

**PENGGUNAAN GAME KAHOOT UNTUK MEMBANGKITKAN  
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI PADA MATA  
PELAJARAN SKI DI MAN SURABAYA**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**ZELDA ISPUTRI**

**D01219050**



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

**2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zelda Isputri  
NIM : D01219050  
Tempat, Tanggal Lahir : Surabaya, 29 Juni 2001  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi saya yang berjudul **“Penggunaan Game Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI Di MAN Surabaya”** adalah benar-benar hasil karya sendiri. Mengenai di dalamnya tidak terdapat sebagian atau keseluruhan pendapat dan pemikiran orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat, tanpa menyebutkan sumber tersebut, yang saya akui seolah-olah tulisan karya sendiri.

Apabila dikemudian hari ada klaim dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab dari pihak dosen pembimbing atau fakultas Tarbiyah dan Keguruan, melainkan menjadi tanggung jawab saya sendiri. Sehingga jika terbukti pernyataan yang saya buat tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari siapapun.

Surabaya, 17 April 2023



**Zelda Isputri**

**NIM.D01219050**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Zelda Isputri

NIM : D01219050

Judul : Penggunaan Game Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi  
Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN  
Surabaya.

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

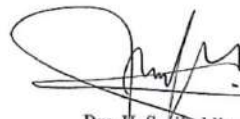
Surabaya, 09 April 2023

Dosen Pembimbing 1



Wiwin Luqna Hunaida., M.Pd.I  
NIP. 197402072005012006

Dosen Pembimbing 2



Drs. H. Syaifuluddin., M.Pd.I  
NIP. 196911291994031003

## LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Zelda Isputri (D01219050) ini telah dipertahankan di depan penguji skripsi

Surabaya, 17 April 2023

Mengesabkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Delan,



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd

NIP. 197407251998031004

Penguji I

Dr. Imam Syaiful, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I

NIP. 197011202000031007

Penguji II

H. Moh. Faizin, M.Pd.I

NIP. 197208152005011004

Penguji III

Drs. H. Syaifuldin, M.Pd.I

NIP. 196911291994031003

Penguji IV

Wiwin Luqna Humaida, M.Pd.I

NIP. 197402072005012006

## LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

### LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Zelda Isputri

NIM : D01219050

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam

E-mail address : zeldaisputri29@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

Yang berjudul :

#### PENGUNAAN GAME KAHOOT UNTUK MEMBANGKITKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI PADA MATA PELAJARAN SKI DI MAN SURABAYA

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 17 April 2023

Penulis

  
Zelda Isputri

## ABSTRAK

Zelda Isputri (NIM. D01219050), Penggunaan game Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya. Skripsi. Progam Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I dan Drs.H.Syaifuddin, M.Pd.I.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal itu disebabkan muatan materi yang terlalu banyak dan persepsi peserta didik mengenai pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang cenderung sulit. Oleh karenanya, salah satu upaya pendidikan untuk menanggulangi hal tersebut dengan menggunakan media aplikasi game kahoot. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan game kahoot untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Surabaya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan model analisis deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan berasal dari Miles dan Huberman yaitu *analisis interactive model*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Penggunaan media game kahoot untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Surabaya dilakukan sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah ditentukan dan terlihat peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran SKI serta cepat merespon stimulus dari guru. 2) Faktor pendukung penerapan game kahoot dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI di MAN Surabaya adalah tersedianya fasilitas, sarana dan prasarana yang baik dan faktor penghambatnya adalah jaringan internet yang kurang stabil, terbatasnya waktu pembelajaran, dan adanya kendala teknis.

Kata Kunci : Media Kahoot, Motivasi Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam.

## ABSTRACT

Zelda Isputri (NIM. D01219050), The Use Kahoot to Generate Learning Motivation in Class XI Students in SKI Subjects at MAN Surabaya. Thesis. Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Ampel State Islamic University Surabaya. Supervisor Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I and Drs.H.Syaifuddin, M.Pd.I.

The background of this research is the low learning motivation of students in the subject of Islamic Cultural History. This was due to too much material content and students' perceptions of Islamic Cultural History lessons which tended to be difficult. Therefore, one of the teacher's efforts to overcome this is by using the kahoot game application media. Thus the purpose of this study is to determine the use of kahoot game to arouse the learning motivation of class XI students in the subject of Islamic Cultural History at MAN Surabaya.

This study used a qualitative research method with a descriptive analysis model. The data collection techniques in this study are observation, interviews, and documentation. While the data analysis technique used comes from Miles and Huberman, namely interactive model analysis.

The results showed that 1) The use of kahoot game media to arouse the learning motivation of class XI students in the subject of Islamic Cultural History at MAN Surabaya is carried out in accordance with predetermined stages and students are enthusiastic in participating in SKI learning and quickly responding to stimuli from the teacher. 2) Supporting factors for the application of kahoot games in arousing students' learning motivation in SKI subjects at MAN Surabaya are the availability of good facilities, facilities and infrastructure and the inhibiting factors are unstable internet networks, limited learning time, and technical obstacles.

Keywords: *Media Kahoot, Learning Motivation, History of Islamic Culture.*

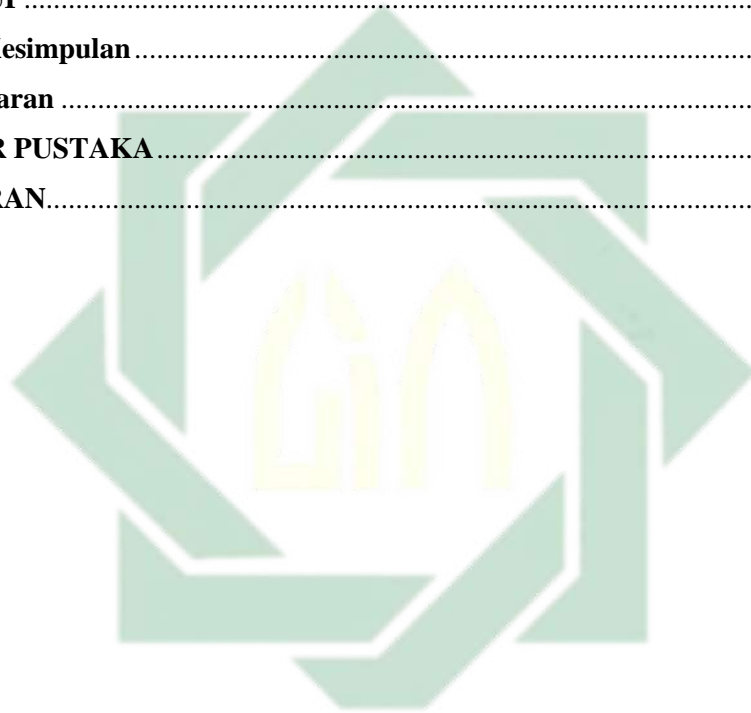
## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI</b> .....	iv
<b>LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	6
<b>C. Tujuan Penelitian</b> .....	6
<b>D. Kegunaan Penelitian</b> .....	6
<b>E. Penelitian Terdahulu</b> .....	8
<b>F. Definisi Operasional</b> .....	12
<b>G. Sistematika Pembahasan</b> .....	13
<b>KAJIAN TEORI</b> .....	15
<b>A. Media Game Kahoot</b> .....	15
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	16
3. Pemilihan Media Pembelajaran.....	17
4. Karakteristik Media Pembelajaran.....	21
5. Pengertian <i>Game</i> Kahoot.....	21
6. Kelebihan dan Kekurangan Game Kahoot.....	24
7. Fitur-Fitur Aplikasi Game Kahoot.....	26
8. Pengaplikasian Game Kahoot.....	27
<b>B. Motivasi Belajar</b> .....	32
1. Defenisi Motivasi Belajar.....	32
2. Jenis-Jenis Motivasi Belajar.....	37
3. Fungsi Motivasi Belajar.....	39



4.	Peranan Motivasi dalam Belajar.....	41
5.	Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar .....	42
6.	Faktor-Faktor Yang Mendampaki Motivasi Belajar .....	43
7.	Strategi Membangkitkan Motivasi Belajar.....	47
8.	Upaya Guru Membangkitkan Motivasi Belajar.....	49
9.	Indikator Motivasi Belajar.....	51
<b>C.</b>	<b>Sejarah Kebudayaan Islam .....</b>	<b>52</b>
<b>D.</b>	<b>Penggunaan Game Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik .....</b>	<b>55</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>.....</b>	<b>58</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>.....</b>	<b>58</b>
<b>A.</b>	<b>Lokasi Penelitian.....</b>	<b>58</b>
<b>B.</b>	<b>Pendekatan dan Jenis Penelitian .....</b>	<b>58</b>
<b>C.</b>	<b>Tahap-Tahap Penelitian .....</b>	<b>60</b>
<b>D.</b>	<b>Sumber Data .....</b>	<b>62</b>
<b>E.</b>	<b>Indikator Variabel Penelitian .....</b>	<b>63</b>
<b>F.</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data.....</b>	<b>64</b>
<b>G.</b>	<b>Teknik Analisis Data.....</b>	<b>66</b>
<b>H.</b>	<b>Pengecekan Keabsahan data.....</b>	<b>68</b>
<b>BAB IV.....</b>	<b>.....</b>	<b>70</b>
<b>PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>.....</b>	<b>70</b>
<b>A.</b>	<b>Gambaran Objek Penelitian .....</b>	<b>70</b>
1.	Profil Madrasah Aliyah Negeri Surabaya.....	70
2.	Letak Geografis Madrasah Aliyah Negeri Surabaya .....	72
3.	Visi, Misi, dan Tujuan Madrasah Aliyah Negeri Surabaya.....	72
4.	Struktur Organisasi dan Tata Kerja Madrasah Aliyah Negeri Surabaya.....	74
5.	Fasilitas Madrasah Aliyah Negeri Surabaya .....	79
6.	Tata Tertib Guru dan Karyawan Madrasah Aliyah Negeri Surabaya.....	80
7.	Data Siswa XI.....	81
<b>B.</b>	<b>Paparan Data.....</b>	<b>83</b>
1.	Penggunaan Game Kahoot untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya .....	83
2.	Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Game Kahoot dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya .....	97

<b>C. Pembahasan</b> .....	101
1. Penggunaan Game Kahoot untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya .....	102
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Game Kahoot dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya .....	107
<b>BAB V</b> .....	110
<b>PENUTUP</b> .....	110
<b>A. Kesimpulan</b> .....	110
<b>B. Saran</b> .....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	113
<b>LAMPIRAN</b> .....	120



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Nama Guru dan Jabatan MAN Surabaya.....	75
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana MAN Surabaya .....	79
Tabel 4.3 Rombongan Belajar MAN Surabaya .....	81
Tabel 4.4 Kegiatan Ekstrakurikuler .....	82



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Icon Kahoot.....	22
Gambar 2.2 Mendaftarkan Akun .....	28
Gambar 2.3 Pemilihan Jenis Akun.....	28
Gambar 2.4 <i>Describe Your Workplace</i> .....	28
Gambar 2.5 Laman <i>Compare Plans</i> .....	29
Gambar 2.6 Laman Kahoot.....	29
Gambar 2.7 Laman <i>Create a New Kahoot</i> .....	29
Gambar 2.8 Laman Pembuat Soal Kahoot.....	30
Gambar 2.9 Tampilan Entry PIN Kahoot .....	30
Gambar 2.10 Laman Peserta Join Kahoot.....	30
Gambar 2.11 Laman Quizz Game Kahoot.....	30
Gambar 2.12 Hasil Pemenang.....	31
Gambar 2.13 Laman Hasil Rekapian Nilai .....	31
Gambar 4.1 Struktur Organisasi MAN Surabaya .....	74
Gambar 4.2 Tampilan Soal Yang Telah Disiapkan .....	85
Gambar 4.3 Tampilan Mode Game.....	85
Gambar 4.4 Laman Pin & Menunggu Peserta .....	85
Gambar 4.5 Laman Peserta Memasukkan PIN Kode.....	86
Gambar 4.6 Laman Peserta memasukkan Nick Name.....	86
Gambar 4.7 Tampilan Peserta Join Game Kahoot.....	86
Gambar 4.8 Tampilan Pertanyaan di Layar Guru .....	87
Gambar 4.9 Tampilan Jawaban di Layar Peserta didik.....	87
Gambar 4.10 Tampilan Hasil Jawaban Benar or Salah.....	87
Gambar 4.11 Tampilan Perolehan Skor pada layar Peserta Didik.....	87
Gambar 4.12 Tampilan Pemenang Pada Layar Guru.....	88

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. ST Pembimbing Skripsi

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 4. Instrumen Observasi

Lampiran 5. Instrumen Wawancara Guru SKI

Lampiran 6. Instrumen Wawancara Peserta Didik

Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 8. Dokumentasi



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aset investasi kedepannya yang sangat utama guna kemajuan suatu bangsa. Pendidikan juga dipercaya sebagai monitoring untuk mengembangkan potensi kedepannya. Bayangkan jika pendidikan di suatu bangsa tidak diterapkan, pastilah porak poranda bangsa tersebut.<sup>1</sup> Melalui pendidikanlah manusia mempunyai pengetahuan meluas, dapat mengembangkan bakat, keahlian serta sikap yang selaras pada norma yang ada sehingga antar manusia bisa bergaul secara mudah.

UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 menjelaskan jika pendidikan ialah “aktivitas rangkaian dalam menciptakan kegiatan positif pada siswa bisa meningkatkan ilmu yang ada dalam dirinya melalui perkembangan meliputi religius, *attitude* yang baik, intelektualis, dan juga pada kesiapan dirinya pada menjalankan hidup bermasyarakat”.<sup>2</sup>

Al-Qur'an juga membahas tentang pendidikan sebagaimana melalui surah surah at-Taubah ayat 122 :

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya: “Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi (ke medan perang), mengapa Sebagian dari setiap golongan diantara

---

<sup>1</sup>Tasman Ramadhan, “Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Menjawab Pertanyaan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota ParePare”, *Tesis Pendidikan Agama Islam*, h.1. t.d.

<sup>2</sup>Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1.

mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya jika mereka telah kembali agar mereka dapat menjaga dirinya”.

Ayat diatas menegaskan bahwa Islam secara komprehensif mengarahkan pembelajaran yang berlandaskan as-Sunnah serta al-Qur'an, yang mana Islam membina seseorang sebaga berakhlak mulia, beriman, serta memiliki akhlak yang baik selanjutnya diharapkan dapat membentuk masyarakat yang bermartabat dalam kehidupan yang penuh damai.

Hal di atas selaras pada fungsi pendidikan yang tertuang pada Undang-Undang no. 20 tahun 2003 Bab 2 pasal 3 mengatakan “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.<sup>3</sup>

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu keyakinan adanya rasa kerohanian pada pembelajaran. Jika ditelusuri lebih spesifik, pendidikan agama dipecah menjadi beberapa bidang, diantaranya: Al-qur'an Hadis, Akidah-Akhlaq, Fiqih, Ushul Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam, dan masih banyak lagi.<sup>4</sup>

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan ilmu yang berkaitan serta berkontribusi untuk memberikan arahan siswa dalam mempraktikkan

---

<sup>3</sup> Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Dasar, Fungsi, dan Tujuan Pasal 3

<sup>4</sup> Muhaemin, Bulu'k, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Sulawesi: Read Institue Press, 2014), h. 4-6.

ilmu agama yang telah dibawa oleh Rasulullah dan berakhlak mulia pada aktivitas yang dilakukan.<sup>5</sup> Namun kenyataannya ilmu ini kurang dapat direspon dengan baik, diantara penyebabnya pendidik menyampaikan materi sejarah kebudayaan Islam kurang menarik di mata peserta didik.

Jika dilihat dari arahan kurikulum, ilmu SKI atau Sejarah Kebudayaan Islam pada Madrasah Aliyah memuat materi dakwah Islam masa nabi Muhammad periode mekkah Madinah hingga pertumbuhan Islam di dunia serta di Indonesia. Namun sangat disayangkan, pelajaran yang esensial terkadang masih dikesampingkan oleh beberapa pihak. Pasalnya pelajaran ini sulit, membutuhkan daya hafal yang tinggi, dan berbagai faktor permasalahan yang lain sehingga pelajaran ini kurang di minati oleh peserta didik.<sup>6</sup>

Untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran, selain memiliki peran, tugas, dan fungsi, guru juga harus memiliki keterampilan. Menurut Turney, dikutip dalam buku manajemen pengelolaan kelas mengemukakan ada delapan yang menjadi dasar pada pembelajaran diantaranya: aktif bertanya, acuan pada pendapat, memimpin suatu kelompok, memulai dan mengakhiri materi, kreatifitas, penjabaran materi, mengatur pembelajaran, serta mampu membimbing diskusi kelompok kecil.<sup>7</sup> Segala upaya tersebut tentunya untuk mencapai pembelajaran yang

---

<sup>5</sup> Siti Johariya, "Urgensi Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual dalam Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidiyah (MI)", *Al-Bidayah*, Vol. 1, No.2,( Desember 2009), h.199.

<sup>6</sup> Widodo, "Objek Kajian dan Urgensi Mempelajari Sejarah dan Peradaban Islam", *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, Volume 8 Nomor 1, (Agustus 2017), h.3.

<sup>7</sup> Faizal Dzabidi, *Manajemen Pengelolaan Kelas Upaya Peningkatan Strategi dan Kualitas Dalam Pembelajaran*, (Malang: Madani, 2017), h.10-16.



efektif, sehingga penting bagi pendidik untuk menghadirkan metode pembelajaran yang menarik bagi peserta didiknya.

Berbagai macam metode dapat digunakan dalam pembelajaran, selain menarik yang tak kalah pentingnya adalah selaras pada bahan ajar serta targetnya yang hendak diraih. Akan tetapi realitanya, kebanyakan guru menggunakan metode ceramah saja. Alasannya metode ini lebih mudah diterapkan dibanding metode lainnya. Alhasil metode ceramah menjadi primadona.<sup>8</sup>

Kondisi ini tentu tidak relevan lagi bila dipraktekkan pada era revolusi 4.0. Perkembangan Era ini menuntut perbaikan kualitas sumber daya manusia, sebab ketika era sekarang teknologi kian maju serta wajib dikuasai, terutama pada hal pendidikan. Dalam dunia pendidikan era revolusi 4.0 sangat membantu mengembangkan kualitas pendidikan.<sup>9</sup>

Di Era ini, tantangan bagi pendidik adalah bagaimana memotivasi peserta didik yang sering kali terpaku pada perangkat teknologi. Salah satu solusi yang inovatif adalah penggunaan game Kahoot sebagai alat dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan teknologi terhadap belajar, Kahoot bisa dipakai guna membangkitkan motivasi pembelajaran siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

---

<sup>8</sup> Syahraini Tambak, "Metode Ceramah: Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *JURNAL TARBIYAH*, Vol. 21, No.2, (Juli-Desember 2014), h. 388

<sup>9</sup> Sri Wigati, "Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika", *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Volume 8, Nomor 3, (2019), h. 457.

Aplikasi Game kahoot adalah jenis pembelajaran berbasis game yang mudah diaplikasikan, selain itu game ini dapat dimainkan dengan cara mandiri ataupun secara kelompok. Adapun fungsi media game kahoot ini ialah untuk membangkitkan peserta didik supaya mereka terdorong guna belajar, yang berpengaruh terhadap perolehan dan minat belajar .<sup>10</sup>

Motivasi itu perlu dibangkitkan, karna menurut peneliti motivasi adalah faktor kunci dalam proses belajar. Peserta didik yang termotivasi cenderung lebih aktif, berpartisipasi lebih banyak, dan mereka akan fokus pada tugas-tugas belajarnya. Maka, penting guna meningkatkan motivasi pembelajaran yang kuat sebagai langkah awal dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, siswa kelas XI terhadap mata pelajaran SKI atau Sejarah Kebudayaan Islam beberapa dari mereka masih belum memahami yang disampaikan oleh guru pengampu dan persepsi peserta didik mengenai pelajaran SKI yang konon dirasa sulit dan butuh daya hafal yang tinggi. Dampaknya ialah menurunnya motivasi dalam belajar, serta kurangnya *feedback* dalam proses pembelajaran.

Maka, peneliti mempunyai ketertarikan yang tinggi untuk melihat dan meninjau lebih jauh apakah penggunaan media kahoot dapat membentuk motivasi pembelajaran peserta didik dalam SKI atau Sejarah Kebudayaan Islam. Sehingga, peneliti mengajukan

---

<sup>10</sup> Samuel Jusuf Litaly, dkk, "The effect of Kahoot! learning media on learning outcomes of German language students", *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, Vol. 16, No. 2, (Mei 2022), h.254-256.

sebuah penelitian dengan judul “Penggunaan Game Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar peserta didik Kelas XI dalam Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya”.

## **B. Rumusan Masalah**

Melalui pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumus masalah pada penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimana penggunaan game kahoot untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik kelas XI terhadap mata pelajaran SKI di MAN Surabaya?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan game kahoot dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran SKI di MAN Surabaya?

## **C. Tujuan Penelitian**

Melalui rumusan masalah yang sudah dinyatakan, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini:

1. Untuk mengetahui penggunaan game kahoot untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik kelas XI terhadap mata pelajaran SKI di MAN Surabaya.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan game kahoot dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran SKI di MAN Surabaya

## **D. Kegunaan Penelitian**

Diharapkan dalam penelitian ini bisa membagikan kegunaan mencakup:

## 1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap perolehan ini bisa meningkatkan pengetahuan keilmuan meliputi penggunaan game kahoot pada perkembangan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran SKI. Selain itu, manfaat penelitian ini bisa menumbuhkan cara berfikir inovatif pada penumbuhan media pembelajaran terutama memakai aplikasi kahoot. Terakhir, diharapkan bermanfaat untuk perkembangan ilmu pendidikan terutama pada pendidik yang masih kebingungan dalam memakai media belajar, media game kahoot cocok digunakan guna pembelajaran guna menarik minat pembelajaran peserta didik.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Madrasah

Diharapkan menumbuhkan khazanah keilmuan bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran terutama media game edukasi yang menyenangkan, efektif, dan efisien dalam pembelajaran. Selain itu, diharapkan dari penelitian ini sebagai saran dan informasi mengenai media game guna meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

### b. Bagi Pendidik

Diharapkan dalam penelitian ini bisa menambahkan ide mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran sehingga guna mewujudkan kelas yang aktif serta menyenangkan,

meningkatkan pemahaman dan minat pembelajaran peserta didik terutama pada aspek pembelajaran SKI.

c. Bagi Peserta Didik

Dalam penelitian ini menumbuhkan kemauan, semangat, serta minat belajar dalam diri peserta didik sehingga terdapat kemajuan belajar. Selain itu, menambah pengalaman baru kepada peserta didik dalam mengaplikasikan game kahoot.

d. Bagi Universitas

Dalam penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsih keilmuan yang berkaitan dengan pendidikan terutama pada kajian media pembelajaran untuk dibaca secara umum, dan rujukan referensi.

