pembelajaran Fikih bukanlah mata pelajaran yang membosankan, melainkan menarik dan interaktif.

Sebaliknya, kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dan pembelajaran dilakukan secara konvensional. Guru mengajar tanpa bantuan media pembelajaran dan hanya bergantung pada buku paket. Kondisi ini membuat sebagian siswa tampak kurang tertarik dan

menunjukkan motivasi belajar yang rendah, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap kualitas pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Setelah diberikan perlakuan yang berbeda, hasil post-test memperlihatkan adanya perbedaan capaian belajar antara kedua kelas. Nilai rata-rata post-test kelas kontrol adalah 74,4, sedangkan kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata yang jauh lebih tinggi yaitu 85,8. Peningkatan nilai pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran gamifikasi melalui Kahoot memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman kognitif siswa.

Tahap selanjutnya dilakukan uji normalitas, dan hasilnya menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan teknik non-parametrik. Untuk melihat perubahan nilai pre-test dan post-test yang berpasangan pada masing-masing kelas, digunakan Uji Wilcoxon. Pada kelas eksperimen, hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai selisih negatif (negative ranks) sebesar 0, baik pada nilai N, Mean Rank, maupun Sum of Ranks. Nilai 0 ini mengindikasikan bahwa tidak ada siswa yang mengalami penurunan nilai dari pre-test ke post-test. Bahkan, siswa menunjukkan peningkatan yang konsisten dengan Mean Rank sebesar 15,50 dan Sum of Ranks 465,00. Terdapat 2 siswa yang memiliki nilai sama antara pre-

test dan post-test (ties), yang menandakan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan kemampuan.

Pada kelas kontrol, hasil Wilcoxon menunjukkan adanya 2 siswa yang mengalami penurunan nilai, dengan Mean Rank 10,29 dan Sum of Ranks 15,00. Sementara itu, Mean Rank peningkatan nilai pada kelas kontrol adalah 10,29 dan Sum of Ranks sebesar 175,00, yang jauh lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Selain itu, terdapat 13 siswa pada kelas kontrol yang memiliki nilai pre-test dan post-test yang sama (ties). Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol relatif kecil dan tidak merata.

Selanjutnya, untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol secara keseluruhan, peneliti melakukan Uji Mann-Whitney, karena data tidak berdistribusi normal dan tidak homogen. Hasil uji menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran gamifikasi dengan aplikasi Kahoot memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan

pemahaman siswa, sehingga berdampak positif terhadap capaian belajar mereka.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian memperoleh rata-rata nilai pretest eksperimen 72,9375 dan rata-rata nilai posttest eksperimen 85,8750, sedangkan rata-rata nilai pretest kontrol 70,1875 dan rata-rata nilai posttest kontrol 74,2813. Hasil penelitian menunjukkan nilai Asymp.Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan $0,000 < 0,05$ dan hipotesis diterima. Jika hipotesis diterima maka artinya terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran Gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa di MTsN 1 Jember

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran gamifikasi melalui aplikasi Kahoot! memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Dari hasil Uji Wilcoxon dan Uji Mann-Whitney pada kelas eksperimen memperlihatkan seluruh siswa mengalami peningkatan, ditandai dengan *positive ranks* yang jauh lebih besar dan tidak adanya penurunan nilai.

hasil tes statistik dapat diketahui bahwa nilai Asymp.Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan $0,000 < 0,05$ dan hipotesis diterima.

Jika hipotesis diterima maka artinya terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran Gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa di MTsN 1 Jember

Dengan demikian, media gamifikasi Kahoot! dapat disimpulkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan memberikan umpan balik cepat sehingga memperkuat penguasaan materi bagi siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti ingin memberikan saran/masukan untuk perbaikan kedepannya, yaitu:

- a. Kepala Sekolah, untuk memberikan motivasi dan arahan agar guru mengajar menggunakan media pembelajaran, serta mengadakan pelatihan penggunaan media pembelajaran yang efektif.
- b. Guru mata pelajaran fikih, agar merencang pembelajaran yang menarik serta menggunakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Siswa, agar siswa dapat mengambil peran/aktif, bersikap sopan dan santun kepada guru, mengeluarkan pendapat dengan bahasa yang santun.
- d. Peneliti berikutnya, agar penelitian ini dapat menjadi informasi untuk penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Mualif Hari Wahyudi, Penggunaan Aplikasi Kahoot! untuk Meningkatkan Interaksi dan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 3. 2023.
- Ahdar Djamiluddin, Belajar Dan Pembelajaran. *Sulawesi Selatan : CV Kaaffah Learning Center*. 2019.
- Ali Muhson. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8.2, 2010.
- Anderson, Craig Anderson, & Dill Kathleen, video Game and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78 (4), 2000.
- Ariyani Widi Astuti, Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Kimia. *Skripsi, UIN Jakarta*, 2023.
- Aulia Rara, Blog:" Media Kahoot (Pengertian, Kelemahan, dan Kelebihan), *Universitas Negeri Surabaya*. 2019.
- Azhar Arsyad, Edisi Revisi Media Pembelajaran, *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*. 2014.
- Azhar Rasyad, Media Pembelajaran, cet. 14. *Jakarta: PT Grafindo Persada*, 2011.
- Batubara Hamdan Husein, Media Pembelajaran Digital. *Bandung: PT. Remaja Rosdakary*. 2021.
- Catharina Tri Anni, Psikologi Belajar. *Semarang: IKIP Semarang Press*, 2004.
- Departemen Agama Republik Indonesia, Qur'an Kemenag In Word. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia. Surat Tāhā (20): 114. 2019.
- Deterding Sebastian, Dixon Dan, Khaled Rilla, & Nacke Lennart, From game design elements to gamefulness: defining" gamification". *Proceedings of the 2011 annual conference on Human factors in computing systems*, 2011.
- Dian Indriana, Ragam Alat Bantu Pengajaran,cet pertama. *Jogjakarta: DIVA Press*, 2011.
- Dimyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran. *Jakarta: Rineka Cipta*, cet. 3, 2006.

Eka Kusumaningrum dan Puri Pramudiani, The Influence of Using Kahoot Learning Media on Primary School Students' Learning Interest in Social Studies. *Skripsi, Universitas Muhammadiyah*, 2021.

Fadilah Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat & Usep Setiawan, Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 2023.

Firmansyah Dwi Anggara, Desain Gamifikasi untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa Pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan MDA Framework, 2020.

James Paul Gee, What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 2003.

Glover Ian, Play as you learn : gamification as a technique for motivating learners. In EdMedia: World Conference on Educational Media and Technology (pp. 1999–2008). (*Association for the Advancement of Computing in Education AACE*), 2013.

Google Play Store, “Kahoot!” (Diakses melalui <https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android&hl=id>, pada 4 maret 2025)

Guidesy, Blog Artikel: "Kahoot Apa Itu: Kelebihan, Kekurangan dan FAQ", Guidesy.Net- A Place To Share Computer Tips, Facebook, Iphone-Android Tips. Specialiczing In Consulting And Evaluating Technology Products, 2023.

