

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME KUIS
APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN FIQIH PESERTA DIDIK KELAS VIII DI MTS
NEGERI 1 SIDOARJO**

Diajukan untuk Memenuhi Kewajiban dan Melengkapi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Ilmu Tarbiyah



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

DISUSUN OLEH:

Rosiana Nur Fadlilah

D91217069

**PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rosiana Nur Fadlilah

NIM : D91217069

Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Alamat : Bungurasih Timur, Waru, Sidoarjo

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas VIII di Mts Negeri 1 Sidoarjo” adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan plagiat dari karya sendiri, bukan merupakan plagiat dan karya tulis orang lain, kecuali dirujuk sumber-sumbernya.

Surabaya, 27 Desember 2023



Rosiana Nur Fadlilah
NIM. D91217069

The stamp is a red circular official seal of Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. It features the university's logo and the text 'UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA' around the perimeter. The handwritten signature is in black ink and is written over the stamp.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : ROSIANA NUR FADLILAH

Nim : D91217069

Judul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME KUIS
APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
FIKIH PESERTA DIDIK KELAS VIII DI MTS NEGERI 1 SIDOARJO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan

Pembimbing I

pembimbing II



H. Moh. Fatrin, S.Ag, M.pd.I
NIP. 19691129940311013



Dr. Muhammad Fahmi, M.Hum, M.Pd
NIP. 197708062014111001

Surabaya, 27 Desember 2023

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Rosiana Nur Fadlilah** ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Surabaya, 03 Januari 2024

Mengesahkan, fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Prof. Dr. H. Achmad Zaini, MA
NIP.197005121995031002

Penguji II

Prof. Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag
NIP. 196912121993031003

Penguji III

H. Moh. Faizin, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 197208152005011004

Penguji IV

Dr. Muhammad Fahmi, S.Pd.I, M.Hum, M.Pd
NIP. 197708062014111001

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN 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 : Rosiana Nur Fadlilah
NIM : D91217069
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
E-mail address : Rosianafadlilah@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 :

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Kuis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar

Mata Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas VIII di Mts Negeri 1 Sidoarjo

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, 5 Februari 2026

Penulis


(Rosiana Nur Fadlilah)

ABSTRAK

Rosiana Nur Fadlilah D91217069. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Kuis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas VIII di Mts Negeri 1 Sidoarjo. Pembimbing Moh. Faizin, M.Ag serta Dr. Muhammad Fahmi, M.Hum, M.Pd.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis game kuis online. Game kuis online merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur permainan dan kuis untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game kuis online Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri 1 Sidoarjo.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII MTs Negeri 1 Sidoarjo yang berjumlah 384 orang. Sampel penelitian ini adalah 95 orang yang diambil dengan teknik simple random sampling. Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket untuk mengukur penggunaan media pembelajaran berbasis game kuis online Kahoot dan tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Data penelitian dianalisis menggunakan uji korelasi product moment.

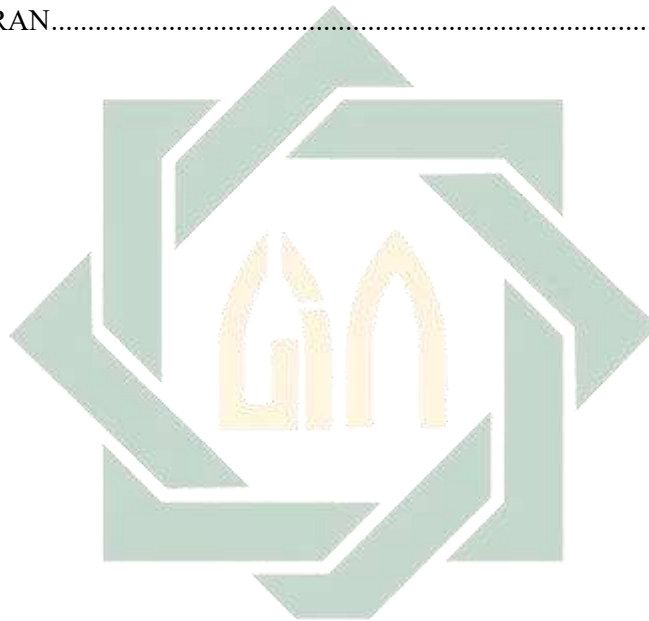
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game kuis online Kahoot memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0,709 yang berada pada kategori kuat. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game kuis online Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Penelitian Terdahulu	9
F. Hipotesis	11
G. Definisi Operasional	12
H. Sistematika Pembahasan.....	17
BAB II	19
LANDASAN TEORI.....	19
A. Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot	19
1. Pengertian Media Pembelajaran	19
2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran.....	22
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	23
4. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Game	24
5. Kahoot	25
B. Hasil Belajar	26
1. Pengertian Hasil Belajar	26
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	27
C. Mata Pelajaran Fiqih	29