## **E. Penelitian Terdahulu**

Pengkajian sebelumnya berupa sub bab mengenai pengkajian yang pernah diselenggarakan pada sebagian pengkaji. Tujuan dari penelitian terdahulu adalah sebagai bahan acuan dan perbandingan penulis guna menyelesaikan karya ilmiah berupa skripsi. Selain itu, untuk mengetahui bahan pengkajian yang sejalan pada pengkajian ini, adanya hasil pada pengkajian terdahulu, diantaranya:

1. Nina Indriani (2022 ), dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingasi Kabupaten Sidoarjo”. Pengkajian ini memakai pengkajian kualitatif pada metode analisis deskriptif. Perolehan pengkajian ini

ialah penggunaan media kahoot efektif sebagai alat bantu evaluasi belajar peserta didik kelas IV SD MI NU Ngingasi Kabupaten Sidoarjo, hal ini dibuktikan bahwasanya peserta didik dapat termotivasi untuk belajar mata pelajaran aqidah akhlak serta berkontribusi secara aktif guna merespon pernyataan serta peserta didik terdorong guna berfikir secara kritis untuk menangani konflik serta lebih tangkas dalam menjawab pertanyaan. Hasil evaluasinya menyatakan pada bahwasanya penggunaan media kahoot mampu meningkatnya hasil belajar dalam mata pelajaran aqidah akhlak. Berdasarkan penelitian dilaksanakan Nina Indriani, mengatakan sebanyak 91,32% adanya peningkatan hasil belajar dan menyukai proses evaluasi dengan media kahoot, yang mana hasil akhirnya terdapat peningkatan rata-rata hasil pencapaian belajar.<sup>11</sup>

Persamaan dari jurnal oleh Nina Indriani dengan penelitian peneliti yakni sama dalam menggunakan media aplikasi kahoot. Hanya yang membedakan adalah variabel dependen (terikat) dan tempat penelitian. Variabel dependen (terikat) dari jurnal ini adalah proses evaluasi pembelajaran peserta didik, melainkan variabel dependen pada pengkajian yang akan dilaksanakan ialah membangkitkan motivasi pembelajaran peserta didik. Dalam jurnal ini tempat penelitiannya di MI NU Ngingas Sidoarjo dengan sasaran siswa kelas IV, sedangkan

---

<sup>11</sup> Nina Indriani, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo", *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol. 7 No 1, (April 2022),h.81-87.

dalam pengkajian yang hendak diselenggarakan yakni peserta didik kelas XI di MAN Surabaya.

Maka dari penelitian oleh Nina Indriani, peneliti menyimpulkan bahwa kahoot terbukti secara signifikan membantu pada tahap belajar khususnya efektif pada proses evaluasi belajar.

2. Febblina Daryanes dan Deci Ririen dengan berjudul penelitian: “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi Mahasiswa”. Perolehan pengkajian ini menyatakan bahwa mahasiswa sangat menyukai media ini ketika dosen menerapkannya dalam pembelajaran, selain itu dipaparkan jika pemakaian media kahoot menjadi alat untuk mengevaluasi mahasiswa dengan efisien bisa menambahkan antensi serta motivasi. Hasil akhir dari pemaparan jurnal dirangkum bahwa kahoot efektif menjadi alat pengelola dalam memotivasi mahasiswa sejumlah 82% tergolong yang sangat aktif serta antensi mahasiswa sejumlah 80,6% tergolong sangat efektif.<sup>12</sup>

Persamaan dari jurnal yang ditulis oleh Febblina Darvanes dan Deci Ririen dengan peneliti adalah sama dalam menggunakan media aplikasi kahoot. Hanya saja yang membedakan adalah variabel dependen (terikat) dan subjek terkait. Variabel dependen (terikat) pada jurnal merupakan alat evaluasi mahasiswa, melainklan variabel dependen pada pengkajian yang akan dilaksanakan ialah

---

<sup>12</sup> Febblina Daryanes, Deci Ririen, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa”, *JNSI: Journal of Natural Science and Integration*, Vol. 3, No. 2, (Oktober 2020), h. 172-186.

membangkitkan motivasi pembelajaran peserta didik. Kemudian subjek pada jurnal merupakan mahasiswa, sedangkan subjek yang akan peneliti laksanakan adalah siswa kelas XI. Maka dapat disimpulkan bahwasanya dalam penelitian ini, media kahoot dapat membantu membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

3. Rica Wijayanti (2019) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) dengan Berbantuan Media Pembelajaran media Aplikasi Kahoot”. Dalam pengkajian ini menjelaskan jika ada dua subjek yang akan diteliti yaitu kelas kontrol serta eksperimen. Sebelum membagikan percobaan terhadap kelas eksperimen, peneliti dalam jurnal ini memberikan pretest oleh keduanya (kelas eksperimen dan juga kelas control) dan hasil analisis data menyatakan bahwa keduanya homogen serta berdistribusi normal. Kemudian tahapanya ialah diberikan percobaan secara memakai pendekatan *Realistic Mathematic Education* secara bantuan media kahoot. Setelah itu diberikan posttest, dan hasilnya jauh lebih baik setelah diberikan perlakuan dengan bantuan media kahoot. Hasil akhirnya menunjukkan bahwa pendekatan tersebut dan media kahoot sangat efektif digunakan dalam pembelajaran matematika.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Rica Wijayanti, dkk. “Efektivitas penggunaan pendekatan pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) dengan berbantuan media pembelajaran aplikasi kahoot”, *SIGMA*, Volume 5 Nomor 1, (September 2019), h.1-7.



Persamaan dari jurnal yang ditulis oleh Rica Wijayanti dengan peneliti adalah sama dalam menggunakan media aplikasi kahoot. Hanya yang membedakan antara jurnal yang ditulis oleh Rica Wijayanti, dkk dengan peneliti terletak pada variabel dependennya yaitu penggunaan pendekatan Realistic Mathematic Education (RME), sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan adalah membangkitkan motivasi belajar.

#### **F. Definisi Operasional**

Dalam defenisi oprasional menjabarkan sebagian tentang objek pengkajian serta indikator yang sebagai inti pengkajian, maka informasi dalam pengkajian bisa lebih berfokus pada apa yang ingin diteliti. Adapun judul yang peneliti bahas yaitu “Penggunaan Game Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI dalam Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya”, maka definisi operasional penelitian ini diantaranya:

1. **Game Kahoot**

Game kahoot dalam penelitian ini adalah sebuah media game edukatif berbasis online yang dapat digunakan dalam pembelajaran, Game ini berupa quiz yang dapat dengan mudah diakses oleh siapapun, membantu guru guna mewujudkan pembelajaran yang interaktif serta mengembirakan supaya siswa termotivasi untuk belajar.

2. **Motivasi Belajar**

Adapun motivasi belajar dalam penelitian ini ialah sebuah dorongan melalui peserta didik untuk mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam guna meningkatkan kemampuannya, yang disimboli dengan perubahan sikap yang disebabkan oleh pengalaman yang telah terjadi atau yang sedang terjadi, hal itu muncul secara terdapatnya stimulus serta respon yang berkaitan.

### 3. Sejarah Kebudayaan Islam

SKI atau Sejarah Kebudayaan Islam ialah sebuah materi dalam aspek PAI atau Pendidikan Agama Islam yang berkaitan dengan peristiwa atau sejarah masa lampau baik dalam ranah politik, ekonomi, ataupun sosial yang nyata pada negara Islam serta dirasakan pada penganut islam itu sendiri. SKI pada penelitian ini ialah suatu bahan ajar dalam rumpun PAI yang wajib dipelajari oleh siswa di madrasah khususnya di MAN Surabaya.

### **G. Sistematika Pembahasan**

Terhadap melakukan ditulisnya skripsi ini, sehingga peneliti membuat sistematika kepenulisan yang memuat bagian-bagian, dengan tiap bagian Adapun sistematika pembahasan berupa:

BAB Kesatu dalam kepenulisan ialah sebuah bab pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, definisi operasional, serta sistematika pembahasan.

BAB Kedua dalam kepenulisan ialah sebuah bab yang memaparkan kajian teori yang didalamnya mencakup 1) “Penggunaan Game Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik kelas XI pada mata pelajaran SKI di MAN Surabaya”. 2) Faktor hambatan serta dukungan “penerapan game kahoot dalam mebangkitkan motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran SKI di MAN Surabaya”.

BAB Ketiga dalam kepenulisan ialah sebuah bab yang memaparkan metode pengkajian yang didalamnya mencakup 1) Objek Penelitian 2) jenis penelitian serta Pendekatan. 3) Tahap-Tahap Penelitian. 4) Sumber serta Jenis Data. 5) Teknik Pengumpulan Data. 6) Teknik Analisis Data.

BAB Keempat dalam kepenulisan ialah sebuah bab Paparan data serta penjabaran.

BAB Kelima dalam kepenulisan ialah sebuah bab penutup yang menjabarkan simpulan & saran.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Media Game Kahoot

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media game kahoot merupakan sebuah aplikasi yang dibentuk umum serta dipakai guru guna suatu proses pembelajaran dalam mewujudkan belajar yang menggembirakan, interaktif, serta membangkitkan motivasi belajar siswa. Media belajar tersusun melalui dua kata ialah media serta pembelajaran. Kata latin media yaitu medius berarti mediator “tengah, perantara, pengantar”. Di sisi lain, media dalam bahasa Arab (وسائل) yang berarti “transmisi pesan dari pengirim ke penerima” dan juga dapat digambarkan sebagai “perantara”. Mengutip kata-kata penulis buku media belajar Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., menurut Hamidjogo dalam Latohiru, pengertian media ialah seluruh wujud media yang dipakai orang guna membagikan pikiran, gagasan serta pendapat, dan ide yang akan datang kepada yang dituju.<sup>14</sup>

Pembelajaran adalah aktivitas yang membuat seseorang mempelajari sesuatu. Dalam aktivitas ini, terjadi interaksi antar guru serta siswa, sehingga tergolong pada tahap komunikasi antar manusia.<sup>15</sup>

Diungkapkan oleh Husniyatus Salamah Zainiyati dalam bukunya jika media belajar ialah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

---

<sup>14</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada, 2017), h.3

<sup>15</sup>M.Miftah, “Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”, *Jurnal KWANGSAN* Vol. 1 - Nomor 2, (Desember 2013), h. 96-97

menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sedemikian rupa sehingga dapat merangsang afeksi, kognisi, atensi, dan minat serta sikap siswa agar proses belajar terjadi dan mencapai tujuan pembelajaran yang efektif'.<sup>16</sup>

Melalui pemaparan tersebut, bisa diambil simpulan jika media belajar merupakan suatu wadah yang dapat digunakan dalam rangka menyalurkan informasi dalam proses pembelajaran dan mendorong atensi, afeksi, dan kognisi peserta didik secara aktif agar tujuan pembelajaran tercapai.<sup>17</sup>

Derek Rowntree mengatakan sebagian peran media belajar, mencakup:

- a. Memberikan dorongan pada siswa guna berkontribusi pada belajar serta menerima informasi terkait pelajaran.
- b. Merangsang peserta didik untuk aktif menanggapi sebuah stimulus selama proses pembelajaran/dalam media pembelajaran.
- c. Memudahkan peserta didik ketika mengulangi pesan yang didapatkan dari dalam media.
- d. Memudahkan proses pemberian *feedback* (umpan balik).

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

---

<sup>16</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 63

<sup>17</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Antasari Press, 2009), h.2.

Media belajar pun memiliki manfaat praktis dalam proses pengajaran berupa:

- a. Secara adanya media belajar, informasi atau pesan dapat diperjelas sehingga proses pembelajaran serta perolehan pembelajaran siswa dapat ditingkatkan.
- b. Media belajar akan menambahkan serta memusatkan atensi siswa pada pembelajaran, maka bisa memunculkan dorongan belajar, komunikasi siswa pada lingkungannya serta siswa bisa belajar mandiri selaras pada keahlian juga kemauannya.
- c. Media belajar pun sangat membantu dalam menangani terbatasnya periode, indra serta ruang.<sup>18</sup>

### 3. Pemilihan Media Pembelajaran

Perlu ditegaskan kembali bahwa media belajar merupakan cakupan yang melengkapi tahap kegiatan belajar agar kualitas belajar peserta didik terus meningkat. Selain itu, dalam menentukan media belajar tak dapat dilaksanakan semana-mena. Penentuannya berdasarkan. Terdapat penjelasan singkat mengenai *ACTION*.

#### a. *Access*

Seperti arti katanya dalam Bahasa Indonesia, yaitu akses (jalan masuk) yang berarti media pembelajaran yang dipilih harus memudahkan peserta didik dan pendidik dalam mengakses media.

#### b. *Cost*

---

<sup>18</sup> Ibid., h.27.

Biaya merupakan pertimbangan yang penting setelah akses, karena biaya yang terlalu mahal saat penerapan media pembelajaran akan membuat pengelolaan biaya tidak efektif. Hendaknya, dipilih media pembelajaran yang tidak membutuhkan biaya besar tetapi juga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

c. *Technology*

Mengikuti arus positif perkembangan teknologi di era ini, maka penerapan media pembelajaran harus melibatkan teknologi yang mendukung aplikasi media. Seperti penggunaan LCD proyektor untuk memudahkan visualisasi materi dan speaker untuk memudahkan peserta didik mengakses materi secara auditorial.

d. *Interactivity*

Media yang dipilih harus mendorong terjadinya interaksi aktif dan positif pada guru serta siswa. Sehingga ketika pemilihan media harus ditanyakan ‘apakah media tersebut dapat menciptakan interaksi pada guru serta siswa?’. Pertimbangan ini pokok guna mencapai tujuan pembelajaran.

e. *Organization*

*Organization* berarti organisasi atau instansi yang terlibat, dalam hal ini adalah pihak sekolah. Pihak sekolah harus mendukung penerapan media pembelajaran yang dipilih oleh pendidik agar penggunaan media menjadi efektif.

f. *Novelty*

Dalam Bahasa Indonesia *novelty* berarti kebaruan. Media pembelajaran yang digunakan harus terbaru karena mengikuti perkembangan zaman. Penggunaan media belajar yang baru cenderung menarik atensi siswa guna tahap belajar.

Ada pun kriteria yang menjadi perhatian pada penentuan media belajar, mencakup:<sup>19</sup>

- a. Selaras pada target yang hendak diraih. Dengan kata lain, media yang digunakan didasarkan pada tujuan pendidikan yang mengarah terhadap suatu serta golongan melalui sisi emosional, kognitif serta psikomotorik. Gambaran target ini meliputi peserta didik diberikan tugas hafalan, melakukan kegiatan fisik, melaksanakan peran yang mengaitkan pengertian siswa terhadap konsep berpikir tingkat tinggi.
- b. Sesuai untuk menyokong kandungan pembelajaran yang bersifat fakta, konsep, dan generalisasi. Maknanya, media yang digunakan harus sesuai dengan materi mata pelajaran yang diajarkan. Contohnya, peserta didik ditugaskan untuk mencari berita yang sedang trending. Maka media yang digunakan selain surat kabar adalah televisi untuk mendukung keabsahan hasil penugasan.
- c. Media mudah didapatkan. Berdasarkan poin ini, maka media yang dibutuhkan harus dapat ditemukan dengan mudah, paling tidak bagi peserta didik atau pendidik mudah digunakan dalam proses

---

<sup>19</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), h.37-38



pembelajaran. Contohnya seperti media grafis, selain mudah digunakan dan praktis, umumnya media grafis dapat diproduksi atau dibuat tanpa memerlukan biaya yang besar.

- d. Pendidik dan peserta didik terampil menggunakan media. Syarat utama memilih media pembelajaran adalah memudahkan peserta didik dan pendidik untuk menggunakannya. Karena apabila guru serta siswa tidak bisa mengoperasikan medianya, maka belajar tidak efektif dan tidak bisa menaikkan kualitas pembelajaran siswa. Apabila media yang dipakai adalah laptop, LCD proyektor, dan film tetapi pendidik tidak dapat mengoperasikannya, maka hal itu tidak berarti.
- e. Waktu tersedia saat menggunakan media, sehingga manfaat yang diperoleh peserta didik lebih besar karena waktu yang tersedia cukup banyak.
- f. Menyesuaikan kapasitas kognitif peserta didik. Hal ini bertujuan supaya siswa bisa menangkap serta mengerti esensi bahan ajar yang dibagikan melalui media pembelajaran.

Mengacu pada kriteria yang tertera untuk pemilihan media pembelajaran, diharapkan dapat membantu pendidik guna menentukan media belajar yang selaras. Media belajar yang selaras tidak hanya meringankan beban kerja pendidik, namun melancarkan siswa mendapat dan memahami bahan ajar maka tahap belajar terlaksana optimal serta bisa meraih targetnya.

Media pembelajaran yang menarik, mudah, dan mengandung pengetahuan terkait mata pelajaran secara global bisa menaikkan dorongan pembelajaran siswa serta membuat situasi kelas lebih menggembirakan dan efektif.<sup>20</sup>

#### 4. Karakteristik Media Pembelajaran

Adapun karakteristik media pembelajaran diantaranya berupa:

- a. Target belajar jelas
- b. Bahan ajar disajikan sesuai dengan kompetensinya.
- c. Mampu membangkitkan motivasi belajar siswa
- d. Terdapat apersepsi
- e. Dengan adanya media pembelajaran menjadi Interaktif
- f. Dapat diraba, dilihat, didengar, diamati oleh panca indera

#### 5. Pengertian *Game* Kahoot

Era revolusi industry 4.0 menuntut segala komponen kehidupan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi, terutama pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang terbilang sangat *massive* memudahkan pendidik dalam memberikan pengajaran. Untuk itu, pendidik harus mampu beradaptasi dan menguasai teknologi pendukung proses pembelajaran. Aplikasi game Kahoot merupakan sebuah media belajar yang bisa mendorong tahap

---

<sup>20</sup> Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2017), h. 13.

pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif dan efisien dalam membangkitkan gairah belajar peserta didik.<sup>21</sup>

**Gambar 2.1 Icon Kahoot**



Aplikasi Kahoot ialah sebuah program edukatif yang di dalamnya terdapat fitur yang bisa sebagai media belajar yang menunjang tahap belajar. Mulanya aplikasi ini dirancang oleh tim beranggotakan Jamie Brooker, Johan Brand serta Morten Versvik yang berkolaborasi dengan Norwegian University of Technology and Science. Setelah perancangan aplikasi Kahoot selesai, aplikasi ini di luncurkan dan menjadi media permainan edukatif yang mudah dipakai guru serta siswa.<sup>22</sup>

Game Kahoot bisa dipakai secara daring dan dapat dikembangkan serta diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Kahoot mengusung tema bermain sambil belajar, sehingga peserta didik tidak jenuh ketika belajar tetapi tetap dapat memahami materi. Maka dari itu, penerapan Kahoot dalam pembelajaran mempunyai memiliki potensi yang efektif karena adanya fitur pendukung visual dan verbal yang menarik.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Annas Alfiani, dkk., "Literature Review: Efektivitas Penggunaan Kahoot! Dalam Mendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar", h.90.

<sup>22</sup> Irwan, Zaki Farid Luthfi, Atri Waldi., "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Pedagogia:Jurnal Pendidikan* Vol.8 No.1, (2019), h.96.

<sup>23</sup> Darren H.Iwamoto, et al, "Analyzing The Efficacy Of The Testing Eeffect Using Kahoot On Student Performance", *Jurnal Turkish Online Of Distance Education*, (2017), h.82.

Game Kahoot merupakan suatu bentuk aplikasi permainan edukatif yang ditawarkan untuk peserta didik dalam bentuk kuis yang bisa berisi soal-soal pembelajaran. Peserta didik yang terlibat dalam permainan tidak perlu membuat akun baru, karena dapat diakses langsung melalui browser website yang tersedia di gadget, laptop, atau komputer.<sup>24</sup> Harapan adanya aplikasi ini yaitu agar menjadikan suasana pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak bosan karena peserta didik dapat bermain dan belajar.

Manfaat utama penerapan game Kahoot adalah meningkatnya partisipasi siswa pada proses pembelajaran, mendorong siswa guna menambahkan minat belajarnya, suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, serta siswa jauh lebih fokus guna belajar sehingga hasil belajar pun meningkat.<sup>25</sup>

Fitur-fitur menarik dalam game Kahoot sangat sesuai diterapkan pada aktivitas belajar di kelas. Terdapat manfaat yang akan didapatkan oleh pendidik dan peserta didik apabila menggunakan Kahoot:

- a. Game Kahoot merupakan wadah pendukung guru dalam menciptakan suasana pembelajaran di kelas lebih menyenangkan, hidup, dan tidak membosankan

---

<sup>24</sup> Febblina Daryanes, Deci Ririen., “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pada Mahasiswa”.....h.174.

<sup>25</sup> Shella Septina Marsa,dkk., “The Effect Of Kahoot! Game to Teaching Reading Comprehension Achievement”, *Journal Of English Teaching*, Vol.7 No.2 (Juni 2021), h.136

- b. Guru dapat menambah wawasan mengenai teknologi, meningkatkan kreativitas guru, dan menambah inovasi dalam pengajaran yang mengikuti perkembangan zaman saat ini.
- c. Menjadi sarana bagi guru untuk menilai kemampuan siswa yang aktif maupun aktif di dalam kelas.
- d. Siswa dapat memilih fitur-fitur yang sesuai untuk digunakan sebagai kuis pembelajaran, seperti pilihan ganda (*multiple choice*), polling, pemilihan jawaban benar/salah, esai, dan teka-teki gambar (*puzzle*).
- e. Pemakaian media Kahoot pada pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi siswa.
- f. Kahoot memiliki visualisasi yang menarik sehingga membuat siswa bersemangat untuk menjawab soal kuis.

#### 6. Kelebihan dan Kekurangan Game Kahoot

Kahoot ialah media pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, dengan menggunakan game Kahoot dipastikan peserta didik terlibat dan termotivasi untuk terus belajar dan menolong siswa guna mengerti pada bahan ajar yang dibagikan guru. Namun, Kahoot juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan Kahoot meliputi:<sup>26</sup>

- a. Dapat menjadi media pembelajaran untuk menciptakan lingkungan kelas yang aktif karena peserta didik dapat bermain sambil belajar.

---

<sup>26</sup> Nina Indriani, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo", h.85.

- b. Menggunakan teknologi sebagai media aktivitas belajar di kelas guna membagikan wawasan baru kepada siswa.
- c. Kemampuan motorik peserta didik dapat dilatih dengan media Kahoot.
- d. Visualisasi Kahoot yang menarik tentunya meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
- e. Akses Kahoot sangat gampang melalui online serta gratis dalam penggunaannya.
- f. Kahoot mempunyai empat fitur andalan: game, kuis, diskusi, dan polling.
- g. Game Kahoot dapat meningkatkan minat siswa dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

Selain game kahoot memiliki kelebihan, media ini pun memiliki kekurangan. Kekurangan dari media ini adalah:<sup>27</sup>

- a. Tidak semua pendidik dapat mengikuti arus perkembangan teknologi.
- b. Tidak semua sekolah memiliki dukungan dan infrastruktur memadai untuk menjalankan Kahoot, seperti proyektor LCD tidak tersedia selama kelas berlangsung.

