

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan siswa yang dapat mengembangkan potensi diri, mengembangkan ilmu pengetahuan, akhlak serta budi pekerti. Pendidikan adalah faktor terpenting untuk mencapai Pembangunan negara, dalam lain keberhasilan negara tergantung pada kualitas pendidikan yang diberikan dinegara tersebut. Lembaga pendidikan memiliki peran yang sangat strategis untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi anak sebagai makhluk individu, sosial dan religious. Pembelajaran berjalan dengan baik ketika semua komponen bekerja secara profesional yaitu orang yang tertarik pada suatu profesi atau membutuhkan keahlian khusus untuk pekerjaan yang membutuhkan bayaran. (Irwan, 2018) “Khusus saat melakukan pekerjaan yang pembayaran harus dilakukan guru berperan besar dalam pengembangan pendidikan formal, khususnya di sekolah”.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa keberhasilan di sekolah yang berkaitan dengan hasil belajar siswa ditentukan oleh proses belajar mengajar yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran berjalan dengan baik jika guru memiliki keterampilan mengajar yang memadai. Salah satu kompetensi guru profesional adalah pemilihan lingkungan dan materi berkesinambungan yang disesuaikan dengan metode dan media pembelajaran serta media evaluasi.

Media evaluasi yang bisa digunakan saat ini yang disesuaikan dengan kondisi saat ini. Salah satu media evaluasi yang bisa digunakan sebagai alternatif untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan yaitu dengan menggunakan media aplikasi *Kahoot*. Karna di jaman sekarang penggunaan teknologi sangat dibutuhkan sebagai

media pembelajaran dan bisa mengkombinasikan jenis evaluasi yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Ada dua jenis evaluasi pembelajaran di kelas, pertama ada evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah penilaian yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa terbentuk setelah mengikuti suatu program tertentu (Susanti, 2017). Tes formatif sering disamakan ulangan harian (kuis) kegiatan yang dilakukan secara periodik untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa setelah menyelesaikan target ketercapaian program pembelajaran.

Jenis evaluasi yang ke dua adalah evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dilaksanakan setelah berakhirnya pembelajaran sekelompok program atau sebuah program yang lebih besar. Tes sumatif dapat dilaksanakan dengan ujian akhir semester UAS (Irna, 2021). Media evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* ini masuk kepada jenis evaluasi formatif.

(Hosnan, 2014) Mengemukakan dalam pembelajaran di kelas guru dituntut mampu menghadirkan media pembelajaran yang membangkitkan minat siswa. Sehingga, pembelajaran berjalan dengan optimal walaupun berada dalam jaringan. Penggunaan media pembelajaran oleh guru tidak memberikan efek positif bagi siswa. Guru lebih banyak menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran. Keadaan ruang kelas secara keseluruhan tidak aktif selama pembelajaran itu terjadi. Hanya siswa yang berprestasi didik tinggi yang aktif yang mengikuti pembelajaran, sebaliknya siswa yang berprestasi rendah hanya diam dan tidak bertanya atau tidak menjawab pertanyaan.

Guru dapat menggunakan berbagai aplikasi online yang telah banyak berkembang untuk mendukung tercapainya tujuan proses pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*. *Kahoot* adalah salah satu aplikasi game edukasi yang menarik dengan berbagai fitur yang unik dan menyenangkan. Memainkan *Kahoot*

pendidikan ini gratis dan mudah diakses. Keunggulan belajar menggunakan teknologi adalah dapat membuat lingkungan pengajaran yang efektif bagi siswa yang kesulitan, mendorong siswa untuk berlatih, dan menyesuaikan kecepatan belajar sesuai kemampuan. Pernyataan ini sejalan melalui keunggulan platform *Kahoot*, yaitu fitur kuis yang menyajikan soal dengan durasi yang singkat. Melalui cara ini, siswa dilatih berfikir cepat saat pengambilan keputusan. *Kahoot* merupakan sebuah website yang dapat menghadirkan suasana kuis yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran dalam kelas. *Kahoot* dapat dijadikan media pembelajaran dengan bantuan laptop dan proyektor. *Kahoot* membutuhkan koneksi internet karena hanya bisa dimainkan secara online serta diakses di www.Kahoot.com. Dengan menggunakan aplikasi ini, proses belajar mengajar menjadi tidak membosankan.