Guslinda dan Rita Kurnia, Media Pembelajaran Anak Usia Dini *Surabaya: CV Jakad Publishing*, 2018.

Hadist Riwayat. Ahmad, ath-Thabranī, ad-Daruqutnī. Hadits ini dihasankan oleh al-Albānī di dalam *Shāhīhul Jāmī'* no: 3289

Heni Jusuf, Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal TICOM Vol. 5 No.1, Universitas Nasional*, 2016.

Jati Sasongko Wibowo, Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran, *Jurnal Teknologi Pendidikan* 4, no. 2, 2021.

Johar Arifin, SPSS 24 Untuk Penelitian dan Skripsi. *Jakarta: PT Elex Media Komputindo*, 2017.

Jurnal Lingkungan dan Manajemen Vol. 5 No. 1, <https://ejournal.upr.ac.id/index.php/jem>, 2024.

Kahoot! Library, *Create Play Discover Share: The Kahoot! Guide to Creating and Playing Learning Games*, 3rd Edition, K! Library, 2017.

Kahoot!, “About Us”, (<https://kahoot.com/company>), Diakses pada 4 maret 2025)

Kahoot!, Feature Overview, (<https://kahoot.com/schools/how-it-works/>, Diakses pada 4 Maret 2025)

Kapp Karl, The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. *San Francisco : John Wiley & Sons*, 2012.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Pedoman Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, *Jakarta: Kemdikbud*, 2020.

Lime., Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *Skripsi Tidak Diterbitkan*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2018.

Rimonta Lisiswati, Oktavianus Saputra & Irma Windarti, Peranan media dalam pembelajaran. *Jurnal Kesehatan*, 6(1), 2023.

Imawan, Mustaqim. Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 2016.

Ngalim Purwanto, Psikologi Pendidikan. *Bandung: Remaja Rosda Karya*, 2002.

Meece, Anderman, Classroom Goal Structurel, Student Motilvation, and Academic Achilelvelment. Annual Review Psichology. 2006.

Mohammad Iqbal Ulyl Albab, Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Menggunakan Aplikasi Kahoot Di Man 2 Probolinggo. *Skripsi, Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, 2022.

Musfiqon, Pengembangan Media dan Sumber Pebelajaran. *Jakarta: Prestasi Pustaka*, 2012.

Observasi di MTsN 1 Jember, 28 April 2025.

Pintrich Paul, motivational science perspective on the role of student motivation in learning and teaching contexts. *Journal of Educational Psychology*, 95(4), 2003.

Putu Ade Andre Payadnya dan Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS, *Yogyakarta: Deepublish*, 2018.

Rahmad Yoga Nugroho, Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Terhadap Level Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqh Di Smp Negeri 6 Singosari Malang. *Skripsi, Universitas Islam Malang*, 2022.

Ricardo & Meilani Rionita, Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 2, No.2, 2017.

Rina Puspitasari, Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 1 Plampang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 4, No 6, 2022.

Sahlan, Moh. Evaluasi Pembelajaran : Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik. *Jember : STAIN Jember Press*, 2013.

Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sidiknas)

Simpson Oriental James, The Classification of Educational Objectives in the Psychomotor Domain. *Washington, D.C.: Gryphon House*. 1972.

Singgih Santoso, Menggunakan SPSS untuk Statistik Non Parametrik, *Jakarta: Gramedia*, 2005.

Sirate & Yaumi Muhammad, Perspektif belajar sebagai landasan psikologis dalam pengembangan media dan teknologi pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 20(1), 2017.

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D , *Alfabeta : Bandung*, 2017.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar. *Jakarta: PT Rineka Cipta*, 2002.

Hasby Ash-Shidqy, Pengantar Hukum Islam. *Jakarta: Bulan Bintang*, 1981.

Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, *Jember : UIN KHAS Jember*, 2024.

Yudhi Munadi, Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru, *Jakarta: Gaung Persada Press*, 2012.

SURAT KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vito Krisna Eka Dista
NIM : 211101010017
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dari hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur- unsur penciptaan dan ada klaim dari pihak lain maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

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

Jember, 1 Oktober 2025

Saya yang menyatakan

VITO KRISNA EKA DISTA
NIM. 211101010017

Lampiran 2. Matrix

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad Kelas VII di MTsN 1 Jember	Variabel Independen (Bebas) X : Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Aplikasi Kahoot Dengan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad Variabel Dependen (Terikat) Y : Dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VII Di MTsN 1 Jember	1. Media Pembelajaran 2. Hasil belajar	1. Tentukan tujuan pembelajaran 2. Tentukan ide besarnya 3. Susun skenario permainan 4. Buat desain aktivitas pembelajaran 5. Bentuk kelompok-kelompok 6. Terapkan dinamika permainan Ranah kognitif pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi	Sumber data Primer : a. Kepala Sekolah b. Wakakurikulum c. Guru d. Siswa -Kognitif pada Test Pretest dan Posttest untuk kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	1. Pendekatan penelitian : Kuantitatif 2. Jenis Penelitian : Quasi Experiment 3. Populasi : Siswa kelas VII C & VII D berjumlah 64 Siswa 4. Sampel : Kelas Eksperimen VII D & Kelas Kontrol VII C 5. Teknik Pengumpulan data: -Tes -observasi -Dokumentasi 6. Teknik Analisis Data : a. Uji Normalitas b. Uji Homogenitas c. Uji Wilcoxon	Adakah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad Dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VII di MTsN 1 Jember?

Lampiran 3 Pedoman Observasi

Pedoman Observasi

Dalam pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati meliputi :

A. Tujuan

Untuk memperoleh data terkait judul penelitian Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Media Aplikasi Kahoot terhadap Hasil belajar siswa Mata Pelajaran Fikih di MTsN 1 Jember

B. Aspek yang diamati

1. Alamat atau Lokasi Sekolah :

Jl. Imam Bonjol No. 1 Jember, Tegal Besar, Kec. Kaliwates, Kab. Jember, Jawa Timur.