---

<sup>27</sup> Aulia Rara, Blog Artikel: “Media Kahoot (Pengertian, Kelemahan, dan kelebihan)” Universitas Negeri Surabaya, diakses pada 1 november 2022.

- c. Penentuan jawaban dibatasi terhadap 4 pilihan saja serta teks yang terdiri dari pertanyaan dan jawaban pun dibatasi (tidak boleh terlalu panjang).
- d. Durasi pelajaran yang terbatas dalam penerapan Kahoot.
- e. Meski akses pada aplikasi Kahoot terbilang mudah, dalam mengakses Kahoot dibutuhkan jaringan internet yang lancar agar tidak ada gangguan saat memainkannya.
- f. Peserta didik dapat merasa jenuh jika penggunaan Kahoot diterapkan pada sebagian besar mata pelajaran.

#### 7. Fitur-Fitur Aplikasi Game Kahoot

Setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi game kahoot, maka berikut akan dipaparkan mengenai fitur-fitur yang tersedia. Diantara fitur-fitur aplikasi kahoot diantaranya:

- a. Fitur Pembuat
  - 1) Bebas memilih background dan template yang hendak dipakai.
  - 2) Bebas memilih batas waktu ketika dioperasikan (timer pengerjaan).
  - 3) Dapat menyisipkan suatu gambar, video, atau animasi lainnya ke dalam pertanyaan.
  - 4) Dalam satu game, admin atau pembuat dapat menggabungkan beberapa pertanyaan.
  - 5) Bebas memilih sound yang diinginkan.
  - 6) Kahoot menyajikan ragam penentuan gambar pada mutu HD.

7) Terdapat kelola periode pada pembentukan soal serta bisa diselaraskan pada beragam taraf.

b. Fitur Bermain

- 1) Tersedianya pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan.
- 2) Kahoot bisa dipakai secara gampang didalam laboratorium, kelas, dirumah serta perpustakaan.
- 3) Dapat dimainkan secara individu maupun kelompok.
- 4) Terdapat batas waktu dalam mengerjakan soal yang telah disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal atau bahkan disamaratakan.
- 5) Dari fitur bermain ini, pendidik dapat menilai tingkat pemahaman peserta didik.

c. Fitur Laporan Hasil

- 1) Dalam fitur ini, pembuat atau admin atau guru bisa mendownload perolehan jawaban kuis siswa.
- 2) Dalam fitur ini, menyajikan jangkauan guna mengamati statistik.

## 8. Pengaplikasian Game Kahoot

Sebagai media pembelajaran game kahoot sangat layak diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat bisa membentuk



semangat maka siswa bisa menyelesaikan tugas secara maksimal<sup>28</sup>.

Adapun cara pengaplikasian game kahoot diantaranya:

- a. Pendidik dapat mengakses website dengan link <https://kahoot.it>, jika sudah akan muncul tampilan sign up yang menandakan bahwa anda harus login terlebih dahulu.

**Gambar 2.2 Mendaftarkan Akun**



- b. Kemudian klik *continue with google*, dengan begitu anda otomatis terdaftar. Lalu masuk ke laman pendaftaran. Disini tersedia pilihan pendaftaran sebagai teacher, student, personal, dan professional. Namun anda klik pendaftaran sebagai *teacher*.

**Gambar 2.3 Pemilihan Jenis Akun**



- c. Setelah itu muncul tampilan *Describe your workplace*, anda klik school.

**Gambar 2.4 Describe Your Workplace**

---

<sup>28</sup> Indra Perdana, dkk., "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 08, NO. 02, (Desember 2020), h. 294.



- d. Setelah di klik school akan tetapi timbul berupa gambar berikut. Sehingga anda cukup klik *continue for free*.

**Gambar 2.5 Laman Compare Plans**



- e. Kemudian anda akan memasuki beranda dari aplikasi kahoot. Ketika pertanyaan kuis sudah siap dan ingin dimasukkan kedalam aplikasi kahoot. Maka klik *create* yang terletak di pojok kanan berwarna biru.

**Gambar 2.6 Laman Kahoot**



- f. Setelah itu tekan new kahoot untuk membuat pertanyaan.

**Gambar 2.7 Laman Create a New Kahoot**



- g. Setelah itu anda dapat membuat pertanyaan. Dibagian ini anda juga dapat memberikan gambar, video, animasi. Selain itu anda bebas

memilih background sesuai yang diinginkan dan juga sound sesuai yang diinginkan. Kemudian klik save.

**Gambar 2.8 Laman Pembuat Soal Kahoot**



- h. Saat pendidik menginginkan kuis kahoot hendak dimainkan, maka peserta didik perlu PIN untuk mengakses kahoot. PIN tersebut muncul secara random pada tampilan bagian admin atau pembuat soal.
- i. Siswa membukakan web [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it) , lalu masukan PIN yang telah tersedia dibagian admin atau pendidik. Beri nama sebagai identitas pemain.

**Gambar 2.9 Tampilan Entry PIN Kahoot**



- j. Game hendak berjalan saat siswa telah bergabung.

**Gambar 2.10 Laman Peserta Join Kahoot**



- k. Setelah kuis dimulai dan dijawab oleh peserta didik, maka muncul tampilan salah dan benar.

**Gambar 2.11 Laman Quizz Game Kahoot**



1. Pendidik menjadi mentor saat kuis dimulai. Apabila kuis telah berakhir, maka akan muncul 3 pemenang tertinggi karena mendapat poin terbesar.

**Gambar 2.12 Hasil Pemenang**



- m. Setelah berakhirnya kuis, maka pendidik dapat mengetahui hasil kuis dengan mengunduh data dibagian *Reports* lalu klik *download report*.

**Gambar 2.13 Laman Hasil Rekapitulasi Nilai**



Guna seluruh siswa, tak harus mendaftari akun berupa saat masuk menjadi admin atau guru. Namun Cuma memerlukan LINK atau PIN saja. LINK atau PIN tersebut diperoleh melalui akun guru saat membentuk quiz di kahoot. Guna memainkan kahoot terdapat tiga langkah:

- a. Aplikasikan kahoot melalui akun pembuat yakni guru untuk men *setting* mode klasik (individu = 1 alat per individu) sabar sampai memunculkan kode pin.

- b. Siswa bisa menjangkau langsung di google [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) serta bergabung secara memakai PIN yang timbul.
- c. Sabar sampai timbul nama siswa. Lalu tekan mulai.

## B. Motivasi Belajar

### 1. Defenisi Motivasi Belajar

Motivasi bersumber melalui bahasa latin '*Movere*' artinya dorongan. Secara morfologi, KBBI memberikan penjelasan motivasi dan motif mencakup: Motif berarti menjadi sebab-sebab yang mendukung individu guna berbuat. Sedangkan motivasi berarti menjadi dukungan yang muncul terhadap individu dengan kesadaran serta tidak guna melaksanakan hal pada suatu target.<sup>29</sup>

Kata motif biasa didefenisikan menjadi daya pribadi individu guna melaksanakan sebuah hal. Motif ialah penyebab yang sebagai dukungan sikap individu. Awal melalui suatu motif tersebut, sehingga motivasi bisa didefenisikan menjadi daya gerak yang sudah sebagai aktif.<sup>30</sup>

Untuk lebih jelasnya seluruh ahli menjelaskan defenisi motivasi serta motif berupa:

- a. Uzer Usman memaparkan jika "motif adalah daya dalam diri peserta didik yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu atau keadaan peserta didik yang menyebabkan kesiapannya untuk

---

<sup>29</sup> Tim Penyusun KBBI, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), h.1043

<sup>30</sup> Ahmad Idzhar, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Office*, Vol.2 No.2, (2016), h.223.

memulai serangkaian tingkah laku atau perbuatan” melainkan Melainkan motivasi ialah menjadi serangkaian effort yang dibangun oleh diri peserta didik untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga diri peserta didik mau dan ingin melakukan sesuatu.<sup>31</sup>

- b. Sudirman memaparkan jika ”motif adalah daya upaya yang mendorong peserta didik untuk melakukan sesuatu serta dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam diri dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan”. Melainkan motivasi ialah menjadi serangkaian effort yang dibangun oleh diri peserta didik untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga diri peserta didik mau dan ingin melakukan sesuatu.<sup>32</sup>

Melalui dua penjabaran tersebut bisa didefinisikan jika motivasi ialah daya yang dipunyai individu yang bisa menggerakkan melaksanakan sebuah aktivitas. Apabila dihubungkan pada pembelajaran, sehingga bisa disebutkan jika efektifnya pembelajaran peserta didik ditetapkan pada besaran daya dukung yang dipunyai peserta didik.

Terdapat yang tercantum pada al-Qur’an Surah Ar-Ra’d ayat 11 mengenai motivasi belajar.

---

<sup>31</sup> Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2002), h.28.

<sup>32</sup> Sudirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 1988), h.73.

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ  
اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا  
أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Artinya: “Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri serta apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.<sup>33</sup>

Dalam ayat tersebut terdapat nilai pendidikan khususnya motivasi pembelajaran. Terdapat penjelasannya berupa:

- a. Pada penggalan ayat pertama yang berbunyi:

مُعَقِّبَاتٌ مِنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ

Artinya: “ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya”.

Jika arti tersebut dikorelasikan dengan motivasi belajar maka intisari dari ayat tersebut bahwasanya perhatian yang besar dari seorang pendidik kepada peserta didiknya dengan cara mengawasi tingkah laku, membimbing, mengajar yang diharapkan peserta didik termotivasi dalam melaksanakan kegiatan belajar.

- b. Pada penggalan ayat kedua yang berbunyi:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا  
بِأَنْفُسِهِمْ ۗ

Yang memiliki arti “Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”. Jika dikorelasikan dengan motivasi belajar, maka

<sup>33</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: PT SYGMA Creative Media Corp, 2014), h.250.

intisari dari ayat tersebut berhubungan pada fasilitas serta bahan ajar dalam proses pembelajaran. Sarana prasarana yang di wadahi oleh lembaga pendidikan, dengan begitu fungsi motivasi dalam belajarnya yang telah ia kemas berjalan sesuai cita-cita yang diinginkannya.

c. Pada penggalan ayat terakhir yang berbunyi:

وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ  
مِنْ دُونِهِ مِنْ وَاٍلٍ

Yang memiliki arti “Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.

Jika dikorelasikan dengan motivasi belajar ayat tersebut memiliki makna hadiah dan hukuman. Dalam ayat tersebut masih berkaitan dengan penggalan ayat kedua yang memiliki substansi nilai pembelajaran yang sifatnya kriteria. Dalam hal ini sanski serta hadiah berlaku ketika terlaksanakanya tahap pembelajaran, sebagai contoh: 1). Guru membagikan *reward* berupa mentraktir makanan pada siswa yang telah berhasil mendapatkan nilai tertinggi dalam kontes olimpade tingkat nasional. 2). Orang tua memberikan *reward* berupa liburan ke Jogja kepada sang anak yang telah berhasil menduduki peringkat pertama di sekolahnya. 3). Pendidik memberikan *pushiment* (hukuman) kepada peserta didik yang menghiraukan pelajaran maupun yang membuat gaduh.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Alaika M.Bagus Kurnia PS, Gaung PY, Analisis Motivasi Belajar Persepektif QS.Ar-Ra'd:11 Dalam Kitab Tafsir Al-Jalalin, *Jurnal Qolamuna*, Vol.03, No.02, (Februari,2018), h. 263-265.



Ada beberapa pendapat para ahli mengenai definisi motivasi belajar, diantaranya:

- a. Risk mengemukakan jika motivasi belajar ialah “usaha yang disadari oleh guru untuk menimbulkan keinginan pada diri peserta didik yang menunjang aktivitas kearah tujuan belajar”.<sup>35</sup>
- b. Clayton Aldefer memberikan pengertian bahwa motivasi belajar adalah “kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin”.<sup>36</sup>
- c. Mc Donald mengemukakan motivasi belajar ialah “suatu perubahan energi yang ada dalam diri individu yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi guna mencapai tujuan”.

Melalui penjabaran ahli tersebut ahli, sehingga bisa diambil simpulan jika motivasi belajar ialah terdapatnya dukungan yang muncul melalui luar serta dalam siswa guna melaksanakan sebuah kegiatan belajar karna suatu target yang ditandai dengan perubahan sikap adanya perubahan tingkah laku karena sebab pengalaman yang lalu atau saat ini dengan adanya stimulus dan respon yang saling bekerjasama.<sup>37</sup>

---

<sup>35</sup> Ahmad Rohani, Abu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), h.10.

<sup>36</sup> Ghullam Hamdu, Lisa Agustina, “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar”, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol.12, No. 1, (April 2011), h. 83.

<sup>37</sup> Wahyudin Nur Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*, (Medan: Perdana Publishing, 2018), h.46.

Untuk guru target motivasi ialah guna mengacukan seluruh siswa supaya timbul sebuah kehendakan guna menaikan prestasi pembelajaranya maka teraih target pendidik selaras pada harapanya.<sup>38</sup>

## 2. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Hal ini ialah sebuah Dikutip dari Journal Of Education and e-Learning Research, Laremenko menjelaskan bahwa tedapat dua ragam motivasi berupa ekstrinsik serta instrinsik. Motivasi instrinsik sifatnya tahan lama dan mandiri, didorong oleh kesenangan, minat, ataupun perasaan positif yang muncul dalam diri seorang siswa. Melainkan ekstrinsik didukung faktor eksternal berupa penghargaan, pujian, dan *reward*<sup>39</sup> Adapun jenis-jenis motivasi diantaranya

### a. Motivasi Intrinsik

Wikel berpendapat bahwa motivasi muncul melalui pribadi individu tak dengan pertolongan dari manusia lainnya. Motivasi instrinsik merupakan motif-motif yang muncul pada siswa yang mendukungnya guna melaksanakan pembelajaran.<sup>40</sup>

Sebagai contoh, seorang siswa yang gemar membaca, tak harus dituntut dengan sendirinya ia akan menelusuri buku apa yang hendak dibacanya. Sehingga makna motivasi intrinsik tersebut

---

<sup>38</sup> Faisal Abdullah, *Motivasi Anak Dalam Belajar*, (Palembang: Noer Fikri, 2013), h.63.

<sup>39</sup> Mohd Shakir Azfar Abdul Halim, dkk., "Pupils' Motivation and Perceptions on ESL Lessons through Online Quiz-Games", *Journal of Education and e-Learning Research*, Vol.7 No.3 (2020), h. 230.

<sup>40</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 162-163.

ialah hendak meraih target yang ada pada sikap pembelajaran tersebut.

b. Motivasi Ekstrinsik

Hal ini ialah ragam motif yang timbul dari luar individu peserta didik itu sendiri. Motif-motif tersebut diantaranya:

- 1) Kehendakan guna meraih prestasi, berupa nilai tinggi serta ranking 1.
- 2) Memperoleh hadiah serta pujian, berupa: sambutan guru, kerabat serta orangtua.
- 3) Guna melaksanakan sebuah hak untuk aktivitas pribadi berupa: belajar guna berhadapan pada ujian.
- 4) Guna mencegah sanksi, berupa: Apabila guru memberikan tugas menghafal ayat al-qur'an beserta artinya, kemudian ada konsekuensi bagi yang tidak menghafal. Maka, mereka diberi hukuman oleh sang guru (hukuman tersebut merujuk kedalam hal yang positif dan tidak sampai melukai fisik peserta didik).<sup>41</sup>

Jadi motivasi ekstrinsik itu bukan karena seorang siswa hendak memahami sebuah hal, namun hendak memperoleh hadiah serta nilai yang maksimal. Apabila diamati melalui cakupan target yang dilaksanakannya, tak dengan langsung beralih pada esensi apa yang dilaksanakannya tersebut.

---

<sup>41</sup> Ibid., h.162-163.

Perlu diketahui bahwa pada pembelajaran, seorang anak juga memerlukan pengarahan dan perhatian khusus baik dari guru, orang tua, maupun lingkungan, karena dengan adanya perlakuan seperti itu membuat mereka menjadi semangat berambisi dalam belajar.

### 3. Fungsi Motivasi Belajar

Dapat diambil kesimpulan bahwa tanpa adanya motivasi usaha dalam diri peserta didik, tidak akan dapat menghasilkan atau mencapai hal yang baik (melemahkan semangat belajar). Begitu sebaliknya, jika suatu usaha yang dilakukan seseorang didasari sebuah motivasi sehingga hendak memperoleh hasil maksimal (mendorong semangat belajar).

Motivasi memiliki peran utama guna pembelajaran, sebab menetapkan intensitas siswa. Hawley mengatakan jika “siswa yang memiliki motivasi tinggi, belajarnya jauh lebih baik dibandingkan dengan yang memiliki motivasi yang rendah”.<sup>42</sup> Adapun peran nya mencakup.<sup>43</sup>

#### a. Motivasi Menjadi Pendukung Perbuatan

Berawal dari siswa tak memiliki gairah guna melaksanakan pembelajaran, tapi sebab terdapat sebuah hal yang ditelusuri sehingga timbul kemauan belajar.

---

<sup>42</sup> Syamsu Yusuf, *Dasar-Dasar Pembinaan Kemampuan Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Andria, 1993), h. 14.

<sup>43</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Palembang: Grafika Telindo Press, 2015), h. 155.

b. Motivasi Sebagai Penggerak Perbuatan

Tak dengan motivasi maka tak bisa muncul sikap pembelajaran. Motivasi menjadi pendorong, ia di ibaratkan menjadi roda dalam suatu kendaraan.

c. Motivasi Menjadi Panduan Perbuatan

Siswa yang mempunyai motivasi bisa menyeleksi ragam sikap yang perlu dilaksanakan serta ditinggalkan.

Syaodih mengatakan jika fungsi motivasi ada tiga, yakni: “Pertama, mendorong anak dalam melakukan sesuatu kreativitas atau tindakan, Kedua, dapat menentukan arah perbuatan seseorang, Ketiga, motivasi berfungsi dalam menyeleksi jenis-jenis perbuatan dan aktivitas seseorang”.<sup>44</sup>

Agus Suprijono mengemukakan bahwa fungsi motivasi sebagai berikut<sup>45</sup>:

- a. Mendukung siswa guna berbuat, artinya motivasi menjadi pendukung pada tiap aktivitas pembelajaran.
- b. Menetapkan arah aktivitas belajar pada arah target yang ingin diraih.
- c. Menetapkan aktivitas apa yang perlu dilaksanakan selaras pada target yang hendak diraih.

---

<sup>44</sup> Dedeh Kurniasih, *Kontribusi Layanan Bimbingan yang Diterima Siswa dari Guru Bidang Studi*, (Bandung: IKIP, 1997), h.32.”

<sup>45</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning /Teori & Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h.163.

Terdapatnya motivasi yang optimal pada pembelajaran, bisa melihatkan perolehan yang maksimal. Sebutan lainnya, jika terdapatnya motivasi, sehingga individu yang belajar tersebut bisa menghasilkan prestasi maksimal.<sup>46</sup>

Melalui penjabaran tersebut sehingga bisa diamati jika peran motivasi pada pembelajaran tersebut membagikan, membentuk gairah serta kemauan pembelajaran untuk siswa.

#### 4. Peranan Motivasi dalam Belajar

Motivasi belajar dapat dikatakan sebagai dorongan yang menjadi sebab dialaminya sebuah tindakan. Perbuatan pembelajaran terhadap peserta didik dialami sebab terdapatnya motivasi guna melaksanakan pembelajaran.<sup>47</sup>

Motivasi diamati berfungsi guna pembelajaran sebab terkandung nilai berupa:<sup>48</sup>

- a. Motivasi menetapkan taraf sukses tidaknya aktivitas pembelajaran siswa.
- b. Motivasi belajar ialah pembelajaran yang elaras pada keperluan, dukungan, kemauan, motif yang terdapat pada pribadi siswa.
- c. Sukses tidaknya membagikan motivasi pada tahap belajar berhubungan pada usaha bimbingan disiplin kelas.

---

<sup>46</sup> Sardirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT.Grafindo, 1994), h.75.

<sup>47</sup> Nana Sayodih, *Sikap Belajar Siswa Aktif dan Motivasi dari Guru dengan Prestasi Belajar*, (Bandung: IKIP, 1980), h. 28.

<sup>48</sup> Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar", *Artikel Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2021*, h.296

- d. Fungsi motivasi menjabarkan target belajar. Motivasi berkaitan pada sebuah target, jika tak terdapat target sehingga tak bisa terdapat motivasi.
- e. Fungsi motivasi menjadi pendukung aktivitas belajar.
- f. Fungsi motivasi menghasilkan prestasi.

#### 5. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar

Ciri khas individu yang mempunyai motivasi besar disimboli pada sebagian sifat berupa menyelenggarakan tugas secara benar, bekerja keras serta arah sikapnya meraih prestasi tinggi.<sup>49</sup> Supaya fungsi motivasi maksimal, sehingga perlu ditegakanya prinsip-prinsip motivasi.<sup>50</sup> Terdapat prinsipnya mencakup:

##### a. Motivasi Menjadi Landasan Pendukung Aktivitas Belajar

Individu melaksanakan aktivitas pembelajaran sebab terdapat yang mendukungnya. Maka, motivasi dianggap menjadi landasan pendorong kegiatan pembelajaran untuk individu.

##### b. Motivasi Intrinsik Lebih Utama Dibanding Motivasi Ekstrinsik

Hal ini dibandingi dengan motivasi ekstrinsik. Jika membicarakan jenis-jenis motivasi, maka motivasi intrinsik lebih utama karena mendorong seseorang melakukan aktifitas belajar dengan sendirinya. Hal itu dikarenakan motivasi ekstrinsik berdampak pada keterkaitan siswa pada sebuah hal diluar

---

<sup>49</sup> Sriadhi, "Analisis Karakteristik Media Pembelajaran dan Motivasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan", *Jurnal EduCanduM*, Vol. 3 No.2, (Desember 2015), h.40.

<sup>50</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Palembang: Grafika Telindo Press, 2015), h.153-154.

pribadinya. Selain mudah terpengaruh, ia akan terlarut dalam mengharapkan sesuatu supaya termotivasi dalam hal belajar.

- c. Pujian lebih efektif daripada hukuman. Artinya, motivasi seperti pujian yang dibagikan saat siswa mendapati hasil yang maksimal, serta motivasi sanksi dibagikan pada siswa yang telah melakukan perbuatan negatif. Tujuan motivasi hukuman adalah tidak lain supaya memberhentikan perilaku negatif anak tersebut, Sedangkan tujuan motivasi pujian adalah dapat membangkitkan semangat dalam belajar.
- d. Motivasi bisa menanamkan optimisme dalam belajar. Hal itu dapat dilihat ketika siswa memiliki motivasi kepercayaan guna melaksanakan pembelajaran. Dan siswa yang mempunyai motivasi belajar memiliki keyakinan bahwa hal yang ia lakukan tak menjadi aktivitas yang Cuma-cuma.
- e. Motivasi menghasilkan prestasi belajar. Hal itu banyak pengkajian yang telah membuktikan jika motivasi bisa mendampaki prestasi belajar.