1. Pengertian Pelajaran Fiqih.....	29
2. Tujuan dan Manfaat Pelajaran Fiqih	31
BAB III	32
METODE PENELITIAN	32
A. Metode Penelitian	32
1. Jenis dan Rancangan Penelitian	32
2. Rancangan Penelitian	32
3. Jenis, Sumber Data, dan Metode Pengumpulan Data.....	34
4. Variabel dan Indikator Penelitian	38
a) Variabel penelitian	38
b) Indikator	38
B. Populasi.....	40
C. Sampel	41
D. Teknik Analisis Data dan Uji Instrumen	41
BAB IV	47
LAPORAN DAN HASIL PENELITIAN	47
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	47
1. Sejarah Berdirinya MTs Negeri 1 Sidoarjo.....	47
2. Identitas Sekolah	48
3. Data Siswa Dalam 3 Tahun Terakhir.....	48
4. Data Pegawai.....	49
5. Inovasi Mts Negeri 1 Sidoarjo.....	49
6. Visi dan Misi Mts Negeri 1 Sidoarjo.....	55
7. Target Madrasah	57
8. Inovasi Madrasah	58
B. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Kuis Online Pada Mata Pembelajaran Fiqih Di Mts Negeri 1 Sidoarjo	59
C. Hasil belajar peserta didik berbasis game kuis aplikasi kahoot pada mata pembelajaran fiqih.....	60
D. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Kuis Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Fiqih di Mts Negeri 1 Sidoarjo ..	62
E. Hasil Penelitian	65
1. Uji Validitas.....	65
2. Uji Reliabilitas	66

3. Uji Asumsi Klasik	67
4. Uji Analisis Korelasi	68
BAB V	78
PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
DAFTAR LAMPIRAN.....	84



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Indikator Penelitian	39
Tabel 4. 1 Identitas Sekolah	48
Tabel 4. 2 Data Jumlah Siswa	48
Tabel 4. 3 Data Pegawai	49
Tabel 4. 4 Inovasi Program Madrasah	49
Tabel 4. 5 Hasil Belajar Siswa	60
Tabel 4. 6.....	65
Tabel 4. 7.....	66
Tabel 4. 8.....	68
Tabel 4. 9.....	69
Tabel 4. 10.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Angket	84
Lampiran 2 Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)	86
Lampiran 3 Surat izin permohonan peneitian	92
Lampiran 4 Surat keterangan penelitian	93

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. 3,153.
- Arifin, Zaenal. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Lentera Cendekia.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan, Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ash-Shidqy, T.M Hasbi. 1996. *Pengantar Hukum Islam*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Azwar, Saifudin. 1986. *Validitas dan Reliabilitas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basyiruddin, Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Cutat Pers.
- Bungin, M. Burhan. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Dimiyati, Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fahmi, Muhammad. 2014. *Pendidikan Islam Perspektif Fazlur Rahman*, Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 02 No. 02.
- Faizin, Moh. 2021. *Penguatan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam Berbasis Nilai-Nilai Profetik*, (El-Banat: Jurnal Pendidikan: Volume 11 no. 1.
- Faizin, Moh. 2013. *Peran Manajemen Qolbu Bagi Pendidik*, Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 01, No. 01.
- Ghozali. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. 2017. *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21*. Seminar Serantau.
- Miftah, M. 2013. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan 1, no. 2.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan dengan Studi Kasus*, cetakan pertama. Yogyakarta: Gava Media.
- Nurhayati, Siti. 2012. *Metode Penelitian Praktis*. Pekalongan: Unika Press.
- Purwanto, M Ngalm. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- QuranBest Indonesia. 2022. Bandung: QuranBest team.
- Riadi, Edi. 2014. *Metode Statistika Parametrik dan Non Parametrik*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Setiani, Ani 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran: Cerdas, Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*, jilid 1,148. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2004. *Statistik Non Parametris*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan & Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto. 1995. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Supardi. 2017. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Syah, Muhibbin. 2017. *Psikologi Belajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wiratmojo,P dan Sasonohardjo. 2002. *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*. Lembaga Administrasi Negara

Zuriah, Nurul. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A