2. Lingkungan fisik sekolah pada umumnya

NPSN : 20581496

Status : Negeri

Bentuk Pendidikan : MTs

SK Pendirian Sekolah : Kd.13.09/4/PP.07/2172/2010

Tanggal SK Pendirian : 1 Juli 2010

SK Izin Operasional : KMA Nomor 673 tahun 2016

Tanggal SK Izin Operasional : 17 November 2017

3. Pengaruh Media oleh Guru

Media Ceramah, Power Point, dan Video Pembelajaran

4. Hasil belajar siswa

Hasil Belajar Siswa sudah baik namun tingkat pemahaman masih rendah

5. Ruang kelas

30 Ruang Kelas untuk 3 Jenjang Kelas 7, 8,& 9.

6. Pelaksanaan KBM

Sudah baik, cukup untuk menunjang peserta didik untuk belajar

Lampiran 4 Modul Pembelajaran Kontrol

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA	
FASE D - KELAS VII MTS	
MATA PELAJARAN : FIKIH	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Madrasah	: MTsN 1 Jember
Nama Penyusun	: Vito Krisna Eka Dista
Mata Pelajaran	: Fikih
Fase / Kelas / Semester	: D - VII / 1-2
Elemen	: Shalat Sunnah Mu'akkad Dan Ghairu Mu'akkad
Alokasi Waktu	: 4 JP
Tahun Penyusunan	: 2025 / 2026
KOMPETENSI INTI	
B. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Membedakan pengertian shalat sunnah <i>mu'akkad</i> dan <i>ghairu mu'akkad</i>. 2. Memetakan jenis-jenis shalat sunnah yang termasuk dalam kategori <i>mu'akkad</i>. 3. Menguraikan jenis-jenis shalat sunnah yang termasuk dalam kategori <i>ghairu mu'akkad</i>. 4. Menggambarkan tata cara pelaksanaan shalat sunnah <i>mu'akkad</i> dan <i>ghairu mu'akkad</i>. 	
C. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
PERTEMUAN KE-1	
KEGIATAN PENDAHULUAN (10 mnt)	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. ▪ Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas. ▪ Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan. 	

- Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin* (*taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh*)

KEGIATAN INTI (60 mnt)

Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad
Collaboration	Guru menunjukkan macam-macam dan tata cara Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad, dan saling bertukar informasi mengenai Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad
Communication	Guru membimbing peserta didik untuk memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Serta pendidik memberi materi secara kompleks mengenai <i>Shalat Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad</i> berdasarkan contoh yang telah diberikan oleh Guru
Creativity	Guru membagikan Soal Pretest untuk dikerjakan oleh peserta didik guna untuk mengukur pengetahuan awal tentang Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad dan bertanya tentang hal yang belum diketahui peserta didik. Pendidik bersama peserta didik bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan tentang Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad

KEGIATAN PENUTUP (10 mnt)

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-2

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 mnt)	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. ▪ Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas. ▪ Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan. ▪ Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan Profil Pelajar <i>Rahmatan Lil 'Alamin</i> (<i>taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh</i>) 	
KEGIATAN INTI (60 mnt)	
<i>Motivasi (15 mnt)</i>	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi sholat sunnah ghairu muakkad dengan cara mengamati & membaca buku yang telah disediakan.
<i>Mengamati & menanya (15 mnt)</i>	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menonton video pendek tentang praktik sholat sunnah ghairu muakkad. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad
<i>Mengumpulkan informasi (15 mnt)</i>	Guru memberikan kesempatan dan membuka LKS yang berisi materi singkat dan table perbandingan Shalat Sunnah muakkad dan Ghairu Mu'akkad untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad, lalu saling bertukar informasi mengenai Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad
<i>Evaluasi akhir</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan soal postest untuk mengetahui sejauh mana

(Postest)(15 mnt)	<p>peserta didik mengetahui materi yang diajarkan</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Guru bertanya tentang hal yang belum diketahui peserta didik. Pendidik bersama peserta didik bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan tentang
KEGIATAN PENUTUP (10 mnt) <ul style="list-style-type: none">▪ Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan▪ Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan▪ Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.	

D. ASESMEN / PENILAIAN

1. **Asesmen Diagnostik (Sebelum Pembelajaran)**
 2. **Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)**
 3. **Asesmen Sumatif (LKPD)**

Mengetahui,

Jember, 28 April 2025

Guru Mata Pelajaran



Akhmad Makhin, M.Pd.
NIP.

(Muhammad Iddris, S.Pd.)



Lampiran 5 Modul Pembelajaran Media Kahoot Eksperimen

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA	
FASE D - KELAS VII MTS	
MATA PELAJARAN : FIKIH	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Madrasah	: MTsN 1 Jember
Nama Penyusun	: Vito Krisna Eka Dista
Mata Pelajaran	: Fikih
Fase / Kelas / Semester	: D - VII / 1-2
Elemen	: Shalat Sunnah Mu'akkad Dan Ghairu Mu'akkad
Alokasi Waktu	: 4 JP
Tahun Penyusunan	: 2025 / 2026
KOMPETENSI INTI	
B. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Membedakan pengertian shalat sunnah <i>mu'akkad</i> dan <i>ghairu mu'akkad</i>. 2. Memetakan jenis-jenis shalat sunnah yang termasuk dalam kategori <i>mu'akkad</i>. 3. Menguraikan jenis-jenis shalat sunnah yang termasuk dalam kategori <i>ghairu mu'akkad</i>. 4. Menggambarkan tata cara pelaksanaan shalat sunnah <i>mu'akkad</i> dan <i>ghairu mu'akkad</i>. 	
C. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
PERTEMUAN KE-1	
KEGIATAN PENDAHULUAN (10 mnt)	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. 	

- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin* (*taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar*, dan *tasamuh*)

KEGIATAN INTI (60 mnt)

Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad
Collaboration	Guru menunjukkan macam-macam dan tata cara Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad, dan saling bertukar informasi mengenai Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad
Communication	Guru membimbing peserta didik untuk memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Serta pendidik memberi materi secara kompleks mengenai <i>Shalat</i> Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad berdasarkan contoh yang telah diberikan oleh Guru
Creativity	Guru membagikan Soal Pretest untuk dikerjakan oleh peserta didik guna untuk mengukur pengetahuan awal tentang Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad dan bertanya tentang hal yang belum diketahui peserta didik. Pendidik bersama peserta didik bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan tentang Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad

KEGIATAN PENUTUP (10 mnt)

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-2

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 mnt)

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin* (*taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamu*h)

KEGIATAN INTI (60 mnt)

Motivasi (15 mnt)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi sholat sunnah ghairu muakkad dengan cara mengamati & membaca buku yang telah disediakan.
Mengamati & menanya (15 mnt)	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menonton video pendek tentang praktik sholat sunnah ghairu muakkad. Mereka diberi tayangan video lewat Aplikasi Kahoot dan bahan bacaan terkait materi Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad
Mengumpulkan informasi (15 mnt)	Guru memberikan kesempatan dan membuka LKS yang berisi materi singkat dan table perbandingan Shalat Sunnah muakkad dan Ghairu Mu'akkad untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Shalat Sunnah Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad, lalu saling bertukar informasi mengenai Shalat Sunnah

	Mu'akkad & Shalat Sunnah Ghairu Mu'akkad
Evaluasi akhir (Posttest)(15 mnt)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka sesi kahoot Quiz (Posttest) berisi 15 Soal Pilihan Ganda sebagai hasil belajar ▪ Peserta didik menggunakan Hp untuk menjawab soal secara real-time ▪ Guru memberi umpan balik berdasarkan hasil score yang muncul di Kahoot dan mengapresiasi peserta didik dengan score tertinggi
KEGIATAN PENUTUP (10 mnt)	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan ▪ Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan ▪ Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa. 	

D. ASESMEN / PENILAIAN

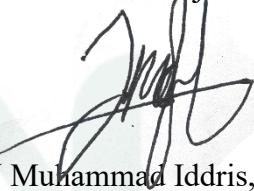
4. **Asesmen Diagnostik (Sebelum Pembelajaran)**
5. **Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)**
6. **Asesmen Sumatif (LKPD)**

Mengetahui,



Jember, 28 April 2025

Guru Mata Pelajaran



(Muhammad Idris, S.Pd.)