## 6. Faktor-Faktor Yang Mendampaki Motivasi Belajar

Didalam dunia pendidikan motivasi ialah sebuah hal utama.

Individu memerlukan sebuah dukungan dalam belajar maka apa yang



diharapkan bisa teraih maksimal. Terdapat sebagian faktor yang mendampaki hal ini mencakup:<sup>51</sup>

a. Faktor Internal

Hal ini berumber melalui pribadi siswa, diantara keadaan tersebut yakni:

1) Intelegensi (Kecerdasan)

Hal ini pada tahap pembelajaran dirasa utama maka dianggap menetapkan pada sukses tidaknya individu guna belajar.

2) Minat

Hal ini ialah sebuah potensi individu terhadap sebuah suatu hal ialah sebab merasakan ketertarikan terhadap suatu hal, sering dibarengi pada kegembiraan serta kesukaan.

b. Faktor Eksternal

Hal ini bersumber melalui keadaan luar siswa, diantara keadaan itu mencakup:

1) Kondisi Keluarga

Hal ini bisa berdampak tahap pembelajaran siswa, mencakup, cara didik yang dilaksanakan kedua orang tua, situasi rumah, relasi sesame anggota keluarga, kondisi ekonomi social keluarga serta kebudayaanya.

---

<sup>51</sup> Catur Fathonah Djarwo, "Analisis Faktor Internal dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa SMA Kota Jayapura", *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, Vol. 7. No.1. (Maret 2020), h. 2.

## 2) Kondisi Sekolah

Hal ini bisa mendampaki tahap pembelajaran siswa, mencakup jenis kurikulum, metode mengajar yang digunakan guru, kaitan sesama peserta didik, kaitan peserta didik serta guru, kondisi gedung sekolah, media belajar yang dipakai, kuantitas tugas rumah serta lainnya.

## 3) Kondisi Masyarakat

Hal ini bisa mendampaki tahap pembelajaran siswa khususnya aktivitas yang diikuti dalam organisasi, kerabat, media massa serta keseringan yang ada diwarga sekitar serta lainnya.

Dimiyati dan Mujiyono menyatakan bahwa sebagian faktor yang mempengaruhi motivasi belajar diantaranya yaitu<sup>52</sup>:

### a. Cita-cita dan Aspirasi Anak

Seorang anak yang keinginannya tercukupi akan bergairah dalam kegiatan pembelajarannya. Misalnya, seorang anak bercita-cita menjadi seorang dokter. Maka anak tersebut akan memperkuat semangat belajarnya, tekun memperdalam ilmu kedokteran dan mencari ilmu diluar jam pembelajaran yang ada di sekolahnya.

### b. Kemampuan Anak

Individu dengan individu lainnya memiliki kemampuan yang berbeda. Sebagai contoh, si A memiliki kemampuan dalam

---

<sup>52</sup> Dimiyati Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta:Rineka Cipta,2002), h.97.

menghitung tanpa menggunakan bantuan kalkulator, sedangkan si B memiliki kemampuan merangkai kalimat menjadi sebuah novel. Dari contoh tersebut dapat dipahami bahwa kemampuan individu yang satu dengan yang lainnya tidaklah sama

Dalam motivasi belajar, kemampuan peserta didik perlu disandingkan dengan kemampuan atau kecakapan dalam dirinya. Hal itu disebabkan karena kemampuan atau kecakapan yang terdapat pada pribadi siswa akan berdampak terhadap tujuan yang ingin dicapainya. Jika kemampuan yang dimilikinya baik maka tujuan yang ingin diraihinya dapat dengan mudah tercapai.

c. Kondisi Anak

Keadaan seorang anak juga mempengaruhi motivasi belajarnya. Jika siswa tersebut pada keadaan sakit, marah, sedih sehingga yang terjadi mengganggu perhatian belajarnya.

d. Kondisi Lingkungan Anak

Hal ini mencakup sebuah hal yang ada diluar siswa. Lingkup ini bisa seperti kondisi alam, keluarga, warga sekitar serta tempat tinggal. Jika lingkungannya positif maka yang terjadi adalah anak dapat termotivasi dalam belajar.

e. Unsur-Unsur Dinamis dalam Kehidupan

Hal ini mencakup perhatian, perasaan, ingatan, pikiran serta minat yang berubah sebab adanya pengalaman terbaru.

Berdasarkan pemaparan tersebut, hendaknya seorang pendidik dan orangtua memperhatikan faktor-faktor yang mendampaki motivasi siswa dan anaknya guna belajar. Hal itu dikarenakan lebih membangkitkan motivasi pembelajaran siswa. Maka orang tua serta guru perlu mengerti serta mengamati terdapatnya faktor yang timbul pada pribadi anak, maka guna menyelenggarakan tahap pembelajaran bisa sukses meraih target yang diharapkan.

#### 7. Strategi Membangkitkan Motivasi Belajar

Terdapat sebagian strategi guna membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik, diantaranya<sup>53</sup>:

##### a. Memperjelas tujuan

Untuk dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik maka target yang hendak diraih haruslah akurat. Dengan semakin jelasnya target yang hendak diraih dalam pembelajaran, sehingga bisa menguatkan motivasi belajar dalam diri peserta didik.

##### b. Hadiah

Pada bagian ini untuk membangkitkan motivasi belajar, hendaknya pendidik membagikan hadiah pada peserta didik yang bisa menjawab dengan benar pertanyaan ataupun quiz di akhir pembelajaran.

##### c. Memberi Angka

---

<sup>53</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2014), h.93-95.

Pada bagian ini, memberi angka hanyalah sebuah simbol dari nilai kegiatan belajar peserta didik. Mayoritas siswa belajar sebab hendak meraih nilai atau angka yang maksimal. Sehingga mereka cenderung giat belajar ketika ada ujian yang diadakan oleh pendidik, tujuannya mengejar nilai ulangan atau nilai rapotnya.

Melalui penjabaran tersebut bisa diambil simpulan jika pemberian angka oleh pendidik merupakan suatu motivasi pembelajaran yang terdapat pada pribadi siswa. Namun pendidik juga haruslah objektif dalam memberikan angka. Jangan sampai disebabkan problematika pribadi antara dirinya dengan siswanya, ia enggan memberikan nilai baik atau bisa dikatakan guru jangan seandainya memberikan nilai jelek kepada peserta didik tersebut.

d. Saingan atau Kompetisi

Hal ini secara personal serta eksternal merupakan suatu alat guna membangkitkan motivasi pembelajaran peserta didik. Pendidik hendaknya menciptakan saingan atau kompetisi dalam pembelajaran guna membangkitkan motivasi belajar siswanya.

e. Pujian

Jika peserta didik berprestasi, sepatutnya pendidik memberikan pujian yang membangun untuk semakin giat belajar guna mempertahankan prestasi yang telah diraihinya.

f. Hukuman

Pendidik berhak memberikan hukuman kepada peserta didik yang melakukan perbuatan tercela saat proses pembelajaran, tujuan hukuman tersebut agar peserta didik memperbaiki kesalahan atas apa yang ia lakukan.

g. Mengetahui Hasil

Dalam step ini, pendidik hendaknya memberitahukan hasil di setiap hasil tugas yang dikerjakannya maupun ulangan. Dengan mengetahui hasil pekerjaan yang telah dilakukan, mereka terdorong untuk melakukan aktivitas belajar guna memperbaiki hasil yang telah mereka ketahui supaya mendapatkan hasil yang lebih baik.

8. Upaya Guru Membangkitkan Motivasi Belajar

Guna mencapai perolehan pembelajaran yang maksimal dipaksa kreativitas pendidik dalam membangunkan motivasi pembelajaran peserta didik. Dimyati mengemukakan sebagian upaya guna membangkitkan motivasi pembelajaran mencakup:<sup>54</sup>

- a. Peserta didik diberi peluang untuk beragumen mengenai hambatan belajar yang dialaminya.
- b. Bekerja sama dengan oran tuanya supaya membagikan peluang anaknya guna beraktualisasi pribadi pada kegiatan belajarnya.

---

<sup>54</sup> Andarusni Alfansyur, Mariyani, "Pemanfaatan Media Berbasis ICT "Kahoot" dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktek PKN*, Vol.6 , No.2 (Mei 2019), h. 208-216.

- c. Memfungsikan komponen lingkup yang mendukung pembelajaran.  
Misal terjadi di lingkungan keluarga yang dapat membuat anak menjadi semangat belajar, baik karena mendapatkan support atau hadiah dari orang tua nya jika ia dapat meraih nilai terbaik.
- d. Disiplin waktu dan memberikan suasana gembira dalam proses pembelajaran.
- e. Memberikan stimulus kepada peserta didik jika ia bisa menangani seluruh kendala serta bisa sukses.

Selain itu mengutip dari jurnal yang berjudul Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran, terdapat sebagian upaya guru guna membangunkan motivasi pembelajaran pendidik diantaranya.<sup>55</sup>

- a. Menggairahkan peserta didik. Dalam hal ini guna membangun motivasi pembelajaran pendidik hendaklah menggairahkan siswa.
- b. Memberikan harapan realitas. Dalam hal ini pendidik yang telah mengetahui harapan siswanya, hendaklah memelihara dan meyakinkan bahwa harapan itu dapat tercapai kedepannya.
- c. Memberikan reward. Maka siswa yang berprestasi, guru hendaklah memberikan reward. Selain ia merasa dihargai, namun juga menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa tersebut.
- d. Mengarahkan sikap siswa yang makin optimal.

---

<sup>55</sup> Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran", *Lantanida Journal*, Vol.5, No.2, (2017), h. 179.

Melalui pemaparan diatas mengenai segala upaya membangkitkan motivasi pembelajaran siswa, hendaklah terdapat kestabilan siswa serta gutu. Artinya pendidik perlu mengamati serta mengerti peserta didiknya agar dapat termotivasi, sebab tiap individu motifnya beragam guna meraih target.

#### 9. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi bisa dijabarkan menjadi sebuah usaha guna memunculkan dukungan dalam menciptakan suatu sikap yang mengacu terhadap peraihian sebuah target.<sup>56</sup>

Dalam hal ini, usaha yang dimaksud yakni apabila awal mulanya seorang peserta didik tidak bergairah dalam belajar, kemudian muncul keinginan atau dorongan tertentulah yang menjadikan diri seorang siswa berambisi pada aktivitas pembelajaran.<sup>57</sup>

Berikut merupakan indikator motivasi belajar menurut Sardirman, diantaranya:<sup>58</sup>

- a. Tekun dalam menyelesaikan tugas yang dibagikan guru. Artinya siswa mampu belajar secara giat hingga tugas tersebut selesai.
- b. Tidak putus asa dalam meraih kesuksesan. Artinya peserta didik akan berusaha semaksimal mungkin meski ia sedang menghadapi kesulitan dan ia akan bertanggung jawab atas kegiatan belajarnya.

---

<sup>56</sup> Siti Suprihatin, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol. 3, No. 1, (2015), h.73-82

<sup>57</sup> Mohammad Surya, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*, (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2004), h.62

<sup>58</sup> Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, ( Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.83



- c. Mandiri, artinya peserta didik tidak memerlukan dorongan dari luar untuk memulai mengerjakan tugas, ia akan bergegas dengan sendirinya.
- d. Senang berkompetisi artinya peserta didik senang berkompetisi secara sehat dengan teman sebayanya.
- e. Adanya hal yang menarik didalam pembelajaran. Artinya terdapat suatu aktivitas yang khas pada belajar.
- f. Adanya Hasrat dan keinginan berhasil. Artinya jika dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan, peserta didik dengan cepat mengerjakan tanpa menunda nunda.
- g. Adanya penghargaan dalam belajar. Artinya motivasi belajar muncul ketika didalam suatu pembelajaran guru memberikan penghargaan seperti pujian atau penghargaan lainnya atas tercapainya hasil belajar siswa dan atas perilakunya yang baik selama belajar.
- h. Terdapatnya lingkup pembelajaran yang tentram membuat siswa bisa menyerap ilmu secara optimal seperti keadaan kelas yang tertata rapi, bersih, dan suasana kelas yang nyaman. Dengan begitu dapat menjaga mereka tetap fokus belajar dan membangkitkan motivasi pembelajaran siswa.

### **C. Sejarah Kebudayaan Islam**

PAI atau Pendidikan Agama Islam merupakan suatu ilmu adanya rasa ketuhanan pada pembelajaran. Jika ditelusuri lebih spesifik, pendidikan

agama dipecah menjadi beberapa bidang, diantaranya: Al-qur'an Hadis, Akidah-Akhlaq, Fiqih, Ushul Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam, dan masih banyak lagi. Khususnya bidang Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang menjadi fokus dalam penelitian ini.<sup>59</sup>

SKI atau Sejarah Kebudayaan Islam ialah suatu cabang ilmu dari PAI atau Pendidikan Agama Islam. Secara etimologi sejarah bersumber melalui bahasa arab ialah *Syajarah*, artinya 'pohon'. Jika ditelaah pohon tersebut menjulang tinggi, mempunyai akar yang tangguh, ada ranting, bercabang dan juga berdaun. Artinya jika sejarah tersebut memiliki periode, berubah seiring era berganti, sedangkan akar dimaknai dengan yang mana terdapat sumber pohon bisa hidup.<sup>60</sup>

Suatu peristiwa atau kejadian dapat dikatakan sejarah apabila kejadian tersebut telah terjadi atau lewat pada masa lampau. Begitu sebaliknya, jika kejadian itu terjadi dimasa yang akan datang maka bukanlah bagian dari sejarah sebab individu tak merasakan periode tersebut.<sup>61</sup> Maka bisa diambil simpulan jika sejarah ialah sebuah peristiwa atau kejadian yang dialami oleh manusia pada masa lampau guna mengisahkan pertumbuhan dunia sepanjang masa.

Kebudayaan mempunyai akar kata *buddhayah* ialah sebuah wujud melalui kata *Buddhi* berarti menjadi sebuah hal yang berhubungan pada

---

<sup>59</sup> Muhaemin, Bulu'k, *Ilmu Pendidikan Islam*, h. 4-6.

<sup>60</sup> Eni Riffriyanti, "Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTS Miftahul Ulum Weding Bonang Demak", *Al-Fikri: Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*, Vol.2 No.2 (Agustus 2019), h.3.

<sup>61</sup> Zulkarnain, Hanif Ccahyo, "Model Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah Dasar", *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan*, Vol.3 No.1 (Januari 2021), h.44.

akal serta budi individu.<sup>62</sup>Jadi kebudayaan ialah suatu perolehan pemikiran, ide, gagasan, perasaan, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia pada hidup bermasyarakat yang selalu meningkat tiap masa.

Sedangkan pengertian dari Islam yaitu penyerahan diri terhadap Allah Swt yang diberi fakta secara patuh, tunduk serta taat pada aturannya untuk tercipta hidup yang makmur.

Dari pemaparan diatas, Sejarah Kebudayaan Islam dalam term pembelajaran memiliki arti suatu aktivitas transfer ilmu oleh pendidik kepada peserta didik yang berkaitan erat dengan kejadian/peristiwa yang telah silam, baik peristiwa mengenai dunia politik, ekonomi, serta sosial yang memang sesuai realita dialami pada sebuah negara Islam serta warganya juga mengalaminya.

Dengan demikian SKI ialah utama guna diajarkan untuk peserta didik., diantaranya:<sup>63</sup>

- a. Dengan adanya SKI siswa dapat mengkaji mengenai bagaimana, mengapa serta apa serta akibat yang muncul melalui fenomena dahulu.
- b. Dengan adanya pelajaran sejarah dapat mengantarkan peserta didik terhadap dikenalnya nilai-nilai ajaran agama serta luhur bangsa yang harus dipertahankan serta menjadi bekal kehidupan kedepannya.

---

<sup>62</sup> Muhaimin, *Islam Dalam Bingkai Budaya Lokal*, (Jakarta:Logos,2001), h. 153.

<sup>63</sup> Zulkarnain, Hanif Cahyo, "Model Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah Dasar", *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan*, Vol.3 No.1 (Januari 2021), h.44.

- c. Pada materi pelajaran sejarah menerangkan mengenai kisah kegagalan dan keberhasilan di masa lampau, dengan melihat kisah tersebut dapat menjadi pedoman peserta didik untuk memecahkan persoalan yang dihadapkan untuk sekarang serta kedepannya.

Menjadi suatu mata pelajaran yang dibina pada madrasah, SKI memiliki peran utama. mencakup:<sup>64</sup>

- a. Dapat membantu meningkatkan keimanan dalam diri siswa guna perawakan pribadi muslim yang menumbuhkan rasa cinta serta kagum pada Islam juga budayanya.
- b. Melalui sejarah siswa dapat memperoleh pengetahuan mengenai peristiwa atau kejadian yang dialami umat muslim di masa lampau.
- c. Melalui sejarah peserta didik dapat merancang transformasi masyarakat yang lebih baik lagi.
- d. Mendorong pertumbuhan Islam disaat ini serta kedepannya guna melebarkan cakrawala sudut pandang mengenai arti Islam untuk kepentingan kebudayaan individu.

#### **D. Penggunaan Game Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik**

Penggunaan game kahoot guna membangkitkan motivasi pembelajaran peserta didik. Tercapainya suatu tujuan pembelajaran tidak luput dengan media yang diterapkan guru. Jika media pembelajaran tersebut

---

<sup>64</sup> Zakiyah Darajat, Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam-dalam skripsi Alif Syaichu Rohman, *Minat siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIIIH MtsN Ariyojeding Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2011/2012* (IAIN Tulungagung, 2012), h.40

kreatif dan menyenangkan serta melibatkan partisipasi siswa guna pembelajaran sehingga bisa membangunkan motivasi pembelajaran siswa. hal itu dikarenakan siswa menjadi semangat guna berkontribusi pada tahap belajar.

Game kahoot ialah sebuah media yang mengarah terhadap sektor pendidikan pada wujud pembelajaran online berupa kuis yang didesain dengan fitur menarik dan memunculkan pembelajaran yang interaktif dan juga menyenangkan. Selain itu, game kahoot membentuk peserta didik lebih konsentrasi dalam belajar, melatih kecepatan dalam berfikir, meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan kelas yang begitu interaktif.

Game kahoot memberikan dampak positif yaitu selain menciptakan suasana kelas yang aktif, media ini juga melatih peserta didik lebih tangkas dalam menjawab, melatih konsentrasi, terjalin kerja sama antar teman, mengukur seberapa jauh pemahaman peserta didik, dan meningkatkan motivasi belajar.

Melalui perolehan penelitian sebelumnya, yang dikemukakan Faznur, dkk pada pengkajian dengan judul "*Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru SMA di Sukabumi*", menunjukkan bahwa aplikasi kahoot memberikan respon positif terhadap pembelajaran bahasa Indonesia.<sup>65</sup> Kemudian penelitian Aulia Karima Zuhda dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot*

---

<sup>65</sup> L. S. Faznur, K. Khaerunnisa, & Sumardi A., "Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru SMA di Sukabumi", *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, (2020) No. 2, Vol. 2, h. 39-44.

*Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen*”, dipaparkan perolehan pengkajian tersebut jika kahoot bisa mendampaki motivasi pembelajaran bahasa arab siswa menjadi lebih baik.<sup>66</sup> Kemudian pengkajian Sri Wigati dengan judul “Penggunaan Media Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika”, jika ada kenaikan perolehan pembelajaran peserta didik guna belajar matematika serta efesien guna menaikkan minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika.<sup>67</sup>

Dari pemaparan tersebut bisa ambil simpulan jika pemakaian media game kahoot memberikan dampak positif dalam pembelajaran, maka hal ini akan selaras dengan penelitian berjudul “Penggunaan Media Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya”.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

---

<sup>66</sup> Aulia, Dudung. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen”, *Jurnal Pendidikan*, (2020), No. 1, Vol. 5, h. 23.

<sup>67</sup> Sri Wigati, “Penggunaan Media Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika”, *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* (2019), Vol. 8, No.3, h.457-464.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ialah sebuah ranah yang dipakai guna pelaksanaan penelitian. Dalam memilih lokasi penelitian perlu adanya pertimbangan sesuai dengan topik yang akan dipilih. Dalam hal ini yang sebagai ranah penelitian ialah Madrasah Aliyah Negeri kota Surabaya.

Madrasah Aliyah Negeri Kota Surabaya yang berlokasi di Jl. Wonorejo Timur No. 14, Kel. Wonorejo, Kec. Rungkut, Kota SBY, Jawa Timur, dengan kode pos 60296. Penentuan lokasi tersebut berdasarkan pertimbangan bahwa game kahoot juga diterapkan pada mata pelajaran SKI atau Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga relevan pada judul yang dipilih peneliti.

#### **B. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Metode penelitian merupakan rangkaian kegiatan guna memperoleh data yang valid secara menghimpun, menganalisa, mengelola, serta menampilkan data secara objektif serta sistematis untuk uji hipotesis pada sebuah hal yang dikaji.<sup>68</sup> Pada penelitian ini, jenis pendekatan yang dipakai ialah penelitian lapangan. Penelitian lapangan atau dalam bahasa Inggris *field research* yaitu sebuah pengkajian yang mengkaji dengan intensif mengenai latar belakang situasi terkini, serta komunikasi sosial, individu, organisasi, institusi, serta

---

<sup>68</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.14.

warga.<sup>69</sup> Pengkajian Lapangan (Field Research) dikatakan menjadi pendekatan yang meluas pada pengkajian kualitatif. Ide utama melalui jenis pengkajian ini ialah pengkaji berkunjung pada lokasi guna melaksanakan pemantauan pada sebuah kejadian yang ada.<sup>70</sup>

Pendekatan pada ini ialah kualitatif. Disebabkan pengkajian ini menciptakan simpulan seperti data yang memberi gambaran rinci. Pengkajian kualitatif ialah sebuah pendekatan ilmiah dimana pada pelaksanaannya menjabarkan gambaran dengan akurat, factual serta sistematis tentang bukti, kaitan serta sifat.<sup>71</sup>

*Human instrument* atau diri peneliti sebagai instrument dalam pengkajian ini. Untuk menjadi intrumen pengkajian, sehingga peneliti perlu berbekal teori serta memiliki pengetahuan meluas maka dengan begitu peneliti bisa mengajukan pertanyaan, menganalisa, serta mengkonstruksi suasana sosial yang dikaji sebagai memiliki arti.<sup>72</sup>

Ciri pada penelitian kualitatif ialah data deskriptif. Artinya penelitian itu memerlukan proses reduksi data yang bersumber dari observasi, wawancara serta dokumentasi. Lalu data itu diringkaskan serta di uji maka bisa tercantum pada golongan yang selaras.<sup>73</sup>

---

<sup>69</sup> Husain Usman, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006), h.5.