Kahoot adalah situs web pendidikan yang diluncurkan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam proyek Bersama Universitas Teknologi dan Sains Norwegia pada maret 2013. *Kahoot* dibuka untuk umum pada September 2013 (situs web resmi *Kahoot*: 2023). Sampai dikala sekarang sudah 70 data pengguna/pengajar aktif menggunakan aplikasi *Kahoot* serta 1,6 miliar siswa bermain aplikasi *Kahoot*.

Aplikasi ini secara gabungan didesain dasar tidak hanya untuk seorang Guru tapi bisa juga dimainkan untuk siswa. Alamat web *Kahoot* terdapat 2 ialah <https://Kahoot.com/> untuk Guru serta <http://Kahoot.it/> untuk siswa. Pemakaian serta menelusuri masuk ke aplikasi *Kahoot* secara free, tercantum fitur-fitur yang ada didalamnya yaitu kuis online, survei, diskusi serta jumble/kombinasi aplikasi *Kahoot* yang bisa dipergunakan, dimana untuk memainkannya menggunakan metode yang beragam. Belajar menggunakan platform *Kahoot* memerlukan koneksi internet, PC dan smartpone. (Arsyad, 2013) menyampaikan pendidikan melalui PC bisa

memicu siswa untuk mengerjakan bermacam soal-soal dikarenakan ada bermacam animasi, ilustrasi grafik, serta corak yang menambahkan realisme. Aplikasi *Kahoot* ini menjadi sarana yang tepat untuk dijadikan media pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana penunjang termasuk didalam pembelajaran PAI. Media pembelajaran yang digunakan guru membutuhkan pembaruan modern untuk beradaptasi dengan pembelajaran di jaman yang sudah canggih yang bisa membuat siswa tertarik untuk belajar. Dalam pembelajaran pendidikan agama islam, materi meyakini nabi dan rasul merupakan salah satu topik yang penting untuk dipelajari oleh siswa. Materi ini membahas tentang keyakinan tentang keberadaan Nabi dan Rasul sebagai utusan Allah SWT yang membawa ajaran islam. Pemahaman yang baik tentang ini dapat membantu siswa meningkatkan keimanan dan ketakwaan mereka.

Pembelajaran pendidikan agama islam menjadi suatu tantangan yang besar, dikarenakan pembelajarannya yang cenderung guru hanya menggunakan metode ceramah dalam kelas yang mengakibatkan kejenuhan kepada siswa ketika sedang pembelajaran di dalam kelas. (Manzah, 2019) Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar siswa memiliki kemampuan berkolaborasi, kerja sama, kreatif dan berfikir kritis. Penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran PAI materi meyakini Nabi dan Rasul diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya fitur-fitur yang menarik, seperti tampilan visual yang menarik, sistem penilaian yang kompotitif, dan pemberian reward diharapkan siswa akan lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Sama halnya seperti yang disebutkan oleh (Arsyad, 2013) bahwa “dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru

dan memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar”.

Siswa tentu tidak dapat berdiri sendiri, selalu ada hal yang mendorong dan tertuju pada suatu tujuan yang ingin dicapainya. Khususnya bagi anak yang masih tahap belajar motivasi sebagai syarat mutlak untuk belajar, dengan kurangnya motivasi tidak jarang di sekolah sering kali terdapat anak yang malas, tidak menyenangkan, suka bolos dan sebagainya. Disamping hal tersebut banyak sekali bakat siswa yang tidak berkembang karena tidak memperoleh motivasi yang tepat. Jika siswa mendapatkan motivasi belajar yang tepat maka siswa akan mencapai hasil belajar dengan baik.