Lampiran 6. Soal Pretest Dan Post Test

UJI SOAL PRETEST DAN POST TEST

BAB SHALAT SUNNAH MUAKKAD & GHAIRO MU'AKKAD

Satuan Pendidikan : Madrasah Tsanawiyah

Kurikulum Acuan : Kurikulum Merdeka

Mata pelajaran : Fikih

Kelas : VII

Jumlah Soal : 15 Butir Soal

No	Soal	Jawaban
1.	Shalat sunnah <i>mu'akkad</i> adalah shalat sunnah yang ... A. hanya dilakukan pada malam hari B. sangat dianjurkan dan jarang ditinggalkan Rasulullah saw. C. dilakukan secara berjamaah D. dilaksanakan setelah shalat wajib E. bersifat pilihan tanpa keutamaan khusus	B.
2.	Perbedaan utama antara shalat sunnah <i>mu'akkad</i> dan <i>ghairu mu'akkad</i> terletak pada ... A. jumlah rakaatnya B. waktu pelaksanaannya C. tingkat anjuran pelaksanaannya D. tempat pelaksanaannya E. niat shalatnya	C.
3.	Shalat sunnah <i>ghairu mu'akkad</i> dapat dipahami sebagai shalat sunnah yang ... A. wajib dilaksanakan B. tidak memiliki pahala C. dianjurkan tetapi tidak ditekankan pelaksanaannya D. hanya dilakukan oleh Rasulullah saw. E. selalu dilakukan secara berjamaah	C.
4.	Di bawah ini yang termasuk shalat sunnah <i>mu'akkad</i> adalah ... A. shalat dhuha B. shalat istikharah C. shalat rawatib qabliyah Subuh D. shalat tahiyyatul masjid E. shalat tasbih	C.

5.	<p>Perhatikan pernyataan berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Shalat witir 2. Shalat rawatib 3. Shalat dhuha 4. Shalat tahajud <p>Yang termasuk shalat sunnah <i>mu'akkad</i> adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> A. 1 dan 2 B. 1 dan 3 C. 2 dan 4 D. 3 dan 4 E. 1, 3, dan 4 	A.
6.	<p>Shalat rawatib yang paling ditekankan oleh Rasulullah saw. adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> A. qabliyah Zuhur B. ba'diyah Zuhur C. qabliyah Subuh D. ba'diyah Magrib E. ba'diyah Isya 	C.
7.	<p>Berikut ini yang bukan termasuk shalat sunnah <i>mu'akkad</i> adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> A. shalat witir B. shalat rawatib C. shalat tahajud D. shalat qabliyah Subuh E. shalat ba'diyah Magrib 	C.
8.	<p>Shalat sunnah yang dilakukan untuk memohon petunjuk dalam memilih suatu perkara disebut ...</p> <ol style="list-style-type: none"> A. shalat tasbih B. shalat istikharah C. shalat dhuha D. shalat hajat E. shalat tahajud 	C.
9.	<p>Shalat sunnah dhuha termasuk dalam kategori ...</p> <ol style="list-style-type: none"> A. shalat wajib B. shalat sunnah <i>mu'akkad</i> C. shalat sunnah <i>ghairu mu'akkad</i> D. shalat sunnah rawatib E. shalat sunnah berjamaah 	C.
10.	<p>Yang termasuk shalat sunnah <i>ghairu mu'akkad</i> adalah ...</p>	D.

	A. shalat witir B. shalat qabliyah Subuh C. shalat ba'diyah Magrib D. shalat tahiyatul masjid E. shalat rawatib	
11.	Pelaksanaan shalat tahajud dilakukan pada waktu ... A. sebelum magrib B. setelah isya dan sebelum tidur C. setelah bangun tidur di malam hari D. sebelum shalat Subuh E. setelah shalat Subuh	C.
12.	Jumlah rakaat shalat witir yang paling sedikit adalah ... A. satu rakaat B. dua rakaat C. tiga rakaat D. empat rakaat E. lima rakaat	A.
13.	Seseorang memasuki masjid sebelum duduk dianjurkan melaksanakan shalat ... A. istikharah B. dhuha C. tahajud D. tasbih E. tahiyatul masjid	E.
14.	Shalat rawatib <i>qabliyah</i> berarti shalat sunnah yang dilaksanakan ... A. setelah shalat wajib B. sebelum shalat wajib C. di tengah shalat wajib D. pada malam hari E. pada hari Jumat	B.
15.	Pelaksanaan shalat sunnah pada dasarnya dilakukan ... A. secara berjamaah B. secara sendiri C. wajib di masjid D. dipimpin imam E. pada waktu tertentu saja	B.

Lampiran 7. Media Kahoot ScreenShoot

Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot

Sholat Sunnah Muakkad dan Ghairu Muakkad

AYO NONTON VIDEO PEMBELAJARAN DIATAS

Di bawah ini yang termasuk sholat sunnah **muakkad** adalah

17



Sholat Dhuha Sholat Tahajud
 Sholat Istisqa' Sholat Istikharah

Sholat sunnah ghairu muakkad adalah...

15



Sholat yang dikerjakan pada waktu-waktu tertentu dan sangat dianjurkan
 Sholat yang selalu dilakukan oleh Rasulullah dan tidak pernah ditinggalkan
 Sholat yang pernah dilakukan Rasulullah dan kadang-kadang ditinggalkan
 Sholat sunnah yang hukumnya wajib dalam keadaan darurat

Sholat sunnah muakkad adalah sholat sunnah yang..

15



Dikerjakan hanya ketika membutuhkan sesuatu kepada Allah
 Sangat dianjurkan karena sering dilakukan oleh Rasulullah SAW
 Jarang dikerjakan oleh Rasulullah SAW dan tidak pernah ditegaskan
 Tidak pernah dianjurkan oleh Rasulullah SAW

Jawab soal dibawah ini



18

Shalat sunnah rawatib yang dilakukan sebelum dan sesudah shalat wajib serta sangat dianjurkan oleh Rasulullah Saw. termasuk ke dalam jenis shalat sunnah..

▲ Chairu mu'akkad

◆ Malam

● Mu'akkad

■ Dhuha

Berikut ini yang termasuk contoh shalat sunnah ghairu mu'akkad adalah ...



17



▲ Shalat Idul Fitri

◆ Shalat qabliyah Subuh

● Shalat witir

■ Shalat Idul adha

Jawab Pernyataan dibawah ini



16

1. Ahmad melaksanakan shalat dhuha setiap pagi.
2. Siti mengerjakan shalat tarawih setiap malam bulan Ramadan.
3. Rizki melakukan shalat tahajud setiap malam.
4. Lina melaksanakan shalat istisqa' untuk mengharap diturunkan hujan

Manakah dari pernyataan di atas yang merupakan contoh pelaksanaan shalat sunnah mu'akkad?