<sup>70</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 29.

<sup>71</sup> Muhammad Musa, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Fajar Agung, 1997), h. 8.

<sup>72</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan....*, h. 15.

<sup>73</sup> Emzir, *Metode Penelitian Kualitatif Analisis Data*, ( Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2010), h. 26



Pada penelitian ini, peneliti memakai pendekatan analisis deskriptif. Berarti rangkaian penanganan konflik yang diamati secara menjabarkan kondisi objek serta subjek pengkajian.<sup>74</sup>

Ada beberapa alasan peneliti memakai pendekatan dan jenis penelitian ini. Pertama, peneliti memakai pendekatan ini sebab data yang dibutuhkan seperti laporan mengenai sebuah kejadian yang ada pada sebuah institusi sekolah. Kedua, dalam penelitian ini mendeskripsikan objek yang diteliti secara sistematis dengan mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan objek yang diteliti.

Sesuai desain penelitian, yang dipakai pada penelitian ini ialah penelitian lapangan yang bertarget guna mengamati data dengan terjun secara langsung, ialah pengkajian bertarget guna mengamati suasana serta kondisi selaras pada fakta mengenai “Penggunaan Game Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa Peserta Didik XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya”. Pada penelitian ini, penulis menjabarkan perolehan sebuah data yang diperoleh secara langsung.

### **C. Tahap-Tahap Penelitian**

Pada tahapan ini peneliti awalnya melaksanakan observasi mengenai “Penggunaan Game Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya”. Dibawah ini merupakan tahapan penelitian yang dilakukan:

---

<sup>74</sup> Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Gajah Mada Universiti Press Yogyakarta, 1998), h. 63.

## 1. Tahap Pra Lapangan

- a. Mencari informasi terlebih dahulu, apakah dalam lokasi tersebut menggunakan media game kahoot atau tidak.
- b. Menghubungi pihak Madrasah mengenai hal-hal apa yang dibutuhkan jika ingin melakukan penelitian di lokasi tersebut.
- c. Mengurus surat perizinan dari kampus untuk keperluan penelitian di MAN Surabaya.
- d. Memantau kondisi lapangan targetnya guna mengamati seluruh komponen lingkup fisik, alam serta sosial.

## 2. Tahap Pelaksanaan serta Akhir Penelitian

- a. Melakukan wawancara dengan Guru SKI sebagai upaya perizinan tindak lanjut mengenai penelitian skripsi ini.
- b. Melakukan observasi yang ada di MAN Surabaya sebagai sumber data dari penelitian ini.
- c. Mengamati tahap belajar yang memakai media kahoot terhadap mata pelajaran SKI di MAN Surabaya.
- d. Melaksanakan wawancara dengan Guru SKI mengenai “Penggunaan Game Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya”.
- e. Melaksanakan wawancara pada siswa tentang Penggunaan Game Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya’.

- f. Setelah data terkumpul, saatnya menerjemahkan data dalam bentuk tulisan supaya dapat dengan mudah dipahami.
- g. Menggabungkan sumber pendukung lainnya yang mendukung penelitian mengenai “Penggunaan Game Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya”.

#### **D. Sumber Data**

Hal ini ialah sebuah subjek sumberan data didapati. Sumber data merupakan komponen penting pada pengkajian ini, dengan adanya sumber data dapat menunjukkan kemana tujuan laporan yang akan dibentuk, data-data yang dibutuhkan telah ada dengan mudah serta sistematis. Ada dua sumber data yang digunakan peneliti pada pengkajian ini, yaitu :

1. Sumber Data Primer

Sumber data yang didapatkan langsung melalui lapangan oleh peneliti merupakan pengertian dari sumber data primer. Mencakup yaitu data nilai hasil penerapan kahoot, perolehan wawancara bersama Ibu Nur Aliyah selaku guru SKI, dan wawancara dengan beberapa siswa sebagai perwakilan.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data yang didapatkan peneliti pada sebuah pengkajian melalui data-data yang telah tersedia berupa buku, jurnal, artikel, dan lain sebagainya merupakan definisi dari sumber data sekunder.<sup>75</sup>

#### **E. Indikator Variabel Penelitian**

Indikator variabel penelitian merupakan point-point yang terdapat pada variabel digunakan sebagai acuan atau tolak ukur dalam penelitian.<sup>76</sup> Adapun indikator variabel penelitian yaitu:

1. Indikator Variabel X ( Penggunaan Game Kahoot)
  - a. Game kahoot diterapkan dalam pembelajaran
  - b. Game kahoot mudah diakses oleh siswa dan guru
  - c. Penerapan dalam penggunaan game kahoot dapat dipahami siswa
  - d. Menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.
  - e. Siswa tertarik pada game kahoot
  - f. Menumbuhkan jiwa kompetitif dalam diri siswa
  - g. Game kahoot membantu dalam memahami materi
2. Indikator Variabel Y (Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik)
  - a. Peserta didik antusias guna belajar
  - b. Peserta didik tekun guna mengerjakan tugas
  - c. Peserta didik tidak putus asa dalam meraih kesuksesan

---

<sup>75</sup> Lasa Hs, Uminurida Suciati, *Kamus Kepustakawanan Indonesia Edisi 4*, (Yogyakarta: Calpulis, 2017), h. 118.

<sup>76</sup> Aswatini & Mahmud Thoha, *Rancangan Penelitian (Bidang IPS)*, (Bogor: Pusbindiklat Peneliti LIPI,2011) h.9.

- d. Peserta didik senang berkompetisi
- e. Terdapat hal yang menarik didalam pembelajaran
- f. Terdapat penghargaan dalam belajar

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur yang terpenting dalam sebuah penelitian, karena penelitian dikatakan berhasil apabila telah memperoleh data yang valid<sup>77</sup>. Sehingga penulis memakai teknik pengumpulan data meliputi:

### **1. Observasi**

Ialah sebuah cara dalam penghimpunan data yang dilaksanakan secara mengamati dengan detail dan dicatat dengan teknik sistematis.

Secara dilakukannya pemantauan secara langsung ke lapangan akan didapatkan data-data yang jelas yang berasal melalui asalnya langsung.<sup>78</sup>

Untuk mendapatkan data mengenai “Pengaruh Game Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya” maka peneliti menggunakan penelitian dengan jenis observasi nonpartisipan. Observasi nonpartisipan merupakan jenis penelitian yang mana pengkaji tak terkait secara langsung

---

<sup>77</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 224

<sup>78</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 44

pada kegiatan yang ditelitinya, namun ia hanya menjadi pemantau saja. Misal pada pengkajian ini, peneliti tidak ikut dalam menggunakan media kahoot dalam pembelajaran, akan tetapi peneliti sebagai pengamat yang sedang mengamati mulai dari bagaimana penerapan kahoot dalam kelas hingga hasil akhir dari penelitian ini apakah game kahoot dapat membangkitkan motivasi pembelajaran SKI atau sebaliknya.

Pada observasi ini peneliti akan berada di lokasi penelitian dan hanya hadir saat melakukan penelitian. Artinya peneliti tidak terlibat dalam kegiatan yang terikat dengan topik permasalahan yang akan diteliti.

## 2. Wawancara

Hal ini ialah sebuah cara penghimpunan data yang akan dipakai pengkaji agar mendapatkan jawaban dari topik permasalahan secara lisan dengan bercakap serta bertatap muka pada narasumber yang membagikan jawaban atas topik terkait penelitian.<sup>79</sup>

Peneliti menggunakan metode wawancara tidak terstruktur. Artinya peneliti tak memakai panduan wawancara yang sudah terstruktur dengan sistematis. Dengan alasan supaya mendapatkan data tentang “Penggunaan Game Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI dalam Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya”, yang didapati langsung maka validnya tak dipertanyakan kembali. Wawancara yang dilaksanakan pengkaji secara menanyakan pada Ibu Enni selaku Waka

---

<sup>79</sup> Koentjaningrat, *Model pembelajaran-Model pembelajaran Penelitian Masyarakat*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1993) h.137.

Kurikulum MAN Surabaya dan juga Ibu Nur Aliyah selaku Guru mata pelajaran SKI atau Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Surabaya, juga perwakilan peserta didik kelas XI Keagamaan.

### 3. Dokumentasi

Hal ini memakai ragam data menjadi pedoman pengkajian. Metode ini menjadi usaha guna mendapat laporan serta data seperti gambar, catatan yang ada berhubungan pada konflik yang diamati.<sup>80</sup> Dokumentasi ialah sebuah upaya dalam mencari data tentang sebuah hal ataupun variabel yang berkaitan berupa buku-buku, catatan, transkrip serta lainnya.<sup>81</sup>

Dokumen sebagai data yang akan dipakai pengkajian tidak harus seluruh dokumen dimasukkan kedalam penelitian, akan tetapi mengambil bagian-bagian terpenting, sedangkan lainnya menjadi data pendukung saja. Adapun data yang dibutuhkan seperti visi misi, profil Madrasah serta target Madrasah, susunan organisasi yang ada dalam Madrasah Aliyah Negeri Surabaya, data pendidik dan karyawan, data peserta didik kelas XI, Tatib Madrasah, RPP, dan foto kegiatan penelitian.

### **G. Teknik Analisis Data**

Sesudah memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka selanjutnya ialah analisa data guna merespon rumusan masalah yang dikaji.

Teknik analisis data merupakan sebuah usaha guna menghimpun serta

---

<sup>80</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h.92.

<sup>81</sup> Sugiyono, *Model pembelajaran Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013) h. 329.

merangkai dengan sistematis data yang didapati melalui catatan, dokumentasi serta wawancara secara mengelompokkan pada golongan.<sup>82</sup> Teknik Analisa ini berpedoman pada Miles dan Huberman, terdapat tiga tahapan pada analisa data dalam penelitian ini mencakup:

### 1. Reduksi Data

Data yang didapati melalui perolehan pengkajian dinilai relative banyak, maka harus dilaksanakan catatan dengan akurat. Mereduksi data artinya upaya guna menghimpun data pengkajian dimana data yang telah diteliti akan diproses dengan merangkum, menentukan pokok, konsisten pada hal utama, serta pentransformasian yang berasal melalui data mentah yang ada pada catatan-catatan dari laporan tertulis yang kemudian disusun.<sup>83</sup>

Dalam melakukan reduksi data, peneliti berpedoman pada sebuah target pokok pada pengkajian kualitatif yaitu terhadap perolehan. Pada pengkajian ini, reduksi data dilaksanakan ketika peneliti mendapatkan data melalui MAN Surabaya. Selanjutnya peneliti menyederhanakan data yang diperoleh secara menarik data yang mendorong bahasan penelitian. Berangkat dari data itu mengarahkan terhadap simpulan yang bisa dibuktikan.

---

<sup>82</sup> Sugiyono, *Model Pembelajaran Penelitian....* h.203.

<sup>83</sup> *Ibid.*, h.205.



## 2. Penyajian Data

Sesudah melaksanakan reduksi data, kemudian menampilkan data. Secara dilaksanakannya tahap ini, sehingga bisa memperlancar guna mengerti pada apa yang dialami serta merangkai tahapan berikutnya yang hendak dihadapi melalui apa yang dimengerti itu. Guna menampilkan data pada pengkajian ini, peneliti akan mendeskripsikan data-data tentang “Penggunaan Game Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI dalam Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya”.

## 3. Penarikan Kesimpulan

Tahapan akhir pada analisa data ialah diambilnya simpulan, targetnya membagikan simpulan tentang perolehan analisa ulasan melalui aktivitas pengkajian yang meliputi penelusuran makna serta pembagian penjabaran melalui data yang sudah diperoleh. Penulis menentukan keabsahan data secara memakai pendekatan triangulasi sumber guna dapat melakukan analisis mengenai problematika yang terjadi pada subjek penelitian.<sup>84</sup>

### **H. Pengecekan Keabsahan data**

Hal ini ialah sebuah cara yang dipakai pada pengkajian kualitatif supaya bisa dibuktikan ke ilmiahannya. Triangulasi ialah suatu cara guna mengumpulkan data yang diperoleh dengan berbeda agar memperoleh data melalui sumber yang selaras. Dalam cara ini memakai wawancara,

---

<sup>84</sup> Ibid, 189.

dokumentasi, serta observasi sebagai sumber data yang selaras dalam waktu bersamaan. Artinya dibutuhkan kata-kata yang sesuai dengan keadaan sesungguhnya saat penelitian dilakukan.

Agar memperoleh keyakinan akan hasil penelitian, maka pengkaji memakai uji keabsahan data pengkajian secara memakai triangulasi, mencakup:

#### 1. Triangulasi Sumber

Hal ini ialah sebuah cara untuk mendapatkan data-data melalui beragam macam sumber. Disini peneliti akan mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber ataupun objek penelitian yang berbeda. Data yang telah terkumpul akan melalui proses deskripsi, pengelompokan data yang sama dan yang berbeda. Kemudian dianalisa penulis sehingga memperoleh simpulan.

#### 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi Teknik yaitu pengecekan data terhadap sumber yang sama menggunakan teknik yang berbeda. Artinya guna memeriksa data dapat dari dokumentasi, observasi serta wawancara.<sup>85</sup> Misal, peneliti ingin menyampaikan data mengenai media kahoot, maka penulis hendak melaksanakan wawancara kepada guru yang terkait, kemudian di buktikkan dengan dokumen dan diperkuat oleh hasil observasi selama penelitian di lapangan.

---

<sup>85</sup> Ibid, h.373-374.

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN**

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

Untuk mendapatkan data tentang gambaran objek penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi yaitu dari dokumentasi profil Madrasah Aliyah Negeri Surabaya tahun pelajaran 2022-2023.

##### **1. Profil Madrasah Aliyah Negeri Surabaya**

SPIAIN atau Sekolah Persiapan Institut Agama Islam Negeri merupakan sebuah nama yang pertama kalinya didirikannya Madrasah Aliyah Negeri Kota Surabaya sejak 01 September 1963. Kemudian disahkan penegeriannya sejak 26 November 1963 melalui “SK Menteri Agama Nomor 83 Tahun 1963 tanggal 05 September 1963”.

SPIAIN atau Sekolah Persiapan Institut Agama Islam Negeri berganti julukan sebagai MAN atau Madrasah Aliyah Negeri Surabaya melalui “SK Menteri Agama Nomor 83 Tahun 1963 tanggal 05 September 1963”.

MAN atau Madrasah Aliyah Negeri Surabaya sama dengan Sekolah Menengah Atas Negeri lainnya, hanya saja yang membedakan MAN atau Madrasah Aliyah Negeri Surabaya dengan Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) adalah terletak pada mata pelajaran yang diampuh. Dilihat dari namanya, Madrasah identik dengan institute yang mempelajari ilmu-ilmu agama atau sekolah yang berciri khas Islam.

Dahulu Madrasah Aliyah Negeri Surabaya satu-satunya sekolah mencakup 23 SMA Negeri di Surabaya yang terbentuk dengan luas tanah 1.597,5 m<sup>2</sup> yang berlokasi di Jalan Bendul Merisi Selatan IX/20, Kelurahan Bendul Merisi, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya. Kemudian pada tahun 2015, Madrasah Aliyah Negeri Surabaya berpindah lokasi sendiri di Jalan Wonorejo Timur no. 14, Kec. Rungkut, Kel. Wonorejo, Kota Surabaya.

Adapun identitas Madrasah akan peneliti paparkan berikut ini:

- a. Nama Lembaga : Madrasah Aliyah Negeri Kota Surabaya
- b. NSM : 131135780001
- c. NPSN : 20580755
- d. Status : Negeri
- e. Akreditasi : A
- f. Didirikan : 1 September 1963
- g. Luas tanah : 12.000 m<sup>2</sup>
- h. Email : [mankotasurabaya@kemenaga.go.id](mailto:mankotasurabaya@kemenaga.go.id)
- i. Alamat : Jl. Wonorejo Timur No.14 Wonorejo, Kec. Rungkut Kota SBY, Jawa Timur 60296.

Adapun Identitas Kepala Madrasah :

- a. Nama Lengkap : Drs. H. Fathorrhakman, M.Pd
- b. NIP : 196612281993031001
- c. Tempat Tanggal Lahir : Bangkalan, 28 Desember 1966
- d. Jabatan : Kepala MAN Kota Surabaya

e. Pangkat/Gol : Pembina Tingkat I (IV/b)

## 2. Letak Geografis Madrasah Aliyah Negeri Surabaya

Madrasah Aliyah Negeri Kota Surabaya berada di wilayah Kecamatan Rungkut Kota Surabaya, memiliki luas wilayah kurang lebih 21,02 Km<sup>2</sup>. terdapat batasan mencakup:

- a. Sebelah Utara : Kecamatan Sukolilo
- b. Sebelah Selatan : Kecamatan Gunung Anyar
- c. Sebelah Barat : Kecamatan Tenggilis Mejoyo
- d. Sebelah Timur : Laut

## 3. Visi, Misi, dan Tujuan Madrasah Aliyah Negeri Surabaya

Di setiap instansi pendidikan tidak luput dari Visi dan Misi serta tujuan. Visi merupakan serangkaian kata yang mengandung yang didalamnya mengandung cita-cita, impian serta nilai inti melalui sebuah Institusi. Adapun visinya berbunyi “Terwujudnya Insan yang Beriman, Berakhlak, dan Berprestasi” dengan slogan “*Religious and Competent*”.

Misi merupakan sebuah langkah yang perlu dihadapi pada sebuah institusi pada target bisa meraih visi itu. Adapun visi Madrasah Aliyah Negeri (MAN) kota Surabaya mencakup “Menguatkan keyakinan untuk menjalankan ajaran Agama Islam secara utuh dan menyeluruh, Membiasakan berakhlakul karimah dan saling menghormati keberagaman berlandaskan nilai-nilai keislaman, Melaksanakan pembelajaran kreatif dan inovatif, Melaksanakan kegiatan pengembangan bakat dan minat peserta

didik, Mewujudkan lulusan yang berprestasi di bidang akademik dan non akademik”.

Tujuan MAN Kota Surabaya mencakup “Mewujudkan civitas Akademika yang menjunjung tinggi nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari, Membudayakan bersikap dan bertutur santun, serta saling menghormati keberagaman dalam kehidupan di madrasah dan masyarakat, Mewujudkan semangat dan suasana kerja yang dilandasi nilai-nilai keislaman, Mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, menyenangkan, dan mandiri, Mewujudkan Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Meningkatkan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran, Mengoptimalkan sarana dan prasarana yang ada untuk mengembangkan bakat, minat dan kemampuan peserta didik, Meningkatkan hubungan timbal balik dalam kegiatan non akademik dalam rangka menunjang kualitas kegiatan akademik, Meningkatkan prestasi peserta didik dalam bidang akademik dan non akademik di tingkat kota, Provinsi dan Nasional, Meningkatkan lulusan yang data diterima di Perguruan Tinggi bereputasi, Mewujudkan Madrasah terbaik di Tingkat Provinsi”.

Visi dan misi tersebut telah tertulis dengan jelas di media sekolah berupa website. Begitu pula di beberapa lokasi yang berada di sekolah. Sebenarnya, visi dan misi sekolah tertulis dalam banner yang ada di lingkungan sekolah. Namun, karena sekolah sedang dalam masa renovasi, banner yang memuat visi misi sekolah tidak tampak di lingkungan sekolah

saat peneliti melakukan pengamatan. Terkait dengan penerapan visi dan misi sekolah, peserta didik di MAN Kota Surabaya mendapat banyak sekali penghargaan pada sektor akademik serta non akademik. Maka tentu sangat mencerminkan terwujudnya visi dan misi MAN Kota Surabaya.

#### 4. Struktur Organisasi dan Tata Kerja Madrasah Aliyah Negeri Surabaya

Organisasi sekolah adalah sebuah unik pelaksana secara teknis, karena sekolah adalah bagian penting dari organisasi pendidikan. Komunikasi pada siswa serta guru di sekolah ialah inti dari proses pendidikan. Guna mempermudah mendapatkan hasil yang baik dari interaksi tersebut dibutuhkan penataan secara administratif yang bekerja secara efisien dan efektif. Oleh sebab itu, adanya organisasi sekolah yang menjadi unsur penunjang dalam proses pembelajaran akan mempermudah kegiatan di sekolah.