Secara Etimologis motif atau dalam Bahasa Inggris *Motive*, berasal dari kata *Motion* yang berarti “Gerakan” atau sesuatu yang bergerak. Istilah motif erat kaitannya dengan gerak yakni Gerakan yang dilakukan oleh manusia, atau disebut juga perbuatan (tingkah laku). (Ajhuri, 2021) mengemukakan bahwa motif dalam psikologi berarti rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga bagiterjadinya suatu tingkah laku.

Faktor yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah pembelajaran yang dikemas secara menarik. Jika menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi pada proses belajar mengajar akan membuat siswa lebih termotivasi dan tertarik dengan Pelajaran yang akan disampaikan. *Kahoot* merupakan platform Online berbentuk permainan yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. (Andin R, 2022) Penggunaan platform pembelajaran *Kahoot* pada pembelajaran PAI memiliki beberapa keunggulan diantaranya *Kahoot* bisa memenuhi kebutuhan digital siswa, serta meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran yang nantinya berpengaruh kepada motivasi belajar siswa.

SMP Plus Ar-Rahmat beralamatkan, Cileunyi Wetan, Kec. Cileunyi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40622. Sama dengan SMP di

Indonesia pada umumnya, masa Pendidikan sekolah di SMP Plus Ar-Rahmat ditempuh dalam waktu tiga tahun. Mulai dari kelas VII sampai dengan kelas IX. (Wiki pedia: 2023). Peneliti tertarik pada sekolah ini untuk dijadikan tempat penelitian karna sekolah ini termasuk sekolah digital islam, yang mana dalam pembelajaran para siswa difasilitasi *chromebook* untuk belajar. Sekolah memfasilitasi 40 laptop yang dapat siswa gunakan jika diperlukan sehingga peneliti pikir sekolah ini sangat cocok untuk dijadikan tempat penelitian.

Skripsi penelitian ini ditulis untuk mengkaji lebih dalam mengenai Aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran. Tentu ini pembahasan yang sangat menarik, sebagaimana yang peneliti dapati berdasarkan pengalaman peneliti bahwa pembelajaran dikelas kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah dengan media papan tulis saja, yang mana menjadikan pembelajran dikelas kurang kondusif dan capaian pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik. Terutama pembelajaran PAI di sekolah SMP Plus Ar-Rahmat hanya menggunakan metode ceramah dengan media papan tulis saja dan *Chromebook* hanya digunakan untuk sekedar mencari materi saja tidak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang padahal *chromebook* bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran melalui Aplikasi *Kahoot* yang sangat menyenangkan.

Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi pembelajaran dalam mata pelajaran PAI ini tentu sangat menarik, karna dengan fitur-fitur yang sudah didesain oleh aplikasi *Kahoot* akan meningkatkan semangat belajar siswa dan tentu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan berbagai fitur kuis menarik yang terdapat pada aplikasi *Kahoot*. Dan ini menjadi pembahasan sangat menarik dan akan dikaji lebih dalam dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media evaluasi Berbasi Aplikasi *Kahoot*

Terhadap Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 8 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Meyakini Nabi dan Rasul”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan pembatasan masalah di atas maka, peneliti merumuskan pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan media evaluasi berbasis aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 8 pada Mata Pelajaran PAI di SMP Plus Ar-Rahmat Cileunyi?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan media evaluasi berbasis aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Plus Ar-Rahmat Cileunyi ?
3. Apa saja faktor penghambat dan pendukung penggunaan media evaluasi berbasis Aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Plus Ar-Rahmat Cileunyi?
4. Bagaimana pengaruh penggunaan media evaluasi berbasis Aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Plus Ar-Rahmat Cileunyi?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan media evaluasi berbasis aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Plus Ar-Rahmat Cileunyi.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan media evaluasi berbasis aplikasi *Kahoot* dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran PAI di SMP Plus Ar-Rahmat Cileunyi.

3. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung penggunaan media evaluasi berbasis Aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Plus Ar-Rahmat Cileunyi?
4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media evaluasi berbasis Aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Plus Ar-Rahmat Cileunyi.

D. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir juga bisa dibilang sebagai visualisasi dalam bentuk bagan yang saling terhubung. Dengan bagan itu dapat dikatakan bahwa kerangka berpikir adalah suatu alur logika yang berjalan di dalam suatu penelitian. Namun, kerangka berpikir ilmiah juga bisa dibuat dalam bentuk poin-poin yang sesuai dengan variabel. (Sampoerna university, 2022) Adapun variabel terbagi menjadi dua yaitu variabel terikat (*dependen*) dan variabel bebas *independent*.

Kerangka berpikir adalah suatu dasar pemikiran yang mencakup penggabungan antara teori, fakta, observasi, serta kajian pustaka, yang nantinya dijadikan landasan dalam melakukan menulis karya tulis ilmiah. Karena menjadi dasar, kerangka berpikir ini dibuat ketika akan memaparkan konsep-konsep dari penelitian.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah SMP Plus Ar-Rahmat Cileunyi biasa dilakukan dengan menggunakan media papan tulis dan metode ceramah. Media dan metode ini sangat sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Akan tetapi menggunakan metode dan media ini sangat cenderung membuat siswa lebih mudah bosan pada saat pembelajaran. Sehingga dengan tingkat kebosanan siswa dalam

pembelajaran motivasi dan minat belajarnya akan menurun. Oleh karena itu diperlukannya perubahan proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menggunakan media game *Kahoot* adalah salah satu media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah siswa mendengarkan materi yang sudah dijelaskan oleh guru maka guru akan membuat kuis menggunakan aplikasi *Kahoot* sehingga peserta dapat langsung menjawab pertanyaan.

Kahoot merupakan aplikasi kuis online berbasis permainan yang sengaja dirancang untuk aktivitas pembelajaran. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengelola kuis, diskusi, sampai dengan survei. Dalam penggunaannya, *Kahoot* memerlukan koneksi internet untuk dapat mengakses kontennya dan perangkat seperti komputer atau smartphone sebagai media pengoperasiannya. (widanty, 2021) Untuk sasaran usia pengguna (user), aplikasi *Kahoot* dapat digunakan untuk anak mulai dari usia empat tahun keatas.

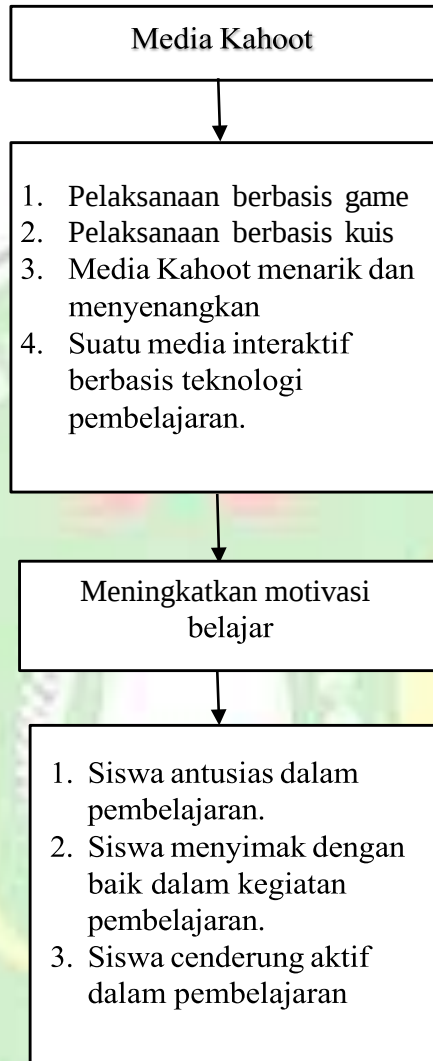
Media evaluasi adalah suatu proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi dalam menilai keputusan yang dibuat untuk merancang suatu sistem pembelajaran. Maksud dari evaluasi yaitu untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Media pembelajaran merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut pembelajaran menjadi efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. (Kristanto, 2016) Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Media menjadi sesuatu yang sangat penting dalam pembelajaran. Jika media nya baik dan tepat maka pembelajaran akan tersampaikan sesuai dengan capaian pembelajaran. (Kristanto, 2016) Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