▲ 2 dan 3

◆ 1 dan 2

● 3 dan 4

■ 3 dan 4

Jawab Pernyataan dibawah ini



19

Setelah bangun dari tidur Hasan mau melaksanakan sholat subuh dan ingin menambah ibadah. Ia kemudian mengerjakan shalat sunnah dua rakaat sebelum subuh tanpa sebab tertentu selain untuk mendekatkan diri kepada Allah Swt. Shalat yang dilakukan Hasan termasuk dalam jenis:

▲ Shalat sunnah mu'akkad

◆ Shalat sunnah ghairu mu'akkad

● Shalat sunnah gerhana bulan

■ Shalat sunnah istisqa'

Jawab Pernyataan dibawah ini

15

Suatu hari, Andi mendapati sahabatnya melakukan shalat sunnah setelah berbuka puasa di bulan Ramadan. Andi bertanya, "Shalat sunnah apa yang sedang kamu kerjakan? Bukankah shalat ini tidak selalu dikerjakan secara rutin oleh Rasulullah ﷺ?" Sahabatnya menjawab bahwa shalat tersebut termasuk kategori ghairu mu'akkad. Berdasarkan cerita di atas, shalat sunnah apa yang kemungkinan besar dikerjakan oleh sahabat Andi?

▲ Tarawih ◆ Tahiyyatul masjid
● Witir ■ Qabliyah subuh

Jawab Pernyataan dibawah ini

17

Ahmad adalah seorang siswa yang sedang memperdalam pengetahuan tentang shalat sunnah. Ia mengetahui bahwa shalat sunnah terbagi menjadi dua, yaitu sunnah mu'akkad dan sunnah ghairu mu'akkad. Pada hari Senin, Ahmad melaksanakan shalat sunnah Dhuha sebelum berangkat sekolah, lalu pada sore harinya ia memulaikan shalat sunnah tahiyyatul masjid. Namun, ia juga pernah melakukan shalat sunnah sebelum shalat Maghrib, tetapi tidak melakukannya secara rutin. Berdasarkan cerita tersebut, shalat sunnah yang dilakukan Ahmad dan termasuk kategori ghairu mu'akkad adalah

▲ Shalat Dhuha dan Tahiyyatul Masjid ◆ Shalat Tahiyyatul Masjid dan Rawatib qabliyah Maghrib
● Shalat Dhuha dan Rawatib qabliyah Maghrib ■ Shalat Dhuha, Tahiyyatul Masjid, dan Rawatib qabliyah Maghrib

Jawab Pernyataan dibawah ini

16

Di sebuah pesantren, para santri sedang berdiskusi tentang shalat sunnah. Ahmad berpendapat bahwa shalat sunnah dia lakukan sebelum Subuh termasuk shalat sunnah ghairu mu'akkad, sedangkan Budi menegaskan bahwa shalat tersebut adalah shalat sunnah mu'akkad. Jika kamu diminta menjadi pesantren tersebut, apakah pendapat Ahmad atau Budi yang paling tepat untuk membedakkan pengertian shalat sunnah mu'akkad dan ghairu mu'akkad?

▲ Shalat sunnah mu'akkad adalah sholat yang sangat dianjurkan Nabi dan jarang ditinggalkan, sedangkan sholat sunnah ghairu mu'akkad adalah sholat yang kadang dilakukan Nabi dan kadang ditinggalkan.
● Sholat sunnah mu'akkad adalah sholat yang hukumnya wajib, sedangkan sholat sunnah ghairu mu'akkad adalah sholat yang hukumnya sunnah.
◆ Sholat sunnah mu'akkad adalah sholat yang dikerjakan berjamaah, sedangkan sholat sunnah ghairu mu'akkad adalah sholat yang dikerjakan sendiri.
■ Sholat sunnah mu'akkad adalah sholat yang dikerjakan pada waktu tertentu, sedangkan sholat sunnah ghairu mu'akkad dapat dikerjakan kapan saja.

Jawab Pernyataan dibawah ini

17

Di sebuah masjid yang ramai, umasasi mendebat. Sebagian berpendapat bahwa sholat sunnah tarawih termasuk ghairu mu'akkad karena tidak dikerjakan setiap waktu, sementara yang lain menyatakan tarawih adalah sholat sunnah mu'akkad karena Rasulullah SAW pernah menerangkan tarawih konsisten di bulan Ramadan. Jika kamu diminta memberi kesimpulan, manakah penjelasan yang paling tepat untuk membedakan pengertian sholat sunnah mu'akkad dan ghairu mu'akkad?

▲ Tarawih termasuk ghairu mu'akkad karena hanya dilakukan setahun sekali, sedangkan mu'akkad dikerjakan setiap hari.
● Tarawih disebut mu'akkad karena Rasulullah SAW mencontohkan secara rutin di bulan Ramadan, berbeda dengan ghairu mu'akkad yang kadang dilakukan kadang ditinggalkan.
◆ Tarawih adalah ghairu mu'akkad karena dilakukan berjamaah, sedangkan mu'akkad dilakukan sendiri.
■ Tarawih disebut mu'akkad karena hukumnya mendekati wajib, sedangkan ghairu mu'akkad hukumnya mubah

Perhatikan pernyataan berikut:

17

(1) Dilaksanakan secara rutin oleh Nabi Muhammad SAW
 (2) Dikerjakan sebelum dan sesudah shalat fardhu
 (3) Tidak pernah ditinggalkan oleh Rasulullah
 (4) Tata caranya sama seperti shalat fardhu
 (5) Dikerjakan secara tidak rutin dan tidak terus-menerus
 Dari pernyataan di atas, manakah yang merupakan karakteristik dari shalat sunnah mu'akkad?

▲ (1), (3), dan (4)	◆ (2), (4), dan (5)
● (3), (2), dan (5)	■ (1), (2), dan (3)

Perhatikan pernyataan berikut ini!

19

Shalat sunnah A dilakukan Nabi Muhammad SAW hampir tidak pernah ditinggalkan. Biasanya dikerjakan sebelum dan sesudah shalat fardhu, jumlah rakaatnya tertentu, dan waktunya mengikuti shalat wajib yang mengiringinya. Sementara itu, shalat sunnah B tidak rutin dikerjakan oleh Nabi, dilakukan sesuai kondisi, seperti masuk masjid atau setelah wudhu, dan waktunya lebih fleksibel. Berdasarkan analisis dari pernyataan tersebut, maka:

▲ A termasuk ghairu mu'akkad, sedangkan B termasuk mu'akkad	◆ Shalat sunnah A dan B sama-sama mu'akkad
● A termasuk mu'akkad, sedangkan B termasuk ghairu mu'akkad	■ Shalat sunnah A dan B sama-sama ghairu mu'akkad

Perhatikan pernyataan berikut ini!

17

(1) Dikerjakan sebelum sholat Subuh
 (2) Termasuk sunnah muakkad
 (3) Dikerjakan dengan rutin dan tidak dikeraskan bacaannya
 Pernyataan di atas berkaitan dengan shalat sunnah...