MAN Kota Surabaya memiliki struktur organisasi dan tata kerja yang terdapat di ruang tata usaha sekolah. Struktur organisasi madrasah ialah mencakup:

**Gambar 4.1 Struktur Organisasi MAN Surabaya**



Sumber Data: Dokumentasi MAN Surabaya Tahun Pelajaran 2022-2023

MAN Kota Surabaya memiliki struktur organisasi dan tata kerja dimana ada Drs. H. Fathorakhman, M.Pd sebagai kepala sekolah, Drs. H. Wahyudi Setono, M.Pd sebagai komite madrasah, M. Animo Pradana, SE sebagai kepala TU. Terdapat 5 wakil kepala sekolah pada bidang masing-masing, diantaranya Enni Subchandini, S.Pd sebagai wakasek bidang kurikulum, Muhammad Suwar, S.Pd.I, M.Pd sebagai wakasek bidang kesiswaan, Sayudi, S.Pd sebagai wakasek bidang sarana dan prasarana, dan Wiwin Siswinarni, S.Pd sebagai wakasek bidang humas. Selain itu juga ada kepala laboratorium, Mochammad Farid Wadjidi Latuconsina, S.Pd. Berikut akan dipaparkan mengenai tenaga kependidikan dan karyawan/pegawai yang ada di MAN Surabaya:

**Tabel 4.1 Nama Guru dan Jabatan MAN Surabaya**

No.	Nama Personal	Jabatan
1.	Drs. Fathorakhman, M.Pd	Kepala Madrasah
2.	M. Animo Pradana, SE	Kepala Tata Usaha
3.	Enni Subchandini, S.Pd	Waka Kurikulum/Kimia
4.	Wiwin Siswinarni.,M.Pd	Waka Humas/PKN
5.	Sayudi, S.Pd	Waka SaPras/Bhs. Indonesia
6.	Muhammad Suwar, S.Pd.I.,M.Pd.	Waka Kesiswaan/Bhs. Arab
7.	Yudha Kurniawan, S.Pd	Guru Penjas
8.	Ingrid Ariany S, S.Pd	Guru Biologi
9.	Drs. Ali Mustofa, M.Pd	Guru Geografi
10.	Agus Salim, S.Pd.	Guru Bahasa Inggris
11.	Hadiyah, S.Pd	Guru Ekonomi
12.	Dra. Suwinarti	Guru Geografi
13.	Teguh Koestantiningsih, S.Pd	Guru PKWU



14.	Drs. Akhmad Efendi	Guru TIK
15.	Nur Jannah, S.Pd	Guru PKWU
16.	Drs. Yudi Syaifullah	Guru Penjas
17.	Dra. Agus Setiyaningsih.,M.Si	Guru Matematika
18.	Usman, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
19.	Dra. Ulumiyah	Guru Bimbingan Konseling
20.	Tri Sudik Wiyono, S.Pd	Guru Ekonomi
21.	Ari Kusuma Wati, M.Pd	Guru Matematika
22.	Marifa Riama, S.Pd	Guru Sejarah
23.	Alief Purnama Aju, S.Pd	Guru Kimia
24.	Wiji Laelatul Jum'ah	Guru Bahasa Indonesia
25.	Surawan, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
26.	Neni Suhartini, S.Pd.,M.Psi	Guru Bimbingan Konseling
27.	Reni Kurnia Ningrum, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
28.	Nurul Aini, S.Pd	Guru Matematika
29.	Yayuk Iswatin, S.Pd	Guru Seni Budaya
30.	Anita Kurnia Rahayu, S.P.,M.P	Guru Biologi
31.	Sunarwan, S.Pd	Guru Kimia
32.	Insa Asyarah, S.Ag.,M.Pd	Guru Qur'an Hadits
33.	Mursalini, S.T, S.Pd	Guru Matematika
34.	Hanim Nurul Aini, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
35.	Siti Maria Ulfah, S.Pd.I.,M.Pd.I	Guru Ilmu Hadits
36.	M. Farid Wadjidi, LC. S.Pd	Guru Biologi
37.	Ismi Marijam, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
38.	Aheri Sugihartono, S.Th.I	Guru Aqidah Akhlak
39.	Aprilia Mulyani, S.Pd	Guru Sejarah
40.	Kurrota A'yun, S.Pd	Guru Bahasa Arab
41.	Dyah Mei Astuti, S.Pd	Guru Sejarah
42.	Hefty Zulfah, S.Pd.I	Guru Qur'an Hadits
43.	Umar Faruq, S.Ag.,M.Pd	Guru Ilmu Kalam

44.	Eddi Hariyadi, S.Pd	Guru Seni Budaya
45.	Mar Dwi Asdiyanto, S.Pd.,M.Pd	Guru Fiqih
46.	Nashrul Ulum, S.Pd	Guru Ekonomi
47.	Aly Fuady, S.Pd	Guru Fisika
48.	Futukha, S.Pd	Guru Matematika
49.	Mohammad Afif Farichin, M.Pd.I	Guru Bahasa Arab
50.	Dzurriyyatun Najah, M.Pd.I	Guru Aqidah Akhlak
51.	Ajeng Damayanti Sri Nazharriya, S.Pd.	Guru Penjas
52.	Diana Amirotiz Zuraida, M.Pd	Guru Matematika
53.	Anik Irawati, S.Pd	Guru Sejarah
54.	M. Toif, S.Pd.I	Guru Bahasa Arab
55.	Rizal Setiyono, S.Sos	Guru Sosiologi
56.	Adhibah Saraya Puspita, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
57.	Fatakh Laksono Prabowo, S.Pd	Guru Fisika
58.	Evi Silviana Wulandari, S.Pd	Guru PAI
59.	Nurun Nasichah, S.Pd	Guru PKN
60.	Nur Rosyida, S.Pd.I	Guru Aqidah Akhlaq
61.	Syaifullah, S.Pd.I	Guru SKI
62.	Nur Aliyah, S.Pd.I	Guru SKI
63.	Fahmy Ferdiyanto, S.Psi.	Guru BK
64.	Cornelia Astri Devi, S.Pd	Guru Fisika
65..	Adi William Raharha, S.Sn	Guru Seni Budaya-Musik
66.	Della Putri Febydiana, S.Pd	Guru Matematika
67.	Sophia Maulidatul Adha, S.Pd	Guru Matematika
68.	Yunita Dinda Lestary, S.Pd	Guru BK
69.	Vina Nihayatul Maziyyah, S.Pd	Guru PPKN
70.	Aem Andrie Ardiansyah Zulkarnain, S.Pd	Guru SKI
71.	Ervina Fadhilatul Ishma, S.Pd	Guru Kimia
72.	Yatun S.Pd, M.Pd	Guru Bahasa Inggris

73.	Titis Kusuma Dewi, S.Pd, M.Ed	Guru Bahasa Inggris
74.	Noor Muhammad Nino Harel, S.Sos	Guru Sosiologi
75.	Bintang Ryzaldi, S.Pd.	Guru Geografi
76.	Ahadijah Karuniawati	Staf Tata Usaha
77.	Deny Setiawan	Staf Tata Usaha
78.	Lilis Srihiyatai, S.Fil.I	Staf Tata Usaha
79.	Yusuf, S.Pd.I	Staf Tata Usaha
80.	Etik Sugiarti	Staf Tata Usaha
81.	Chalimatuz Sechran, S.Pd	Staf Tata Usaha
82.	Havidz Asmanda Putra, S.ST	Staf Tata Usaha
83.	Lili Ghozali	Staf Tata Usaha
84.	Firdatun Nazhifah, A.Md	Staf PTSP
85.	Yohni Nurmansyah, S.Sos	Staf PTSP
86.	Yunita Milasari, S.Pd	Staf PTSP
87.	Kosim	Petuga Kebersihan
88.	Abdul Samsuri	Petugas Keamanan
89.	Jaka Sulistiyana, SE	Petugas Keamanan
90.	Agus Dwi Darminto	Petugas Kebersihan
91.	Aris Iswanto	Petugas Kebersihan
92.	Hariyanto	Petugas Kebersihan
93.	Muchamad Arifin	Petugas Kebersihan

Sumber Data: Dokumentasi MAN Surabaya Tahun Pelajaran 2022-2023

Tabel tersebut memberi gambaran kondisi guru serta tiap mata pelajaran yang dipegangnya. Dalam tabel itu ada gambaran secara akurat jika tiap guru mendidik selaras pada keahliannya.

## 5. Fasilitas Madrasah Aliyah Negeri Surabaya

Fasilitas merupakan suatu komponen pada pendidikan yang berwujud non individu untuk menompang terciptanya kesuksesan tahap pembelajaran secara optimal. Terdapat fasilitas yang ada di MAN Surabaya berupa:

**Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana MAN Surabaya**

No.	Sarana & Prasarana	Jumlah
1.	Pos satpam	1 ruang
2.	Masjid	1 gedung
3.	Perpustakaan	1 ruang
4.	Aula	1 gedung
5.	Ruang TU	1 ruang
6.	Ruang Kepala	1 ruang
7.	Ruang BK	1 ruang
8.	Ruang UKS	1 ruang
9.	Ruang Osis	1 ruang
10.	Ruang Kelas	34 ruang
11.	Ruang Robotika	1 ruang
12.	Ruang Komite	1 ruang
13.	Ruang Guru	3 Ruang
14.	Ruang music	1 ruang
15.	Pelayanan Terpadu Satu Pintu	Ada
16.	Asrama	1 Gedung
17.	Gasebo	2 Unit
18.	Lapangan	1 Unit
19.	Kantin	1 unit yang terdiri dari 10 pedagang
20.	Toilet	24 unit
21.	Koperasi	1 ruang

22.	Parkir Motor	Ada
-----	--------------	-----

Sumber Data: Observasi MAN Surabaya Tahun Pelajaran 2022-2023

## 6. Tata Tertib Guru dan Karyawan Madrasah Aliyah Negeri Surabaya

### 1. Umum

- a. Setiap guru dan karyawan beriskap sopan dan santun kepada sesama.
- b. Setiap karyawan serta guru membagikan teladan yang positif terhadap peserta didik.
- c. Menjaga nama baik guru dan karyawan.
- d. Bekerja secara professional sesuai dengan bidangnya.
- e. Berpakaian seragam sesuai hari yang telah ditentukan.
- f. Hadir tepat waktu.
- g. Setiap hari mengisi buku daftar hadir.
- h. Bila berhalangan hadir maka harus memberikan keterangan.
- i. Mengikuti kegiatan yang diadakan oleh madrasah.

### 2. Khusus

- a. Madrasah masuk pukul 06.30 dan diakhiri pukul 15.30.
- b. Guru piket hadir pukul 06.15 dan berjaga di halaman untuk bersalaman dengan siswa.
- c. Guru membentuk prosedur belajar mengajar.
- d. Guru menyelenggarakan belajar mengajar serta penilaian.
- e. Guru memberikan bimbingan pada siswa yang mempunyai masalah.

- f. Guru yang berhalangan hadir mengajar harus ijin kepada kepala Madrasah/Waka Kurikulum dan memberi tugas secara tertulis.
- g. Mengikuti sholat berjamaah di Masjid.

#### 7. Data Siswa XI

Siswa merupakan seseorang yang perlu dibina, ajaran serta dilatih, sehingga yang semula tidak tahu menjadi tahu, yang tak mengerti sebagai mengerti.

Tabel 4.3 Rombongan Belajar MAN Surabaya

Kelas	Jumlah Rombongan Kelas	Jumlah Peserta Didik	Keterangan
Kelas X	12	417	Terdiri dari kelas X-1 hingga X-12
Kelas XI	11	383	Terdiri dari XI MIPA 8 Kelas; XI IPS 3 Kelas; XI KEAGAMAAN 1 kelas.
Kelas XII	12	432	Terdiri dari XII MIPA 8 kelas; XII IPS 3 kelas; XII Keagamaan 1 Kelas; Kelas Akselerasi 1.
<b>TOTAL</b>	<b>35 Rombongan kelas</b>	<b>1232 Peserta Didik</b>	<b>35 Kelas</b>

Sumber Data: Dokumentasi MAN Surabaya Tahun Pelajaran 2022-2023

## 8. Kegiatan Ekstrakurikuler

MAN Surabaya memiliki dua kegiatan ekstrakurikuler diantaranya ekstrakurikuler pilihan serta wajib. Untuk yang wajib ialah sebuah kegiatan yang wajib siswa guna berkontribusi tanpa alasan. Adapun ekstrakurikuler yang dimaksud adalah Pramuka wajib yang dilaksanakan tiap hari Jum'at selepas pulang sekolah (Pukul 16.00-17.00 WIB).

Selanjutnya, aktivitas pilihan ialah rencana kegiatan yang siswa berkontribusi selaras pada kemauan serta bakat tiap siswa. Terdapat aktivitas ekstrakurikuler di MAN Surabaya dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

Tabel 4.4 Kegiatan Ekstrakurikuler

No.	Kelompok Ekstrakurikuler	Jenis Kegiatan Ekstrakurikuler
1.	Krida	Kepramukaan
		LDKS atau Latihan Dasar Kepemimpinan Siswa
		PMR atau Palang Merah Remaja
		PASKIBRA atau Pasukan Pengibar Bendera Pustaka
2.	Karya Ilmiah	IKR atau Karya Ilmiah Remaja
		Jurnalistik
		Olimpiade atau Kegiatan Penguasaan Keilmuan
		English Mates (ECC)
3.	Olah Bakat	Olahraga : Basket, futsal, Volly, Badminton.
		Olah Suara : Paduan Suara dan Band

		Sie Kerohanian Islam meliputi Banjari, Kaligrafi, Tari saman, Hifdzil Qur'an.
		Pencinta Alam

Sumber Data: Dokumentasi MAN Surabaya Tahun Pelajaran 2022-2023

## B. Paparan Data

Pada pembahasan ini akan disampaikan data perolehan penelitian yang dilakukan dengan teknik dokumentasi, wawancara serta observasi pada berbagai pihak sekolah meliputi: Siswa, Waka Kurikulum, serta Guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MAN Surabaya.

### 1. Penggunaan Game Kahoot untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya

Ketika saya mewawancarai Ibu Enni selaku waka kurikulum mengenai tanggapan pendidik yang menggunakan media kahoot dalam pembelajaran dan adakah kebijakan tertentu dalam penggunaan media, beliau mengatakan:

Melihat sarana prasarana dan fasilitas di MAN Surabaya mewadahi, Ibu Aliyah selaku guru mata pelajaran SKI berkesempatan untuk menggunakannya dengan semaksimal mungkin. Dalam proses pembelajarannya, Ibu Aliyah menggunakan media kahoot.

Ibu Aliyah menyatakan pendapatnya mengenai penerapan game kahoot dalam pembelajaran yaitu:

“Ketika pertama kali saya menerapkan kahoot, mayoritas anak-anak belum mengetahuinya, dari situ saya menjelaskan gambaran tentang game kahoot. Jika dirasa mereka paham tentang game kahoot, saya meminta mereka menyiapkan gadget dengan daya isi full dan kuota internet pada



pertemuan yang akan datang. Dari situ saya memberikan percobaan, setelah mereka paham barulah kompetisi dimulai mbak”.<sup>86</sup>

Wahyu Febriansyah selaku peserta didik, ia mengemukakan mengenai kahoot bahwa:

“Iya saya pernah menggunakan kahoot ini waktu masih duduk dibangku SMP. Itu pun memakai komputer yang ada di Laboratorium. Seingat saya dulu saya hanya memasukkan kode pin saja dan langsung terhubung dalam permainan kahoot kak”.<sup>87</sup>

Ibu Aliyah berpendapat mengenai mode permainan yang akan digunakan yaitu

“Saya menggunakan mode klasik mbak, karena dengan menggunakan mode ini saya bisa mengetahui sejauh mana pemahaman anak-anak. Jika saya menggunakan mode tim, maka saya tidak dapat mengetahui apakah dari mereka dapat memahaminya dengan baik”.<sup>88</sup>

Selanjutnya Ibu Aliyah berpendapat mengenai hal yang harus dipersiapkan dalam penerapan kahoot:

“Terlebih dahulu mempersiapkan alat-alat yang menunjang terlaksananya penggunaan media aplikasi kahoot, seperti pertanyaan, laptop, LCD, Proyektor, speaker dan kuota internet untuk mengantisipasi apabila wifi mengalami trouble”.<sup>89</sup>

Peneliti mengamati bahwa dalam pelaksanaan game kahoot, Ibu Aliyah menggunakan classic mode. Berikut langkah-langkah penerapan game kahoot di dalam kelas XI-Keagamaan:

- a. Guru terlebih dahulu *login* terlebih dahulu ke aplikasi kahoot serta membukakan soal kuis yang telah disajikan. Kemudian mengklik

---

<sup>86</sup> Ibu Nur Aliyah S.Pd.I, Selaku Pendidik Mata Pelajaran SKI, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

<sup>87</sup> Wahyu Febriansyah, Selaku Peserta Didik Kelas XI Keagamaan, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

<sup>88</sup> Ibu Nur Aliyah S.Pd.I, Selaku Pendidik Mata Pelajaran SKI, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

<sup>89</sup> Ibu Nur Aliyah S.Pd.I, Selaku Pendidik Mata Pelajaran SKI, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

tombol berwarna biru bertuliskan “Play”, guna memasuki kedalam quiz yang sudah disajikan.

**Gambar 4.2 Tampilan Soal Yang Telah Disiapkan**



- b. Sesudahnya timbul tampilan berupa yang ada terhadap gambar berikut ini serta klik “Classic Mode”

**Gambar 4.3 Tampilan Mode Game**



- c. Setelah itu akan muncul tampilan laman “*waiting for players...*” dengan munculnya kode game pin yang ada di atas.

**Gambar 4.4 Laman Pin & Menunggu Peserta**



- d. Guru meminta peserta didik untuk mengakses aplikasi kahoot melalui google dengan alamat web <https://kahoot.it/>. Lalu timbul tampilan berupa gambar berikut ini. peserta didik diharapkan memasukkan kode game pin yang telah tersedia dari guru dan mengklik tulisan “Enter”.

**Gambar 4.5 Laman Peserta Memasukkan PIN Kode**



- e. Sesudahnya timbul kolom pengisian *nick name* melalui tampilan siswa. Isi kolom tersebut sesuai nama panggilan dan nomor absen (sesuai kesepakatan bersama) kemudian klik *enter*

**Gambar 4.6 Laman Peserta memasukkan Nick Name**



- f. Nah, setelah peserta didik mengisi tiap namanya, sehingga ditampilkan layar guru timbul nama mereka satu persatu. Serta sesudah siswa masuk, klik tombol 'start'

**Gambar 4.7 Tampilan Peserta Join Game Kahoot**



- g. Permainan telah dimulai, serta siswa disiapkan guna menentukan respon melalui pertanyaan yang ada di tampilan guru.

**Gambar 4.8 Tampilan Pertanyaan di Layar Guru**



- h. Lalu peserta didik menentukan respon sesuai yang mereka tentukan secara mencocokkan lambang serta warna bangun datar yang ada pada tampilan layar guru dan juga pada gadget mereka.

**Gambar 4.9 Tampilan Jawaban di Layar Peserta didik**



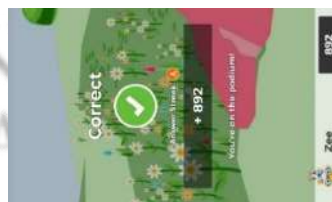
- i. Setelah siswa menentukan respon yang selaras pada yang mereka pilih, maka akan muncul tampilan hasil benar dan salah.

**Gambar 4.10 Tampilan Hasil Jawaban Benar or Salah**



- j. Lalu mereka (peserta didik) bisa mengamati total skor yang didapat oleh tiap mereka.

**Gambar 4.11 Tampilan Perolehan Skor pada layar Peserta Didik**



- k. Setelah game kahoot ini berakhir, sehingga bisa diamati dengan langsung pemenang juara melalui *game* ini.

**Gambar 4.12 Tampilan Pemenang Pada Layar Guru**



1. Kemudian guru meminta para pemenang tersebut untuk maju dan guru memberikan *reward* bagi mereka yang telah memenangkan poin terbanyak pada game kahoot.

Peneliti diberikan kesempatan untuk mengamati atau mengobservasi kelas yang dimana pertemuan tersebut belum menerapkan game kahoot, melainkan menggunakan metode presentasi. Peneliti mengamati bahwa nampak kurangnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran SKI. Kurangnya respon atau antusias peserta didik, hal tersebut terlihat ada yang asik bermain hp secara diam-diam meski telah dilarang, ada yang asik berbicara sendiri, dan tidur disaat teman sedang mempresentasikan materi.

Seusai jam pelajaran tersebut Ibu Aliyah selaku guru SKI beragumen mengenai motivasi belajar peserta didik sebelum diterapkannya kahoot:

“Begitula kiranya anak-anak jika saya menerapkan metode presentasi dalam pembelajaran. Saya sengaja hari ini tidak menggunakan media kahoot karena melanjutkan presentasi kelompok mengingat ini merupakan bab akhir dari semester ganjil. Nampak sekali perbedaannya motivasi belajar SKI jika saya tidak menerapkan kahoot. Kebanyakan dari mereka asik mengobrol dengan teman sebangkunya, dan hanya satu dua anak saja yang berani bermain ponsel, karena memang realitanya jika ada yang bermain ponsel ketika pelajaran SKI maka ponsel nginap sampai dua minggu. Tujuannya supaya anak biar bisa belajar menghargai teman yang

sedang presentasi dan fokus dalam pelajaran. Apalagi ini pelajaran SKI, yang membutuhkan konsentrasi supaya bisa mencerna materi”.<sup>90</sup>

Selanjutnya, Zahra memberikan pendapatnya mengenai motivasi belajar sebelum diterapkan game kahoot:

“Bagaimana aku dapat termotivasi belajar SKI kalau pembawaan teman-teman yang presentasi bikin ngantuk dan bosan kak, mungkin tidak hanya aku saja kak, teman-teman juga merasakan hal yang sama kak”<sup>91</sup>.

Selanjutnya, Ibu Aliyah memberikan argumennya mengenai cara untuk membangkitkan motivasi belajar SKI sebelum diterapkan game kahoot:

“Jika ditanya adakah cara untuk membangkitkan motivasi belajar jawabannya iya ada mbak. Kalau membangkitkan motivasi belajar peserta didik mata pelajaran ini tentunya sudah saya mikirkan matang-matang, dan itu juga dirasakan oleh guru lain bukan saya aja. Begini mbak zelda, guru sudah berusaha semaksimal mungkin supaya pembelajarannya menyenangkan dan aktif. Kalau pembelajaran di kelas aktif dan menyenangkan, maka peserta didik akan senang dan ada rasa semangat dalam menuntut ilmu. hal itu jatuhnya bisa kepada salah satu upaya membangkitkan motivasi belajar juga. Kembali ke topik semula ya mbak, cara saya membangkitkan motivasi belajar sebelum diterapkan game kahoot dengan quiz manual. Guru yang melemparkan pertanyaan dan peserta didik menjawab. Itu pun sudah ketebak siapa yang sering menjawabnya mbak, hanya anak-anak itu saja”.<sup>92</sup>

Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa metode game quiz manual dapat dikatakan masih belum bisa membentuk motivasi pembelajaran siswa guna mata pelajaran SKI. Hal itu membuat Ibu Aliyah memikirkan cara supaya peserta didik dapat lebih semangat dalam pembelajaran SKI di kelas Hingga akhirnya menerapkan game kahoot dalam proses pembelajarannya.

---

<sup>90</sup> Ibu Nur Aliyah S.Pd.I, Selaku Pendidik Mata Pelajaran SKI, Wawancara, Surabaya 14 November 2022.

<sup>91</sup> Az-Zahra Febiasri, Selaku Peserta Didik Kelas XI-Keagamaan, Wawancara, Surabaya 14 November 2022.

<sup>92</sup> Ibu Nur Aliyah S.Pd.I, Selaku Pendidik Mata Pelajaran SKI, Wawancara, Surabaya 14 November 2022.

Pada saat penelitian berlangsung, materi ajar yang disampaikan guru adalah “Proses Lahirnya Daulah Syafawi” yang mana didalamnya menjelaskan secara rinci mengenai lahirnya daulah syafawi, khalifah yang memimpin daulah syafawi, strategi pemerintahan daulah syafawi, dan kebijakan pemerintahan daulah syafawi. Materi tersebut direncanakan supaya dituntaskan dalam 2 hingga 3 pertemuan dengan durasi 2x45 menit di setiap pertemuannya.

Dalam RPP pada bagian media pembelajaran, guru tidak menuliskan secara spesifik mengenai media yang digunakan, namun terkadang juga menuliskan secara global alat bantu (media) yang digunakan saat pembelajarannya. Sebagai contoh, pada RPP SKI oleh Ibu Aliyah cukup menuliskan ‘Game’ untuk menunjukkan bahwa beliau akan menggunakan permainan dalam proses pembelajarannya, seperti quiz, cerdas cermat, teka-teki silang, game kahoot, dan sebagainya. Pada akhirnya kembali lagi ke beliau untuk memilih jenis permainan apa yang akan dipakai mengingat bahwasanya Bu Aliyah juga mempertimbangkan situasi dan kondisi di dalam kelas tertentu.

Secara kebetulan, peneliti mendapatkan kesempatan untuk melihat tahap belajar dalam mata pelajaran SKI secara memakai game kahoot. Saat beliau menggunakan kahoot, beliau tidak membuat kisi-kisi soal sesuai dengan format pedoman kisi-kisi pada umumnya. Akan tetapi beliau tetap membuat catatan di word berupa pertanyaan yang akan dimasukkan ke dalam game kahoot. Pertanyaannya pun mengikuti

indikator keberhasilan yang dituju sesuai dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar.