Aplikasi *Kahoot* dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran akan menjadi sesuatu yang baru dan unik. Dengan memanfaatkan koneksi internet melalui aplikasi *Kahoot* pembelajaran di kelas menjadi sangat menyenangkan tidak monoton yang mana akan cenderung membuat siswa mengantuk di kelas saat pembelajaran berlangsung. Dan dalam aplikasi *Kahoot* ada fitur-fitur kuis yang menarik yang bisa meningkatkan kreatif berfikir bagi siswa. Yang mana contoh fiturnya seperti ada fitur kuis dengan di waktu dalam menjawab kuisnya sesuai tingkat kesulitan soal, dengan ini tentu akan mendorong siswa berfikir cepat agar bisa menjawab dengan tepat waktu dan mendorong siswa untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menjadikan suasana pembelajaran siswa jadi lebih menyenangkan.

Bagan 1.1
Kerangka Berpikir



E. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti ini yaitu untuk :

1. Manfaat teoritis, bisa memberikan pemahaman mengenai aplikasi edukasi *Kahoot* yang mana bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran di kelas, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran PAI.
2. Manfaat praktis, memberi pemahaman, dengan adanya aplikasi

Kakoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama islam menjadikan suasana pembelajaran jadi lebih kondusif. dengan berbagai fitur-fitur unik *Kahoot* pembelajaran menjadi menyenangkan, pembelajaran di kelas menjadi tidak monoton dan tentu meningkatkan kreatif berfikir siswa dengan berbagai fitur kuis yang terdapat pada aplikasi *Kahoot*.

a. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menciptakan ruang kelas yang kondusif dan sarana prasarana yang memadai agar siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi perkembangan pembelajaran di SMP Plus Ar-Rahmat.

b. Bagi guru

Mampu memberikan informasi tentang pemanfaatan lingkungan belajar berbasis teknologi untuk menjadikan belajar menyenangkan.

c. Bagi siswa

Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa terutama pada mata Pelajaran PAI.

d. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini dapat menambah pengetahuan serta pengalaman mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan penelitian dan bahan referensi yang kemudian dapat dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara atas permasalahan penelitian yang memerlukan data untuk menguji kebenaran dugaan tersebut. Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

Ha = Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa di SMP Plus Ar-Rahman Cileunyi.

Ho = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa di SMP Plus Ar-Rahman Cileunyi.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

- a. Jurnal yang disusun oleh Artha Uli Sagala , Dita Dewi Safira Hutagaol , Kesy Ariani Haloho, Nurul Aini dan Tangson R Pangaribuan Universitas Negeri Medan 2021. Dengan judul “*Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*”. *Kahoot* merupakan satu dari berbagai macam pilihan media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, baik bagi siswa maupun bagi Guru karena aplikasi *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran di kelas dan dalam identifikasi

masalahnya yaitu siswa sama-sama kurang motivasi belajar sehingga media aplikasi *Kahoot* ini sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Persamaanya yaitu terletak pada metode penelitiannya, dalam penelitian di jurnal ini menggunakan metode pendekatan penelitian kualitatif.

- b. Jurnal yang disusun oleh Andin Rizki, Kokom Komalasari, Ade Budhi Salira Universitas Pendidikan Indonesia 2022. Dengan judul *“Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar siswa dalam pembelajaran ips di SMPN 12 Bandung*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas eksperimen yang memakai Kahoot dan kelas kontrol sebagai kelas perbandingan yang menggunakan *google classroom* di kelas VIII SMP Negeri 12 Bandung. Sehingga Kahoot lebih memiliki pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan *google classroom*.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan diaplikasikannya pada siswa kelas VIII. Perbedaannya terletak pada saat pelaksanaan penelitian nya. Dalam jurnal ini antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama menggunakan media internet, kelas eksperimen memakai aplikasi *Kahoot* sedangkan kelas kontrol menggunakan *google classroom*.