▲ Qabliyah Subuh	◆ Rawatib setelah Maghrib
● Dhuha	■ Tahiyatul Masjid

Ketika mendemonstrasikan salat sunnah tahiyatul masjid, yang menunjukkan pemahaman gerakan salat yang benar adalah

16

▲ Melakukan dua rakaat langsung setelah duduk di masjid
 ● Menunggu iqamah lalu langsung ikut berjamaah tanpa salat sunnah
 ◆ salat dua rakaat sebelum duduk sebagai bentuk penghormatan terhadap masjid
 ■ Melakukan empat rakaat dengan niat salat sunah Dhuha

Lampiran 8. Data Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen

NO	NAMA SISWA	KELAS
1.	Achmad kaka Rizqi Al Kautsar	VII D
2.	Aditya ridho Argana	VII D
3.	Ahmad Brian Al Amin	VII D
4.	Aisyah Nur Salsabila	VII D
5.	Al Aidil Afwu Ramadhan	VII D
6.	Ananda Adli Oka Pertiwi	VII D
7.	Atharizqi Gibran Deuxieme M	VII D
8.	Aulia Putri Ariefin	VII D
9.	Basyasyah Mahmud Tsuraya	VII D
10.	Bintang Utara	VII D
11.	Camila Salsabila	VII D
12.	Fadhlila Aisyafika	VII D
13.	Gerald Alfan Badri	VII D
14.	Haikal Wahyu Syahbana	VII D
15.	Hakim Alva Fitra	VII D
16.	Izzul Furqon Istiqlalyy	VII D
17.	Kholisah Qutrun Nada	VII D
18.	Kirana Uma Chandelia	VII D
19.	Mohammad Ali Ridho	VII D
20.	Muhammad Akmal Firdaus	VII D
21.	Muhammad Daffian Nur D.	VII D
22.	Muhammad Fahim Al Kariim	VII D
23.	Muhammad Reza Fadli Al F.	VII D
24.	Nadia Ulya Safitri	VII D
25.	Nadine Callista Afiqah Hafsyah	VII D
26.	Rohimatunni'mah	VII D
27.	Shabrina Callysta Azzahra	VII D
28.	Siti Faizahran	VII D
29.	Ucik Azzara Arianti	VII D
30.	Valerie Alesha Zin��a Pramadita	VII D
31.	Wafiq Rozan Abqory	VII D
32.	Zahira Qutrotunnahda	VII D

Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol

NO	NAMA SISWA	KELAS
1.	Agnieszya Kinanti Putri Sugiartono	VII C
2.	Ahmad Naasik Muzakki	VII C
3.	Annisa Raniah Rizkyawan	VII C
4.	Attar Fathian Wibowo	VII C
5.	Ayla Kartika Mustakim	VII C
6.	Azam Fikri Widoseno	VII C
7.	Bintang Jabar Rasagama	VII C
8.	Chevanya Heidy Almasitha	VII C
9.	Daffa Azwar Wahyudi Putra	VII C
10.	Dafiq Alfarizi Nurdyansyah	VII C
11.	Diva Ayu Agustin	VII C
12.	Dyana Pratiwi Ismail	VII C
13.	Dyah ayu pertiwi	VII C
14.	Kamila Hajarul Aswadita	VII C
15.	Karina Zhafira Putri Octaviani	VII C
16.	Kayla Najihah	VII C
17.	Kesyha Dwi Putri Setiawan	VII C
18.	Khansa Safa Shabrina	VII C
19.	Maulidiyah Rahmah	VII C
20.	Muhammad Afandi	VII C
21.	Muhammad Afif Fathoni	VII C
22.	Muhammad Nabil Sa`adi	VII C
23.	Muhammad Nashihul Khairat	VII C
24.	Muhammad Septian Eka Wardana	VII C
25.	Muhammad Yunus Abdillah	VII C
26.	Muhammad Yusuf Hidayatullah	VII C
27.	Naufal Dzhaky Abdillah	VII C
28.	Nur Fadila Tuzahro	VII C
29.	Sabirania Manda Sakina	VII C
30.	Sayyidah Aisyah Rahmah	VII C
31.	Shafina Arvi Humairoh	VII C
32.	Talitha Ghaly Qurnia	VII C

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 9. Hasil Test Siswa Kelas Eksperimen & Kontrol

No	kelas eksperimental		kelas kontrol	
	Pretest	posttest	pretest	posttest
1	67	80	80	80
2	80	87	73	87
3	67	73	73	73
4	67	87	67	67
5	73	87	60	73
6	67	87	73	80
7	73	93	67	73
8	60	73	67	73
9	73	93	73	73
10	67	80	80	80
11	67	87	73	73
12	73	87	73	80
13	87	93	80	87
14	60	73	80	87
15	80	80	73	73
16	80	87	67	73
17	87	93	67	73
18	73	87	73	67
19	73	80	73	73
20	80	87	67	73
21	73	93	60	73
22	67	87	67	67
23	67	73	67	60
24	60	93	73	73
25	80	87	73	73
26	87	87	60	67
27	93	100	67	67
28	73	87	60	73
29	73	93	67	80
30	67	87	73	73
31	67	80	67	73
32	73	87	73	80
	2334	2748	2246	2383
	72.9375	85.875	70.1875	74.4688

Lampiran 10. Lembar Permohonan Menjadi Validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:[www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3912/ln.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Mudrikah, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Mudrikah, M.Pd. untuk menjadi Validator Soal dan Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	:	211101010017
Nama	:	VITO KRISNA EKA DISTA
Semester	:	Semester sembilan
Program Studi	:	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul Skripsi	:	Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad Dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VII Di MTsN 1 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 15 Mei 2025 an.

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 11. Hasil Validitas Instrumen soal dan media

Hasil Validasi Instrumen Soal

**LEMBAR VALIDASI
SOAL PRETEST & POSTTEST PILIHAN GANDA**

Satuan Pendidikan : MTsN 1 Jember
 Kelas/Semester : VII
 Pokok Bahasan : Sholat Sunnah Muakkad dan Ghairu Muakkad
 Penulis : Vito Krisna Eka Dista
 Nama Validator : Mudrikah, M.Pd.
 Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

1. Tuliskan dalam kolom penelitian yang sesuai menurut Bapak/Ibu. Berikut Keterangan kriteria skala penelitian sebagai berikut :

1 = Tidak Baik 3 = Baik
 2 = Cukup Baik 4 = Sangat Baik

2. Bila ada beberapa hal yang perlu di revisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar ini

B. Penilaian ditinjau dari beberapa Aspek!

No	Aspek yang di Nilai	No Soal														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Materi															
	1. Soal sesuai indicator	2	4	4	2	3	3	2	1	1	1	1	3	4	3	4
	2. Materi sesuai dengan Kompetensi															
	3. Hanya ada satu jawaban															
	4. Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi															
2	Kontruksi															
	1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat dan jelas	2	4	4	4	3	3	2	1	1	1	1	3	4	3	4
	2. Pokok soal tidak memberikan petunjuk kunci jawaban															
	3. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negative ganda															
	4. Option yang disediakan disertai alasan															
3	Bahasa/Kaidah															
	1. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	3	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	4	4	4	4

2. Menggunakan Bahasa yang komunikatif	<input type="checkbox"/>									
3. Tidak menggunakan Bahasa yang berlaku setempat/tabu	<input type="checkbox"/>									
4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian	<input type="checkbox"/>									

- C. Komentar Bapak/Ibu Mohon Untuk Memberikan Saran/Komentar terhadap Instrumen Tes.