Peneliti mendapatkan kesempatan melakukan observasi pada proses pembelajaran SKI di dalam kelas ketika menerapkan media aplikasi kahoot pada topik materi mengenai Proses Lahirnya Daulah Syafawi. Pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses kegiatan yang mencakup pendahuluan, inti, serta penutup. Rangkaian belajar tersebut akan dipaparkan dibawah ini:

a. Kegiatan Pendahuluan

Pembelajaran mata pelajaran SKI di kelas XI-Keagamaan dimulai setelah istirahat pertama yakni pada jam kelima dan keenam. Peneliti mengikuti serangkaian pembelajaran dari awal hingga akhir. Pada tahap awal, guru masuk ke kelas secara berucap salam serta mengkondisikan siswa. disana peneliti juga disambut dengan baik oleh peserta didik kelas XI-Keagamaan. Seperti guru pada umumnya, Bu Aliyah melakukan salam pembuka pembelajaran dengan ceria dan juga doa awal belajar pada kegiatan awal pembelajaran, serta menanyakan absensi kehadiran. Dan peneliti menemukan antusias peserta didik ketika mengetahui bahwa hari ini pembelajarannya menggunakan media aplikasi kahoot. Mereka telah mempersiapkannya dengan matang, mulai dari membawa gadget, mengisi full daya baterai, dan juga telah mempersiapkan kuota.



#### b. Kegiatan Inti

Dalam tahapan ini, guru meminta bantuan kepada salah satu peserta didik untuk membantu mengoperasikan proyektor dan peserta didik yang lainnya mempersiapkan diri untuk belajar dengan menggunakan game kahoot. Beberapa menit kemudian, guru meminta peserta didik untuk login terlebih dahulu melalui laman <https://Kahoot.it/>. Setelah itu guru memberikan kode pin untuk dapat memasuki laman kahoot. Peneliti kerap menemukan kendala dari salah satu peserta didik ketika hendak mengakses kahoot, yakni jaringan yang tiba-tiba menjadi kurang bersahabat. Namun antusias dari rekan temannya yang lain sigap membantu dengan bersedekah kuota.

Ketika semua telah masuk, permainan pun dimulai. Jika dirasa sempat membuka buku, guru memperbolehkan peserta didik untuk mencari jawabannya di buku. Namun mengingat durasi yang diberikan pada satu pertanyaan hanya sebentar, maka hal itu membuat peserta didik semakin greget. Melihat hal itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar pada pelajaran SKI sangat nampak tergambar dalam diri peserta didik. Dan di setiap pertanyaannya, guru juga menjelaskan secara singkat yang sekiranya membuat peserta didik dapat memahaminya dengan baik.

#### c. Kegiatan Penutup

Ketika berakhirnya game kahoot, peneliti mengamati peserta didik yang dimana masih ingin melanjutkan pembelajarannya dengan menggunakan media kahoot. Mereka menginginkan pertemuan selanjutnya dan seterusnya dengan menggunakan kahoot. Telah diketahui bahwa hasil skor muncul di akhir permainan, maka guru membagikan hadiah pada siswa yang sukses mendapatkan skor terbanyak pada peringkat 1, 2 dan 3. Meskipun reward yang diberikan sebatas snack, namun tampak sekali raut wajah gembira. Hal itu dibuktikan ketika peneliti mewawancari pemenang kahoot. Setelah pembagian hadiah, guru menutup pelajaran secara berdoa kafaratul majelis.

Melalui perolehan wawancara dengan Ibu Aliyah selaku guru SKI mengenai latar belakang menggunakan media game kahoot, beliau mengatakan:

“Sejauh ini mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam muatan materinya sangat padat dan juga alokasi waktu yang ditetapkan juga tidak banyak mbak. Awal pembelajaran terdapat kendala yang biasanya muncul dalam mata pelajaran ini. Kendala tersebut terletak pada persepsi dan motivasi peserta didik. Persepsi peserta didik mengenai mapel ini yaitu mereka beranggapan bahwa pelajaran ini sulit, menghafalkan setiap kejadian atau peristiwa di setiap sub bab nya dan membosankan karena cenderung mengulas kisah-kisah silam. Belum lagi yang dahulunya dari sekolah umum yang cenderung mendapatkan ilmu agamanya tidak sebanyak di sekolah islam atau madrasah. Dengan persepsi tersebut, saya pribadi ya mbak, harus pandai dalam memanage kelas supaya apa? Tidak lain supaya pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, dan juga menghilangkan persepsi buruk siswa mengenai pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karenanya saya memikirkan bagaimana supaya peserta didik ini semangat dalam belajar SKI. Saya coba menerapkan quiz dan hasilnya hanya satu dua orang saja yang aktif mbak, jika di persentasekan tidak sampai 50% anak ikut andil dalam mempelajari SKI. Saya mencari-cari lagi media yang menarik, mudah diakses, dan tanpa biaya. Dan saya mengamati bahwa mayoritas peserta didik tidak luput dari genggamannya gadget, nah dari situ saya mencoba menerapkan kahoot, mbak. Ketika saya mencoba

menggunakan game kahoot sebagai media pembelajaran awalnya mereka belum mengetahui tentang media ini, kemudian saya menjelaskan petunjuknya. Setelah mereka paham apa itu kahoot dan bagaimana caranya, dari situ saya mulai menerapkan. Dan Alhamdulillah berkembang pesat kemajuan belajar peserta didik ketika saya menerapkan media kahoot. Ibarat makan masakan yang dirasa enak sesuai dengan lidah kita, maka kita akan nambah. Nah iya itu yang saya rasakan perkembangan dari peserta didik ini mbak”<sup>93</sup>.

Selanjutnya, Ibu Aliyah berpendapat mengenai motivasi belajar peserta didik setelah diterapkan kahoot

“Alhamdulillah ada kemajuan belajar ketika menerapkan kahoot. Mereka meresponnya dengan baik, anak yang pasif menjadi aktif, pembelajaran di kelas juga menjadi interaktif, anak-anak semakin ketagihan kahoot”.<sup>94</sup>

Tanggapan Tiara selaku peserta didik mengenai penerapan kahoot pada pelajaran SKI yaitu:

“Alhamdulillah kak bisa mendapatkan skor tertinggi. Padahal tadi nge klik jawabannya sempat kalah cepat dengan teman-teman. Tapi karena ada rasa yang menggebu, akhirnya bisa menyalip teman-teman. Untuk pengaplikasian kahoot cukup mudah sih kak, apalagi bu Aliyah juga memandu kita semua. Seneng banget kalau pelajaran SKI atau yang berbau sejarah pakek kahoot, seru poll. Jadi semangat belajar SKI aku kak, serius, waktu tau besok mapel SKI pakek game kahoot, uuh aku belajar dulu kak. Baca-baca buku paketnya. Untuk efektif tidaknya, menurut Tiara pribadi nih, udah sangat efektif. Udah kelihatan loh kak. Teman-teman kalo pelajaran berbau sejarah apalagi sejarah Islam mesti malas kak. Tapi semenjak pakek kahoot, masyaallah teman-teman jadi semangat loh kak, malah yang males, sekarang rajin belajar SKI”.<sup>95</sup>

Tanggapan Hena mengenai penerapan kahoot pada pelajaran SKI, ia mengatakan:

“Seru banget kak, malah aku pingin main kahoot lagi kak. Kalau kendala sih pasti ada kak. Kendalanya hanya di sinyal kak, tapi alhamdulillah bisa mengakses kahoot lagi. Untuk pengaplikasian kahoot sendiri gampang kak, bu Aliyah juga menjelaskan caranya dengan sangat mudah. Cuma login, masukkan kode pin dan main deh. Sama seperti pendapatnya Tiara, pengennya pelajaran SKI ini pakai kahoot. Udah game nya seru dapat hadiah pula kak. Malah ya kak, aku kalau tau besok bakal

---

<sup>93</sup> Ibu Nur Aliyah S.Pd.I, Selaku Pendidik Mata Pelajaran SKI, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

<sup>94</sup> Ibu Nur Aliyah S.Pd.I, Selaku Pendidik Mata Pelajaran SKI, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

<sup>95</sup> Mutiara Tsamrotul Qolby, Selaku Peserta Didik Kelas XI Keagamaan, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

pakai kahoot ya aku belajar dulu. Untuk efektif sih menurut aku pribadi, cukup efektif memotivasi kita dalam belajar SKI. Anak yang malas belajar SKI akhirnya bangkit dan semangat dalam belajar, yaa contohnya aku sendiri kak”.<sup>96</sup>

Tanggapan Cahyania mengenai pelaksanaan kahoot pada pelajaran SKI, ia mengatakan

“Alhamdulillah bisa mendapat skor terbanyak ketiga. Perasaannya yang pasti senang kak, gimana gak senang pelajaran yang aku kira bakalan membosankan ehhh seru banget semenjak ada kahoot. Jawaban saya sama sih kak kayak mereka Citra dan Hena, cuman yang perlu digaris bawah kahoot ini cocok kalau diterapkan di pelajaran SKI, karena menyenangkan, tampilan menarik, mudah dipahami, dan bisa mengasah pemahaman meskipun harus bersaing”.<sup>97</sup>

Ringgo selaku peserta didik berpendapat:

“Iya kak seru banget,. Apa ya kak, sensasi greget untuk menjawab itu ada bahkan membara gitu kak. Yaa gimana ya kak, meskipun ada pertanyaan yang tidak bisa aku jawab rasanya pengen sekali buka buku mencari jawabannya. Tapi gak sempat kak, kan di timer. Jika disuruh memilih belajar SKI dengan presentasi sama kahoot ya aku pribadi kahoot lah kak. Ya pada intinya, menurutku belajar SKI jadi simpel dalam memahami materi, ada hadiahnya juga dan yang pasti gak membosankan karena tampilan kahoot menarik”.<sup>98</sup>

Kemudian Cinta selaku peserta didik juga berpendapat setelah usai pelaksanaan kahoot,

“Menurut Cinta kahoot ini seru banget kak. Apalagi ada hadiah bagi pemenang satu dua dan tiga, jadi rasa greget berbondong-bondong untuk menjawab quiz di kahoot itu jelas ada kak. Sayangnya, aku terkendala sinyal kak. Tadi loading minta ampun, sampai 3 kalau gak 2 pertanyaan

---

<sup>96</sup> Hena Lutfi Rani, Selaku Peserta Didik Kelas XI Keagamaan, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

<sup>97</sup> Cahyania Riza Meilani, Selaku Peserta Didik Kelas XI Keagamaan, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

<sup>98</sup> Pradana Ringgo Syahputra, Selaku Peserta Didik Kelas XI Keagamaan, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

belum aku jawab. Untuk perbandingan enak dijelasin antara presentasi sama diterapin kahoot yaa menurutku kahoot kak. Memang benar presentasi semua materi dijelasin sama teman yang menjadi presentator, tapi belum tentu semua materi itu cepet nangkepnya kak. Kalau kahoot kan enak, apa yang kita tidak tahu menjadi tahu melalui pemaparan singkat game kahoot tadi. Dan mudah dihafal juga jika seumpama keluar di soal ujian”<sup>99</sup>.

Selanjutnya, Ibu Aliyah berpendapat mengenai kekurangan dan kelebihan game kahoot pada mata pelajaran SKI:

“Kelebihannya mudah diakses, tidak berbayar, terdapat suara dan tampilan yang menarik sehingga anak-anak tidak cepat bosan, memiliki berbagai macam fitur. Kekurangannya tidak bisa memaparkan pertanyaan maupun jawaban yang panjang karena terbatasnya maksimum kalimat, jaringan internet yang lemah akan mengganggu proses pelaksanaan kahoot, hanya 2 fitur saja yang dapat diakses karena biaya free dan jika setiap pertemuan diterapkan kahoot saya rasa anak-anak jenuh mbak”<sup>100</sup>.

Wahyu selaku peserta didik berpendapat mengenai kelebihan dan kekurangan kahoot:

“Menurutku kelebihan dari game kahoot itu tampilan yang menarik, terdapat suara, ada timer sehingga teman-teman cepat dalam menjawab, sama penyampaian bu Aliyah yang baik ketika menjelaskan disetiap butir soal. Kekurangannya menggunakan kuota internet kak”<sup>101</sup>.

Ibu Aliyah berpendapat mengenai penggunaan game kahoot untuk membangkitkan motivasi belajar dalam mapel SKI:

“Penggunaan kahoot saya rasa cukup baik dalam membangkitkan motivasi belajar pada mata pelajaran SKI mbak. Terbukti dari respon baik oleh anak-anak, tampilan yang menarik, menyenangkan sehingga mereka tertarik ketika saya menerapkan kahoot. Hanya saja saya perlu membuat berbagai stok pertanyaan mbak”<sup>102</sup>.

---

<sup>99</sup> Cinta Aprilia Putri, Selaku Peserta Didik kelas XI Keagamaan, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

<sup>100</sup> Ibu Nur Aliyah S.Pd.I, Selaku Pendidik Mata Pelajaran SKI, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

<sup>101</sup> Wahyu Febriansyah, Selaku Peserta Didik Kelas XI Keagamaan, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

<sup>102</sup> Ibu Nur Aliyah S.Pd.I, Selaku Pendidik Mata Pelajaran SKI, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

## 2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Game Kahoot dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya

Setelah mengambil data melalui perolehan observasi serta wawancara, faktor pendukung serta penghambat dalam penerapan kahoot akan dipaparkan dengan menggunakan analisis SWOT. Berikut akan dipaparkan:

### a. Strength (Kekuatan)

Strength (kekuatan) dalam penerapan game kahoot akan diuraikan sebagai berikut:

#### 1) Tersedianya Sarana dan Fasilitas

Sarana dan fasilitas sebagai pendukung pembelajaran di MAN Surabaya cukup baik. Oleh karenanya guru memanfaatkannya dengan sebaik mungkin. Serta pada belajar SKI atau Sejarah Kebudayaan Islam, Ibu Aliyah selaku guru pengampu mampu memanfaatkan sarana dan fasilitas seperti tersedianya LCD proyektor, wifi dan speaker didalam kelas.

Ibu Aliyah berpendapat mengenai faktor pendukung pelaksanaan kahoot sebagai berikut:

“Faktor pendukungnya adalah ketika Madrasah memiliki sarana dan fasilitas yang menunjang pembelajaran. Seperti kondisi kelas yang bersih, tersedianya wifi, setiap kelas memiliki LCD proyektor dan speaker. Kesiapan dalam menerapkan kahoot

seperti laptop, meski tersedia wifi madrasah kuota internet juga perlu untuk mengantisipasi, tersedianya pertanyaan”.<sup>103</sup>

Melalui apa yang peneliti amati sejak observasi, sarana serta fasilitas kelas pada kondisi baik dan berfungsi sebagaimana mestinya. Hal ini terlihat ketika Ibu Aliyah hendak menerapkan kahoot, proyektor dan speaker dapat langsung digunakan dengan baik.

## 2) Antusias Peserta Didik

Dalam penerapan game kahoot, antusias peserta didik dapat terlihat dari semangat dalam mengikuti pembelajaran, mempersiapkan gadget dan kuota internet, membantu guru dalam proses penerapan kahoot dan peserta didik yang semula pasif menjadi aktif. Siswa yang aktif dapat memudahkan guru ketika mengajar.

### b. Weakness (Kelemahan)

#### 1) Kendala Jaringan Internet

Saudari Cinta selaku peserta didik kelas XI, berpendapat mengenai kendala jaringan internet yaitu:

“Iya benar kak, sempat terjadi kendala pada jaringan internet. Seharusnya setelah menjawab muncul tampilan benar dan salah, akan tetapi layar saya masih loading mulu sampai ke pertanyaan berikutnya”.<sup>104</sup>

Saudari Quds Aisyah selaku peserta didik juga berpendapat yaitu:

<sup>103</sup> Ibu Nur Aliyah S.Pd.I, Selaku Pendidik Mata Pelajaran SKI, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

<sup>104</sup> Cinta Aprilia Putri, Selaku Peserta Didik Kelas XI Keagamaan, Wawancara, Surabaya 21 November 2022.

“Tiba-tiba trouble kak, padahal kuota internet masih ada. Tapi alhamdulillah masih bisa menjawab pertanyaan berikutnya”.<sup>105</sup>

Saudari Aliyyah selaku peserta didik juga berpendapat:

“Awalnya pakai wifi sekolah, tapi lemot kak. Akhirnya pakai kuota internet pribadi, dari pertengahan quiz kahoot kuota internetku habis. Untungnya di hotspot temanku kak, jadi bisa menjawab pertanyaan selanjutnya”.<sup>106</sup>

Ibu Aliyah selaku guru SKI menanggapi yaitu:

“Saya sudah memberitahukan bahwa pertemuan berikutnya akan dilaksanakan game kahoot. Mereka juga paham betul apa yang harus menjadi persyaratan ketika hendak menerapkan kahoot ini, seperti tersedianya paket data di hp masing-masing dan baterai hp setidaknya terisi penuh. Nah kalau gadget, tanpa saya minta, mereka juga selalu membawanya mbak. 90% siswa-siswi MAN pasti membawa gadget, sisanya mungkin karena ketinggalan, rusak, atau bahkan harus join bersama ayah/ibu nya. Jika dalam pelaksanaan kahoot ini terjadi kendala teknis berupa loading lama karena disebabkan jaringan internet, maka dalam perspektif saya hal itu wajar mbak. Internet mereka memadai, hanya saja disuatu keadaan menjadi lambat dan kurang stabil. Untuk solusi dari kendala ini sesuai lagu kebanggaan MAN mbak zelda, yang dimana liriknya ‘motto ikhlas beramal’. Jjka diantara mereka yang dirasa jaringannya stabil atau paket data nya masih bagus, maka teman yang lain mendonasikan kuotanya ke teman yang kesulitan, ya sesuai motto MAN mbak. Alhasil mereka dapat bermain kembali meski tidak menjawab satu atau bahkan lebih soal yang ada di game kahoot. Dan untuk saya pribadi selalu mengantisipasi dengan tersedianya kuota internet guna pembelajaran menggunakan kahoot berjalan dengan lancar”.<sup>107</sup>

## 2) Kendala Teknis

Pada saat observasi, peneliti mengamati bahwa hambatan dari pembelajaran yang menggunakan kahoot terletak pada kendala teknis seperti tampilan layar LCD proyektor berubah menjadi warna kuning, speaker tiba-tiba tidak menyala, tampilan

---

<sup>105</sup> Quds Aisyah R.A, Selaku Peserta Didik Kelas XI Keagamaan, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

<sup>106</sup> Aliyah Sausan K, Selaku Ppeserta Didik Kelas XI Keagamaan, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

<sup>107</sup> Nur Aliyah S.Pd.I, Selaku Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Wawancara Pribadi pada 21 November 2022.



layar LCD proyektor tidak ada koneksi karena kabel sering tersenggol.

Setelah ditelusuri ternyata perubahan warna tampilan layar LCD proyektor diakibatkan belum di setting, dan kabel tersenggol yang mengakibatkan speaker tidak menyala serta kehilangan koneksi pada tampilan layar LCD. Solusinya yaitu salah satu peserta didik membantu mensetting guna tidak terjadi perubahan warna dan guru berhati-hati supaya kabel tidak tersenggol

c. Opportunity (Peluang)

- 1) Mendapat dukungan penuh oleh wakil kepala sekolah bidang kurikulum.

“Pendidik di MAN Surabaya ini diperbolehkan secara bebas berkreasi dan berinovasi dalam proses pembelajaran, dalam hal ini, yang saya maksud adalah strategi, model, metode, termasuk media pembelajaran yang dipraktikkan guru dalam proses belajar mengajar di kelas, mengapa saya mengatakan bebas? Dikarenakan yang paham betul kondisi kelas adalah guru yang mengajar di kelas tersebut jika ada kebijakan yang membuat serentak guru harus menggunakan strategi atau media pembelajaran yang sama maka anak akan mengalami titik kejenuhan, di sisi lain, Madrasah juga telah memberikan sarana prasarana dan fasilitas yang menunjang guru dapat berinovasi dan berkreasi, seperti menggunakan media kahoot”.<sup>108</sup>

d. Threat (Tantangan)

- 1) Terbatasnya waktu pembelajaran

---

<sup>108</sup> Enni Subchandini, Selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Wawancara, Surabaya 14 November 2022

Sebagaimana yang diketahui, durasi pembelajaran untuk mata pelajaran SKI di MAN Surabaya adalah 2 jam pelajaran. Artinya 2 jam pelajaran setara dengan 90 menit. Setidaknya membutuhkan waktu kurang lebih 20 menit untuk membuka pembelajaran sekaligus mempersiapkan media tersebut, 15 menit untuk mengondisikan peserta didik login ke dalam game kahoot, dan membutuhkan 30 menit dalam satu sesi permainan kahoot beserta penjelasan singkat yang dipaparkan oleh guru untuk mengulas kembali.

Berdasarkan kacamata peneliti selama observasi, waktu pembelajaran tersebut terpotong oleh guru yang masih rapat dan kendala teknis seperti tampilan layar LCD yang semula menampilkan kahoot tiba-tiba kosong, speaker tiba-tiba tidak menyala.

Ibu Aliyah berpendapat yaitu:

“Pada akhirnya setiap pertanyaan saya paparkan secara singkat supaya anak-anak dapat menyelesaikan quiz kahoot hingga akhir”.<sup>109</sup>

### **C. Pembahasan**

Cakupan ini hendak membahas hasil yang diperoleh melalui lapangan selama melaksanakan kegiatan penelitian mengenai “*Penggunaan Game Kahoot Untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya*”. Peneliti akan membuktikan bahwa

---

<sup>109</sup> Ibu Nur Aliyah S.Pd.I, Selaku Pendidik Mata Pelajaran SKI, Wawancara, Surabaya 21 November 2022

media game kahoot ini dapat membangunkan motivasi pembelajaran peserta didik terhadap mata pelajaran SKI atau Sejarah Kebudayaan Islam. Deskripsi paparan data yang sudah dijabarkan dalam sub bab awal, bisa diamati pada penjelasan berupa:

1. Penggunaan Game Kahoot untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya

Madrasah Aliyah Negeri Surabaya memiliki sarana, prasarana dan fasilitas yang menunjang untuk meningkatkan mutu pendidikan. Hal itu terbukti ketika peneliti melakukan sebuah observasi di MAN Surabaya, mulai dari awal masuk gerbang hingga masuk ke dalam ruang kelas. Berbicara mengenai ruang kelas. Peneliti telah melakukan sebuah pengamatan mengenai ruang kelas yang ada pada MAN Surabaya, memang benar MAN Surabaya ini dilengkapi dengan LCD Proyektor, sound speaker, pendingin ruangan (AC), Lampu, ruang yang memuat hingga 40 peserta didik beserta bangkunya, dan papan tulis serta layanan internet yang bisa diakses siswa serta guru.