- c. Jurnal yang disusun oleh Wiwik Sulistiyawati, Rijalush sholikhin, Dian Septi Nur afifah, Tomi Listiawan Universitas Bhineka PGRI 2021. Dengan judul *“peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika”*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran penggunaan media Kahoot! Dalam pembelajaran matematika yaitu, hasil belajar siswa meningkat,

mempercepat pemahaman materi, meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa, meningkatkan kemampuan berfikir dan belajar, siswa memiliki sikap yang positif dalam belajar, siswa lebih aktif dalam belajar, pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan dan meningkatkan minat belajar siswa. Kahoot! Dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang dipadukan dengan metode pembelajaran.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan media aplikasi kahoot dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran. Perbedaannya adalah terletak pada materi pokok pembahasannya yaitu penelitian ini memfokuskan pada peran game edukasi kahoot sebagai penunjang pada mata pelajaran matematika sehingga membangun situasi pembelajaran menjadi lebih aktif dan kreatif.

- d. Rika Nurmala Nuryatni (2022). *“Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Terhadap Peningkatan Berfikir Kreatif Siswa di SMP Annur Kota Tangerang Selatan”*. Skripsi Jurusan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pamulang. Hasil survei menyimpulkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara aplikasi Kahoot terhadap berfikir kreatif siswa. Hubungan positif diketahui ada berdasarkan hasil korelasi produk moment yang dilakukan dalam penelitian ini. Hasilnya menyimpulkan hipotesis penelitian ini (H_a) diterima dan (H_o) ditolak.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran di kelas. Perbedaan nya terletak pada pembahasan pokok, dalam penelitian skripsi ini penelitiannya memfokuskan pada peningkatan berfikir kreatif dan pada sasaran

penelitian yaitu pada siswa sekolah menengah kejuruan (SMK).

- e. Koimatul Aeni (2020). *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Memotivasi Belajar Al-Qur'an Hadist Kelas X Di SMK 1 NU Slawi-Tegal*". Skripsi jurusan Guruan Agama Islam Fakultas Keguruan Dan Ilmu Guruan Universitas Islam Negri Walisongo. Belajar Al-Qur'an dan Hadist pada siswa kelas eksperimen dengan menggunakan Kahoot mempunyai kualitas yang berkategori baik. Hal ini ditunjukkan bahwa kelas tersebut memiliki rata-rata 96 yang terletak pada interval 95-99. Sedangkan pada motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadist kelas kontrol memiliki kualitas yang berkategori cukup. Hal ini ditunjukkan bahwa kelas tersebut memiliki rata-rata 86 yang terletak pada interval 86-92. Aplikasi Kahoot lebih efektif meningkatkan motivasi belajar.

Persamaannya penelitian ini adalah terletak pada identifikasi masalahnya yaitu siswa yang kurang motivasi belajar dan kegunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Perbedaannya terletak pada mata Pelajaran yang diampu yaitu mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadist juga pada sasaran penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi sasaran yaitu siswa kelas X.

- f. Nurhafizah (2021). *"Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman"*. Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Keguruan dan Guruan Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Kahoot memiliki kelebihan yaitu siswa merasa belajar lebih menyenangkan, mudah untuk dimengerti, siswa juga merasa mudah untuk memahami materi pembelajaran dan siswa merasa menjadi lebih berkembang jika belajar menggunakan Kahoot.

Terlepas dari itu menurut siswa *Kahoot* juga memiliki kekurangan yaitu ketika jaringan tidak stabil maka pembelajaran menggunakan *Kahoot* tidak berjalan dengan lancar. *Kahoot* bukan media pembelajaran selamanya atau media pembelajaran disetiap pertemuan akan tetapi *Kahoot* sebagai media pembelajaran yang digunakan sesuai kebutuhan.

Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran di kelas untuk meningkatkan pemahaman belajarsiswa dan pada mata pelajaran yang diampu yaitu mata Pelajaran PAI. Perbedaannya terletak pada sasaran penelitian yaitu pada siswa kelas X dan pada pokok pembahasan, dalam penelitian skripsi ini pokok pembahasannya berfokus pada meningkatkan pemahaman belajar siswa.