*Soal Beberapa Soal Perlu Penyesuaian dengan TP
pengetahuan. Beberapa kunci jawaban perlu diperbaiki.
Beberapa soal perlu disesuaikan dengan Tingkat peserta Didik*

- D. Bapak/Ibu Mohon Untuk Memberikan Penilaian secara umum atau kesimpulan terhadap instrument tes. Berikan tanda lingkaran disalah satu penilaian

1. Instrumen Tes belum dapat digunakan
2. Instrumen Tes dapat digunakan dengan revisi
3. Instrumen Tes dapat digunakan tanpa revisi

Jember, 17 Mei 2025

Validator


(Mudrikah, M.Pd.)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Hasil Validasi Instrumen Media

Lembar Validasi Media Pembelajaran dengan Aplikasi Kahoot

Judul Penelitian	: Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Sunnah Ghairu Muakkad dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VII di MTsN 1 Jember
Penulis	: Vito Krisna Eka Dista
Nama Validator	: Mudrikah, M.Pd.
Pekerjaan	: Dosen

A Petunjuk

- 1: Dimohon Bapak memberikan respon pada setiap kolom kuesioner yang sesuai menurut Bapak dengan memberikan tanda Check (V).
Keterangan skala penilaianya sebagai berikut :

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak mohon dituliskan pada baris yang telah disediakan. Atas kesediaan bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih

B Penilaian ditinjau dari beberapa Aspek

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
I. Penyajian						
1.	Kejelasan Petunjuk Penggunaan Aplikasi Kahoot				✓	
2.	Kejelasan Tampilan Nilai yang didapat dari Kuis	✓				
3.	Sajian Soal yang jelas dan menarik		✓			
4.	Dapat digunakan secara individu ataupun kelompok	✓				

5.	Tampilan kunci jawaban jelas	✓			
	J. Desain Isi				
1.	Komposisi warna menarik	✓			
2.	Variasi isi Kuis beragam	✓	✓		
3.	Kualitas foto/gambar jelas	✓			
4.	Kesesuaian karakter atau huruf sederhana dan menarik	✓			
5.	Kreatif dan dinamis	✓			
	K. Desain				
1.	Penampilan unsur tata letak menarik	✓			
2.	Pewarnaan pada kuis tidak mengacaukan tampilan layer	✓			
3.	Kahoot menggunakan karakter atau huruf yang sesuai	✓			
4.	Tampilan Kuis menarik		✓		
	L. Kemudahan Penggunaan				
1.	Kemudahan mengakses aplikasi	✓			
2.	Kepraktisan penggunaan media evaluasi	✓			
3.	Menu dan fasilitas (tombol) kuis mudah dimengerti	✓			

G. Komentar atau Saran

1. Belum ada petunjuk penggunaan Aplikasi
2. gambar pada gameygukan bagian dari soal .
Maka hilangkan Saja

H. Kesimpulan

Dengan ini, saya menyatakan Bawa media pembelajaran Gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot di MTsN 1 Jember ini dinyatakan :

- Layak untuk digunakan
 Layak untuk digunakan dengan Revisi
 Tidak Layak untuk digunakan
 *) Centang (V) salah satu

Jember, 17 Mei 2025

Validator



(Mudrikah, M.Pd.)

Lampiran 12. Hasil Uji Validitas SPSS

NO Soal	Person Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan	Interpretasi
1	0,492	0,004	Valid	Cukup
2	0,244	0,178	Tidak Valid	Rendah
3	0,357	0,045	Valid	Rendah
4	0,531	0,002	Valid	Cukup
5	0,281	0,119	Tidak Valid	Rendah
6	0,491	0,004	Valid	Cukup
7	0,365	0,040	Valid	Rendah
8	0,531	0,002	Valid	Cukup
9	0,221	0,224	Tidak Valid	Rendah
10	0,221	0,224	Tidak Valid	Rendah
11	0,142	0,439	Tidak Valid	Sangat Rendah
12	0,415	0,018	Valid	Cukup
13	0,448	0,010	Valid	Cukup
14	0,391	0,027	Valid	Rendah
15	0,492	0,004	Valid	Cukup

Lampiran 13. Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	32	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			
Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	N of Items		
	.663		

Reliabilitas Soal Kategori	Kategori
0,90 < r ₁₁ ≤ 1,00	Sangat Tinggi
0,70 < r ₁₁ ≤ 0,90	Tinggi
0,40 < r ₁₁ ≤ 0,70	Cukup
0,20 ≤ r ₁₁ ≤ 0,40	Rendah
0,00 ≤ r ₁₁ ≤ 0,20	Sangat Rendah

Jadi dalam kategori kriterias pengujian reabilitas Dapat dikatakan Cukup.

Lampiran 14. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Statistics																
		Soal No 1	Soal No 2	Soal No 3	Soal No 4	Soal No 5	Soal No 6	Soal No 7	Soal No 8	Soal No 9	Soal No 10	Soal No 11	Soal No 12	Soal No 13	Soal No 14	Soal No 15
N	Valid	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.81	.94	.88	.81	.69	.72	.84	.56	.88	.88	.88	.59	.84	.72	.94

Lampiran 15. Hasil Uji Daya Pembeda

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal No 1	23.13	16.435	.416	.639
Soal No 2	23.00	17.484	.188	.659
Soal No 3	23.06	17.028	.285	.652
Soal No 4	23.13	16.306	.458	.636
Soal No 5	23.25	17.032	.174	.659
Soal No 6	23.22	16.241	.402	.638
Soal No 7	23.09	16.926	.286	.651
Soal No 8	23.38	15.919	.437	.632
Soal No 9	23.06	17.415	.144	.661
Soal No 10	23.06	17.415	.144	.661
Soal No 11	23.06	18.448	-.218	.684
Soal No 12	23.34	16.426	.311	.645
Soal No 13	23.09	16.668	.374	.644
Soal No 14	23.22	16.628	.294	.648
Soal No 15	23.00	16.968	.446	.647
Skor Total	11.97	4.483	1.000	.521



Lampiran 16. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar	pretest eksperiment	.216	32	.001	.916	32	.016
	postest eksperiment	.285	32	.000	.880	32	.002
Kahoot	pretest kontrol	.220	32	.000	.880	32	.002
	postest kontrol	.301	32	.000	.872	32	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 17. Hasil uji Wilcoxon

Test Statistics ^a		
	Postest Eksperiment - Pretest Eksperiment	Postest Kontrol - Pretest Kontrol
Z	-4.808 ^b	-3.260 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.001
a. Wilcoxon Signed Ranks Test		
b. Based on negative ranks.		