Menanggapi wawancara dengan Ibu Enni selaku Waka Kurikulum di MAN Surabaya dapat disimpulkan bahwa dengan sarana prasarana dan fasilitas yang menunjang, guru diberikan kebebasan untuk berkreasi dan berinovasi. Selain itu, Ibu Enni bidang kurikulum mendukung penuh setiap kegiatan pembelajaran yang aktif dan inovatif. Dengan begitu, Madrasah Aliyah Negeri Surabaya mempunyai pendidik yang mampu beradaptasi terhadap hal-hal baru yang dapat ditemui dalam pembelajaran masa kini

dan mampu mengikuti era revolusi digital ini, oleh karenanya diharapkan dapat menaikkan kualitas pendidikan yang terdapat di Madrasah Aliyah Negeri Surabaya.

Berdasarkan hasil paparan data yang telah dijelaskan, mayoritas peserta didik baru mengetahui mengenai game kahoot. Adapun sisanya yang telah mengetahui game ini adalah yang semasa SMP/MTS nya telah menggunakan kahoot sebagai pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya guru awalnya menyiapkan peralatan yang menompang terselenggaranya pemakaian aplikasi kahoot, seperti leptop, LCD, Proyektor, sound dan kuota internet (untuk mengantisipasi apabila wifi mengalami trouble) dan juga peserta didik kelas XI-Kegamaan juga diminta untuk menyiapkan gadget masing-masing. Peneliti mengamati bahwa dalam pelaksanaan game kahoot, guru menggunakan classic mode. Berikut langkah-langkah pelaksanaan kahoot:

- a. Guru terlebih dahulu *login* terlebih dahulu ke aplikasi kahoot serta membukakan soal kuis yang telah disajikan. Kemudian mengklik tombol berwarna biru bertuliskan “Play”, guna memasuki kedalam quiz yang sudah disajikan. Lalu klik “Classic mode”
- b. Setelah itu akan muncul tampilan laman “*waiting for players...*” dengan munculnya kode game pin yang ada di atas.
- c. Guru meminta peserta didik untuk mengakses aplikasi kahoot melalui google dengan alamat web <https://kahoot.it/>. Lalu timbul tampilan

- berupa gambar seperti ini. peserta didik diharapkan memasukkan kode game pin yang telah tersedia dari guru dan mengklik tulisan “Enter”.
- d. Sesudahnya timbul kolom pengisian *nick name* melalui tampilan siswa. Isi kolom tersebut sesuai nama panggilan dan nomor absen (sesuai kesepakatan bersama) kemudian klik *enter*
  - e. Nah, setelah peserta didik mengisikan tiap namanya, sehingga ditampilkan layar guru timbul nama mereka satu persatu. Serta sesudah seluruh siswa masuk, klik tombol ‘start’
  - f. Permainan telah dimulai, serta siswa disiapkan guna menentukan respon melalui pertanyaan yang ada di tampilan guru.
  - g. Lalu peserta didik menentukan respon sesuai yang dipilihnya secara mencocokkan lambang serta warna bangun datar yang ada pada tampilan layar guru dan juga pada gadget mereka.
  - h. Setelah siswa menentukan respon yang selaras pada yang mereka pilih, maka akan muncul tampilan hasil benar dan salah.
  - i. Lalu mereka (peserta didik) hendak mengamati total skor yang didapat tiap siswa.
  - j. Sesudah game kahoot ini berakhir, sehingga bisa diamati dengan langsung pemenang juara melalui *game* ini.
  - k. Kemudian guru meminta para pemenang tersebut untuk maju dan guru memberikan reward bagi mereka yang telah memenangkan poin terbanyak pada game quiz kahoot.

Berdasarkan hasil pengamatan selama di lapangan, guru dalam menerapkan game kahoot telah melakukannya selaras pada langkah yang sudah ditetapkan. Diawali dengan menyiapkan alat penunjang serta diakhiri dengan memberikan reward kepada peserta didik yang mendapat skor tertinggi dalam game kahoot. Karena dengan tahapan-tahapan yang telah ditentukan tersebut dapat mempengaruhi lancar tidaknya suatu pembelajaran dengan menggunakan kahoot.

Menanggapi hasil wawancara dengan guru SKI bahwa sebelum diterapkannya game kahoot pada mata pelajaran SKI, motivasi pembelajaran siswa pada awalnya rendah. Boleh jadi dikarenakan pembelajaran yang monoton sehingga kurang menarik perhatian mereka. Maka selaras pada asumsi Asrori yang mengatakan jika suatu indikator peserta didik yang mempunyai motivasi rendah ialah perhatian pada pelajaran rendah serta gairah belajar ikut menurun.

Rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI harus segera ditangani, supaya pembelajaran yang dilaksanakan tercapai secara optimal. Maka dari itu guru SKI perlu menangani penyebab rendahnya motivasi belajar dengan cara merubah kegiatan pembelajaran menjadi menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan game kahoot dalam pembelajaran SKI.

Menanggapi wawancara guru, game kahoot dipilih karena mudah diakses, tidak mengeluarkan biaya dan terjalin interaksi antara pendidik dan guru. Dalam hal ini sesuai dengan pertimbangan dalam memilih

media, diantaranya harus mempertimbangkan rumus ACTION (*Acces, Cost, Technology, Interactivity, Organization, Novelty*). Artinya media yang dipilih harus memudahkan peserta didik dan pendidik, biaya, melibatkan teknologi, mendorong terjadinya interaksi aktif dan juga positif, instansi mendukung penerapan media, dan mengikuti perkembangan jaman.

Media kahoot merupakan sebuah aplikasi game edukasi yang dapat mengasah kecepatan siswa dalam menjawab pertanyaan dan dilengkapi dengan fitur yang menarik sehingga dapat membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran SKI menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan tidak jenuh saat mengikuti pembelajaran. Hal itu juga dijelaskan bahwa media kahoot memiliki manfaat salah satunya adalah menciptakan situasi belajar di kelas lebih interaktif, menggembirakan serta mengasah pemahaman siswa. Oleh karenanya, guru menerapkan kahoot dalam pembelajaran SKI.

Media kahoot juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menanggapi hasil wawancara selama observasi di lapangan, kelebihan kahoot yakni mudah di akses, tampilan kahoot yang menarik, dan terdapat suara. Kekurangannya tidak bisa memaparkan pertanyaan maupun jawaban yang panjang karena terbatasnya maksimum kalimat serta menggunakan kuota internet.

Setelah mengambil data dari hasil wawancara dan observasi, bahwa penggunaan game kahoot untuk membangkitkan motivasi belajar dalam pelajaran SKI dikatakan baik, hal ini sebagaimana yang dikatakan guru

bahwa nampak perubahan sebelum dan sesudah diterapkan game kahoot. Tidak hanya itu, peneliti kerap mengamati peserta didik bahwa ada rasa semangat juang dalam diri mereka untuk berambisi menjawab pertanyaan saat guru menggunakan media kahoot

Menanggapi pendapat peserta didik setelah diterapkannya game kahoot bahwa mayoritas mereka tertarik ketika guru menerapkan kahoot dalam pembelajaran SKI. Selain dapat mengasah kemampuan dalam menjawab pertanyaan, Ketertarikan tersebut dipicu karena mendapat reward bagi mereka yang menduduki skor tertinggi dan pembawaan guru yang menyenangkan. Dari poin-poin strategi membangkitkan motivasi belajar, maka guru mata pelajaran SKI telah berhasil membangkitkan motivasi pembelajaran peserta didik secara memakai media game kahoot.

Hal itu juga selaras dengan indikator motivasi belajar diantaranya antusias dalam belajar, senang berkompetisi, adanya hal menarik dalam pembelajaran, adanya reward atau penghargaan dalam belajar. dengan demikian, penggunaan game kahoot cukup baik dalam membantu membangkitkan motivasi pembelajaran siswa terhadap mata pelajaran SKI..

## 2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Game Kahoot dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya

Berdasarkan hasil paparan data berupa wawancara dan observasi, faktor pendukung serta penghambat dalam penerapan kahoot akan



dipaparkan dengan menggunakan analisis SWOT. Analisis SWOT merupakan analisa yang berpatokan pada empat sudut pandang diantaranya: Strength (kekuatan) yang berarti menganalisis keunggulan, Weakness (kelemahan) yang berarti menganalisis keterbatasan yang dapat menghambat jalannya pembelajaran, Opportunity (peluang) yang berarti menganalisis situasi yang menguntungkan pembelajaran, dan Threat (tantangan) yang berarti menganalisis situasi yang tidak menguntungkan pembelajaran.<sup>110</sup> Dengan menggunakan analisis SWOT dapat mengkaji faktor-faktor yang ada dalam suatu pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Dalam analisis SWOT ini ada dua dua fator yang sangat mempengaruhi maju mundurnya pendidikan, yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat. Yang termasuk faktor pendukung adalah (kekuatan dan peluang) dan faktor penghambat (kelemahan dan tantangan). Adapun faktor pendukung dalam penerapan game kahoot dalam membangkitkan motivasi pembelajaran siswa ialah tersedianya fasilitas yang memudahkan seperti tersedianya LCD Proyektor dan speaker. Selain itu faktor pendukung lainnya yaitu tersedianya pertanyaan quiz kahoot, tersedianya wifi, dan antusias dari peserta didik dalam mengikuti pembelajaran SKI, sehingga penggunaan game kahoot dalam mata pelajaran SKI atau Sejarah Kebudayaan Islam dapat terlaksana secara lancar.

---

<sup>110</sup> A. Hadi, "Konsep Analisis SWOT dalam Peningkatan Mutu Lembaga Madrasah", *Jurnal Ilmiah Didaktika*, Vol. 14, No. 1, h.143-158.

Sedangkan faktor penghambat penerapan game kahoot adalah kendala jaringan internet, terbatasnya waktu pembelajaran, dan kendala teknis. Dari tanggapan peserta didik kelas XI dan juga guru SKI mengenai solusi yang menghambat jalannya penerapan game kahoot yaitu 1) saling membantu dengan memberikan hotspot kepada teman yang mengalami kendala. 2) guru menjelaskan dengan singkat dari tiap butir pertanyaan yang telah dijawab oleh peserta didik guna dapat menyelesaikan quiz kahoot hingga akhir. 3) untuk kendala teknis solusinya yakni peserta didik membantu mensetting guna tidak terjadi perubahan warna dan guru berhati-hati supaya kabel tidak tersenggol.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, temuan di lapangan, dan melakukan kajian secara teoritis serta analisis data, maka bisa diambil simpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan Game Kahoot untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI di MAN Surabaya terlaksana dengan baik. Dalam penerapan game kahoot di dalam kelas, guru telah melakukannya sesuai dengan tahapan yang telah ditentukan. Dimulai dengan guru menyiapkan alat penunjang seperti leptop, pertanyaan kuis, LCD proyektor, speaker, hingga mengondisikan peserta didik untuk memastikan tidak terjadi kendala saat bergabung dalam game kahoot. Setelah guru menerapkan game kahoot tampak adanya perubahan motivasi siswa yang ditandai dengan munculnya semangat belajar dan pembelajaran menjadi interaktif.
2. Faktor pendukung dan penghambat penerapan game kahoot dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran SKI di MAN Surabaya. Berdasarkan analisis SWOT faktor pendukungnya adalah tersedianya fasilitas pembelajaran, antusias peserta didik dan dukungan waka bidang kurikulum untuk mengembangkan media dalam pembelajaran. Sedangkan faktor hambatannya Jaringan, terbatasnya waktu pembelajaran, dan kendala teknis.

## **B. Saran**

Perolehan pengkajian melihat jika pemakaian media kahoot cukup efektif dalam membangkitkan motivasi pembelajaran siswa. Akan tetapi dalam penerapannya ada sebagian hal yang harus direvisi, maka pada kesempatan kali ini peneliti membagikan sebagian saran terhadap pihak-pihak terkait diantaranya mencakup:

### **1. Bagi Kepala Madrasah**

Penggunaan media game kahoot dalam pembelajaran perlu dipertahankan, hanya saja masih perlu dukungan terkait dengan penyediaan wifi. Diupayakan dalam penyediaan wifi lebih ditingkatkan lagi jaringannya, sehingga akan mempermudah peserta didik mengakses internet saat menggunakan media kahoot dalam pembelajaran. Selain itu, perlu disosialisasikan dan dilakukan workshop peningkatan penggunaan media bagi guru.

### **2. Bagi Pendidik**

Kelas merupakan arena seorang pendidik untuk menyalurkan ilmu berupa materi pada bidangnya secara baik dan maksimal. Berdasarkan hasil penelitian ini, media game kahoot efektif dalam membangkitkan motivasi pembelajaran siswa. Guru sudah baik guna menerapkan kahoot hanya saja perlu dipertahankan dan sering menggunakan media aplikasi game kahoot agar guru dan siswa lebih familiar dengan media tersebut.

### **3. Bagi Peserta Didik MAN Surabaya**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan penerapan media kahoot berjalan dengan lancar, semoga peserta didik lebih semangat dalam belajar. Tingkatkan partisipasi kalian dalam permainan/game ini, karena kalian dapat mengasah pemahaman dan berkompetisi guna meraih prestasi pembelajaran yang maksimal.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bisa dipakai menjadi bahan acuan referensi selanjutnya, Oleh karenanya, penulis menyarankan pada peneliti selanjutnya yang tertarik pada topik ini untuk meningkatkan pemahaman mengenai media kahoot, menguji fitur-fitur lain yang ada pada aplikasi Kahoot, dan meningkatkan ketelitian dalam pengumpulan data, analisis data, dan juga penarikan kesimpulan.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- A, Benny. *Pribadi, Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Abdullah, Faisal. *Motivasi Anak Dalam Belajar*. Palembang: Noer Fikri, 2013.
- Ahmad Idzhar, “Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Office*, Vol.2 No.2, (2016), h.223.
- Alfiansyur, Andarusni, Mariyani. “Pemanfaatan Media Berbasis ICT “Kahoot” dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktek PKN*. Vol.6, No.2 (Mei 2019).
- Alfiani, Anas, dkk. “Literature Review: Efektivitas Penggunaan Kahoot! Dalam Mendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar”.
- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2017.
- Bashar, Afip Miftahul. “Problematika Pembelajaran Jarak Jauh pada masa pandemic covid 19 (Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri-Cikarang Barat-Bekasi)”. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* Vol.2 No. 1 (Januari 2021).
- Bulu’k, Muhaemin. *Ilmu Pendidikan Islam*. Sulawesi: Read Institue Press. 2014.
- Cahyo, Zulkarnain Hanif. “Model Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah Dasar”. *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan*. Vol.3 No.1 (Januari 2021).
- Darajat, Zakiyah. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam-dalam skripsi Alif Syaichu Rohman, Minat siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan*

*Islam di kelas VIIIH MtsN Ariyojeding Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2011/2012*. IAIN Tulungagung, 2012.

Daryanes, Febblina, Deci Ririen. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa”. *JNSI: Journal of Natural Science and Integration*. Vol. 3, No. 2, (Oktober 2020).

Djarwo, Catur Fathonah. “Analisis Faktor Internal dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa SMA Kota Jayapura”. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*. Vol. 7. No.1. (Maret 2020).

Dudung, Aulia. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen”. *Jurnal Pendidikan*. No. 1, Vol. 5 (2020).

Dzabidi, Faizal. *Manajemen Pengelolaan Kelas Upaya Peningkatan Strategi dan Kualitas Dalam Pembelajaran*. Malang: Madani, 2017.

Emda, Amna. “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran”. *Lantanida Journal*. Vol.5, No.2, (2017).

Emzir. *Metode Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2010.

Fathurrahman, Arif, dkk. “Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik dan Teamwork”. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. Vol.7, No.2, (Juli 2019).

Fathurrahman, Arif, dkk. “Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik dan Teamwork”. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. Vol.7, No.2, (Juli 2019).

Faznur, L.S K. Khaerunnisa, & Sumardi A. “Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru SMA di Sukabumi”. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*. No. 2, Vol. 2 (2020)

- H.Iwamoto, Darren. et al. "Analyzing The Efficacy Of The Testing Eeffect Using Kahoot On Student Performance". *Jurnal Turkish Online Of Distance Education*. (2017).
- Halim, Mohd Shakir Azfar Abdul, dkk., "Pupils' Motivation and Perceptions on ESL Lessons through Online Quiz-Games", *Journal of Education and e-Learning Research*, Vol.7 No.3 (2020).
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Hamdu, Ghullam, Lisa Agustina. "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol.12, No. 1, (April 2011).
- Hs, Lasa, Uminurida Suciati. *Kamus Kepustakawanan Indonesia Edisi 4*. Yogyakarta: Calpulis, 2017.
- Indriani, Nina. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo". *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol. 7, No.1, (April 2022).
- Irwan, Zaki Farid Luthfi, Atri Waldi. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Pedagogia:Jurnal Pendidikan*. Vol.8 No.1, (2019).
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Antasari Press, 2009.
- Johariya, Siti. "Urgensi Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual dalam Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidiyah (MI)". *Al-Bidayah*. Vol. 1 No.2. (Desember 2009).
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: PT SYGMA Creative Media Corp,2014.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Infografis Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)*. Jakarta: Kemendikbud RI.



- Koentjaningrat. *Model pembelajaran-Model pembelajaran Penelitian Masyarakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1993.
- Kurniasih, Dedeh. *Kontribusi Layanan Bimbingan yang Diterima Siswa dari Guru Bidang Studi*. Bandung: IKIP, 1997.
- Litualy, Samuel Jusuf, dkk. "The effect of Kahoot! learning media on learning outcomes of German language students", *Journal of Education and Learning (EduLearn)*. Vol. 16, No. 2, (Mei 2022).
- Marsa, Shella Septina,dkk."The Effect Of Kahoot! Game to Teaching Reading Comprehension Achievement". *Journal Of English Teaching*. Vol.7 No.2 (Juni 2021).
- Miftah, M. "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa". *Jurnal KWANGSAN*. Vol. 1 - Nomor 2, (Desember 2013).
- Mudjiono, Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta,2002.
- Muhaimin. *Islam Dalam Bingkai Budaya Lokal*. Jakarta: Logos,2001.
- Musa, Muhammad. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Fajar Agung, 1997.
- Nasution, Wahyudin Nur. *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Medan: Perdana Publishing, 2018.
- Nawawi, Hadari. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Gajah Mada Universiti Press Yogyakarta, 1998.
- Nurgiansah, Heru. *Pengembangan Kesadaran Hukum Berlalu Lintas Siswa Melalui Model Pengembangan Jurisprudensial Dalam Pendidikan Kewarganegaraan*,UPI: Repository, 2018.
- Perdana,Indra dkk. "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 08, N0. 02, (Desember 2020).

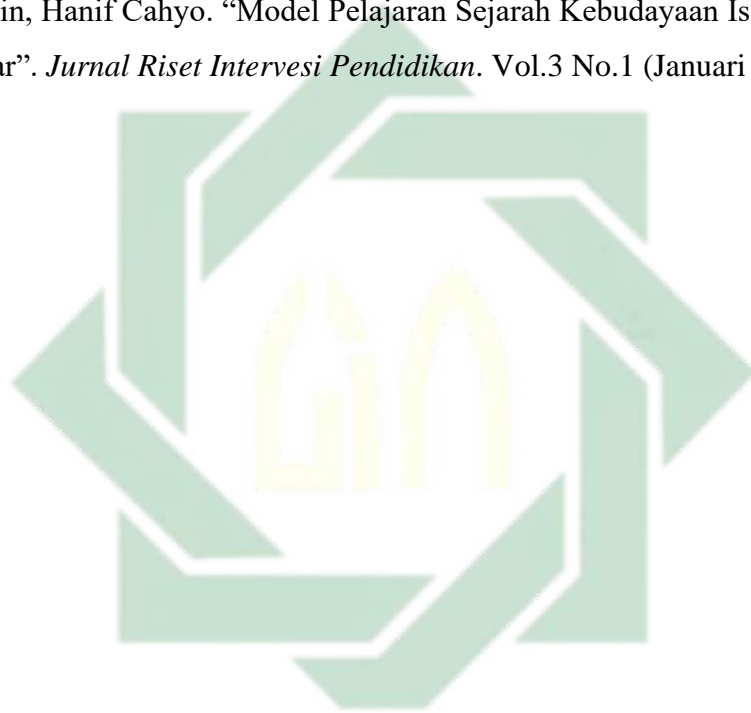
- PS, Alaika M. Bagus Kurnia, Gaung Perwira Yustika. “Analisis Motivasi Belajar Perspektif QS. Al-Ra’d: 11 Dalam Kitab Tafsir al-Jalalain”. *Jurnal Qolamuna*. Volume 3 Nomor 2 ,(Februari 2018),
- Ramadhan, Tasman. “Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Menjawab Pertanyaan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MIA 1 MAN 2 Kota ParePare”. *Tesis Pendidikan Agama Islam*.
- Rara, Aulia Blog Artikel: “Media Kahoot (Pengertian, Kelemahan, dan kelebihan)”. Universitas Negeri Surabaya. diakses pada 1 november 2022.
- Riffriyanti, Eni. “Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTS Miftahul Ulum Weding Bonang Demak”. *Al-Fikri: Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*. Vol.2 No.2 (Agustus 2019).
- Rohani, Ahmad, Abu Ahmadi. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 1995.
- Rohmawati, Afifatu. “Efektivitas Pembelajaran”. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol.9 Edisi 1, (2015).
- Sardirman,. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Grafindo, 1994.
- Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Sriadhi. “Analisis Karakteristik Media Pembelajaran dan Motivasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan”. *Jurnal EduCanduM*. Vol. 3 No.2, Desember 2015.
- Sudirman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press, 1988.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.

- Sugiyono. *Model Pembelajaran Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning /Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Surya, Mohammad. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2004.
- Tambak, Syahraini. "Metode Ceramah: Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Tarbiyah*. Vol. 21, No.2, (Juli-Desember 2014).
- Tim Penyusun KBBI. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Dasar, Fungsi, dan Tujuan Pasal 3
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1.
- Usman, Husain. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006.
- Usman, Uzer. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002.
- Wahab, Rohmalin. *Psikologi Belajar*. Palembang: Grafika Telindo Press, 2015.
- Widodo. "Objek Kajian dan Urgensi Mempelajari Sejarah dan Peradaban Islam". *Jurnal Ilmiah Pedagogy*. Volume 8 No. 1 (Agustus 2017).
- Wigati, Sri. "Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika". *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Volume 8, Nomor 3, (2019).
- Wijayanti, Rica, dkk. "Efektivitas penggunaan pendekatan pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) dengan berbantuan media pembelajaran aplikasi kahoot". *SIGMA*. Volume 5 Nomor 1, (September 2019).

Yusuf, Syamsu. *Dasar-Dasar Pembinaan Kemampuan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: CV Andria, 1993.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana, 2017.

Zulkarnain, Hanif Cahyo. "Model Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah Dasar". *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan*. Vol.3 No.1 (Januari 2021).



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A