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Postest Eksperiment - Pretest Eksperiment	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	30 ^b	15.50	465.00
	Ties	2 ^c		
	Total	32		
Postest Kontrol - Pretest Kontrol	Negative Ranks	2 ^d	7.50	15.00
	Positive Ranks	17 ^e	10.29	175.00
	Ties	13 ^f		
	Total	32		
a. Postest Eksperiment < Pretest Eksperiment				
b. Postest Eksperiment > Pretest Eksperiment				
c. Postest Eksperiment = Pretest Eksperiment				
d. Postest Kontrol < Pretest Kontrol				
e. Postest Kontrol > Pretest Kontrol				
f. Postest Kontrol = Pretest Kontrol				

Lampiran 18. Mann-Whitney

Ranks

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	32	44.67	1429.50
	Kelas Kontrol	32	20.33	650.50
	Total	64		

Test Statistics^a

	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	122.500
Wilcoxon W	650.500
Z	-5.406
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Lampiran 19. Surat Ijin Pra Observasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: <http://ftk.uinkhas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-6897/ln.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Observasi untuk Memenuhi Tugas
 Mata Kuliah Magang I

Yth. Kepala MTsN 1 Jember

Jl. Imam Bonjol, Kedungpiring, Tegal Besar, Jember, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68133

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	:	211101010017
Nama	:	VITO KRISNA EKA DISTA
Semester	:	Semester delapan
Program Studi	:	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Observasi selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Akhmad Makhin, M.Pd.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut

1. Akhmad Makhin, M.Pd.
2. Muhammad Idris, S.Pd.
3. Endang Yuana, S.Pd M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Mei 2025 an.

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 20. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftlik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftlik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-11925/In.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Jember
 Jl. Imam Bonjol, Kedungpiring, Tegal Besar, Jember, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68133

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka
 mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	:	211101010017
Nama	:	Vito Krisna Eka Dista
Semester	:	8 (Delapan)
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengaruh media pembelajaran gamifikasi
 dengan aplikasi kahoot pada mata pelajaran fikih bab sholat sunnah ghairu muakkad dalam
 meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Jember selama 40 (Empat puluh)
 hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Akhmad Makhin, M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 05 Mei 2025 an.

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 21. Surat Keterangan Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI I**
Jalan Imam Bonjol Nomor 1 Jember Telpn 0331-337146
Website: www.mtsn1jember.sch.id Email: mtsn_jember_1@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN SELESAI OBSERVASI
Nomor :B-342/Mts.13.32.01/06/2025**

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Akhmad Makhin ,S.Pd
NIP : 197102142005011004
Jabatan : Kepala Madrasah

menerangkan bahwa :

Nama : VITO KRISNA EKA DISTA
NIM : 211101010017
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah selesai melaksanakan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Jember pada tanggal 6 Mei 2025 sampai dengan 14 Juni 2025 dengan judul "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI DENGAN APLIKASI KAHOOT PADA MATA PELAJARAN FIKIH BAB SHOLAT SUNNAH GHAIRO MUAKKAD DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI MTSN 1 JEMBER".

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 17 Juni 2025
Kepala,



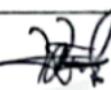
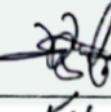
AKHMAD MAKHIN

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterangkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BBSE) Bandar Siber dan Sandi Negara

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Lampiran 22. Jurnal Kegiatan Penelitian di MTsN 1 Jember

Jurnal Kegiatan Penelitian

No	Hari dan tanggal Penelitian	Deskripsi Penelitian	Nama Informan	TTD
1.	Rabu, 23 April 2025	Mengantarkan Surat Izin Penelitian ke MTsN 1 Jember	PTSP MTsN 1 Jember	
2.	Senin, 28 April 2025	Melakukan Observasi dan Wawancara	Kepala Madrasah, Waka kurikulum, Guru Fikih & Siswa Kelas VII D	
6.	Rabu, 14 Mei 2025	Pertemuan Pertama memperkenalkan Aplikasi Kahoot sebagai kelas Eksperimen	Kelas VII D	
	Kamis, 15 Mei	Pertemuan Pertama Sebagai Kelas Kontrol	Kelas VII C	
7.	Rabu, 21 Mei 2025	Pertemuan kedua Melakukan Pretest dan Postest Media pembelajaran gamifikasi dengan Aplikasi Kahoot	Kelas VII D	
	Kamis, 22 Mei 2025	Pertemuan kedua Melakukan Pretest dan Postest konvensional	Kelas VII C	
	Jumat, 13 Juni 2025	Pengambilan surat selesai Penelitian	Kepala Madrasah	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 23. Dokumentasi



Wawancara dengan Bu Waka



Wawancara dengan Pak Iddris



Wawancara dengan Murid

UNIVERSITAS NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Kelas Kontrol VII C



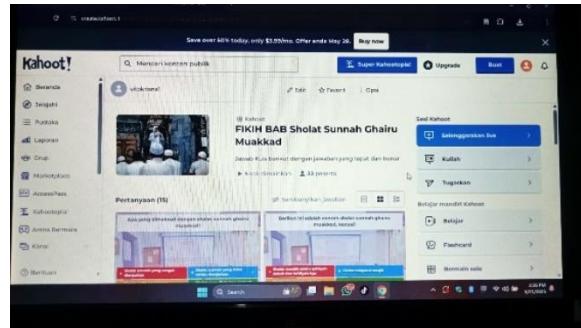
Kelas Eksperimen VII D



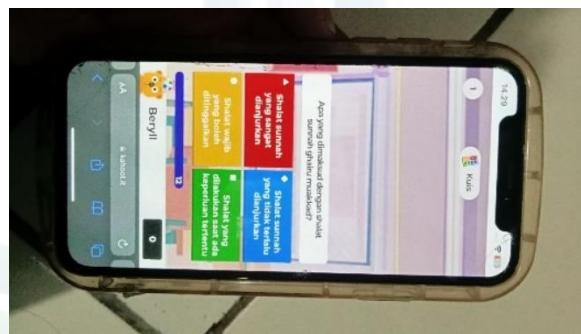
Persiapan Handphone pada Kelas Eksperimen



Posttest Kelas VII D



Tampilan Aplikasi Kahoot pada Laptop Guru



Tampilan Aplikasi Kahoot pada HP Siswa



Lampiran 24. Biodata Penulis**BIODATA PENULIS****Identitas Penulis**

Nama	:	VITO KRISNA EKA DISTA
NIM	:	211101010017
Tempat, Tanggal Lahir	:	Banyuwangi, 03 November 2002
Agama	:	Islam
Alamat	:	Pekulo RT 01/03, Kepundungan, Srono, Banyuwangi
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Email	:	vitokrisna1@gmail.com
Riwayat Pendidikan	:	<ol style="list-style-type: none">1. TK Dharma Wanita2. SDN 4 Kepundungan3. MTsN 3 Banyuwangi4. MAN 3 Banyuwangi5. UIN KHAS Jember