

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI EVALUASI KAHOOT
DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR KOGNITIF PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS XI MIPA DI
SMAN 1 TAMAN SIDOARJO**

SKRIPSI

Oleh:

NUR MASITA RUSYDIANA
NIM. D91218152



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

**PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Masita Rusydiana

NIM : D91218152

Universitas : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Alamat : Dsn. Margomulyo, RT.05/RW.10, Ds. Wage, Kec. Taman, Kab. Sidoarjo

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI EVALUASI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS XI MIPA DI SMAN 1 TAMAN”** merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiat dan karya tulis orang lain, kecuali pada bagian yang dijadikan sebagai sumber rujukan.

Sidoarjo, 05 Juli 2022

Yang membuat pernyataan



Nur Masita Rusydiana

D91218152

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

N a m a : NUR MASITA RUSYDIANA

N I M : D91218152

J u d u l : **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI EVALUASI KAHOOT DALAM
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR KOGNITIF PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS XI MIPA DI SMAN 1 TAMAN**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan.

Surabaya, 05 Juli 2022

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Nur Masita Rusydiana ini telah dipertahankan
di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 12 Juli 2022

Mengesahkan, Fakultas 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. Saiful Jazil, M.Ag

NIP. 196912121993031003

Penguji II,

Dr. A. Yusam Thobroni, M.Ag

NIP. 197107221996031001

Penguji III,

H. Moh. Faizin, M.Pd.I

NIP. 197208152005011004

Penguji IV,

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

NIP. 197708062014111001

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Nur Masita Rusydiana
NIM : D91218152
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Agama Islam
E-mail address : nurmasita.rusydiana@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 :

Judul Skripsi

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, 18 Juli 2022

Penulis



(Nur Masita Rusydiana)

ABSTRAK

Nur Masita Rusydiana, Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mendapatkan informasi atau data terkait : 1) Penggunaan aplikasi evaluasi “Kahoot” pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo. 2) Prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo. 3) Efektivitas Penggunaan aplikasi evaluasi “Kahoot” dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo. Merupakan penelitian skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Strata 1, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing H. Moh. Faizin, M.Pd.I, Dr. Muhammad Fahmi, M.Hum., M.Pd.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dan desain yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest* yang bertujuan untuk mendapatkan data terkait prestasi belajar kognitif siswa dengan penggunaan aplikasi evaluasi kahoot. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling* yakni dengan cara mengambil sampel atas pertimbangan tertentu dari peneliti pada suatu populasi. Adapun jumlah sampel yang diambil yaitu 15% dari keseluruhan populasi 179 yaitu 35 peserta didik. Kemudian pada teknik pengambilan data menggunakan teknik tes, angket, wawancara serta dokumentasi. Adapun untuk analisis data dihitung dan di uji menggunakan uji statistik deskriptif dan uji parametrik.

Hasil dalam penelitian ini dinyatakan bahwa : 1) Penggunaan aplikasi evaluasi kahoot pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman memperoleh hasil skor yang dibagi menjadi tiga kategori yaitu kategori rendah (20%), sedang (60%) dan tinggi (20%) dimana skor rata-rata sebesar 87, skor terbanyak yaitu 85, skor tengah yaitu 85, skor tertinggi yaitu 100, skor terendah yaitu 75, dan standar deviasi yaitu 6. 2) Prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo terdapat peningkatan pada saat sesudah menggunakan aplikasi kahoot daripada pada saat sebelum menggunakan kahoot dengan perolehan nilai rata-rata (*mean*) yang semula yaitu 63 meningkat menjadi 94. 3) Penggunaan aplikasi evaluasi “Kahoot” terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo, dibuktikan dengan hasil analisis uji *Paired Sample T-Test* nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,00. Nilai tersebut berarti $< 0,05$ dari taraf signifikansi, sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa hipotesis kerja (H_a) diterima.

Kata Kunci : Aplikasi Evaluasi Kahoot, Prestasi Belajar Kognitif, Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

ABSTRACT

Nur Masita Rusydiana, The purpose of this study is to obtain information or related data: 1) Use of the evaluation application "Kahoot" in PAI and Budi Pekerti subjects in class XI MIPA at SMAN 1 Taman Sidoarjo. 2) Cognitive learning achievement in PAI and Budi Pekerti subjects of class XI MIPA at SMAN 1 Taman Sidoarjo. 3) The effectiveness of the use of the "Kahoot" evaluation application in improving cognitive learning achievement in PAI and Budi Pekerti subjects for class XI MIPA students at SMAN 1 Taman Sidoarjo. Is a thesis research, Islamic Religious Education Study Program, Strata 1, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Ampel State Islamic University Surabaya. Supervisor H. Moh. Faizin, M.Pd.I, Dr. Muhammad Fahmi, M. Hum., M.Pd.

The method used in this study is an experimental method and the design used is One Group Pretest-Posttest which aims to obtain data related to students' cognitive learning achievement by using the Kahoot evaluation application. The sampling technique in this study is purposive sampling, namely by taking samples on certain considerations from researchers in a population. The number of samples taken is 15% from the total population is 35 students. Then the data collection techniques using test techniques, questionnaires, interviews and documentation. As for data analysis, it is calculated and tested using descriptive statistical tests and parametric tests.

The results in this study stated that: 1) The use of the Kahoot evaluation application on PAI and Budi Pekerti subjects in class XI MIPA at SMAN 1 Taman obtained a score that was divided into three categories, namely low (20%), moderate (60%) and high categories. (20%) where the average score is 87, the highest score is 85, the middle score is 85, the highest score is 100 and the lowest is 75, and the standard deviation is 6. 2) Cognitive learning achievement in PAI and Budi Pekerti subjects XI MIPA class students at SMAN 1 Taman Sidoarjo there was an increase after using the Kahoot application than before using the Kahoot with an average score (mean) which was originally 63, increasing to 94. 3) The use of the "Kahoot" evaluation application proved effective in improving cognitive learning achievement in PAI and Budi Pekerti subjects of class XI MIPA at SMAN 1 Taman Sidoarjo, as evidenced by the results of the analysis of the Paired Sample T-Test test scores Sig. (2-tailed) is 0.00. This value means <0.05 from the significance level, so it can be concluded that the working hypothesis (H_a) is accepted.

Keywords: Kahoot Evaluation Application, Cognitive Learning Achievement, Islamic Religious Education Subjects and Character.

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	5
E. Penelitian Terdahulu.....	6
F. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian.....	8
G. Hipotesis Penelitian.....	8
H. Definisi Operasional.....	9
I. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II	12
LANDASAN TEORI	12
A. Media Evaluasi Pembelajaran	12
B. Aplikasi Kahoot.....	16
C. Prestasi Belajar Kognitif.....	22
D. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	28
E. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Evaluasi Kahoot Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti	30

BAB III.....	34
METODE PENELITIAN	34
A. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	34
B. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian.....	36
C. Populasi dan Sampel.....	39
D. Sumber Data Penelitian	40
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	42
BAB IV.....	47
LAPORAN HASIL PENELITIAN	47
A. Gambaran Umum SMAN 1 Taman Sidoarjo	47
B. Validasi Instrumen.....	67
C. Pemaparan Data.....	68
BAB V	87
PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	87
A. Analisis Data Penggunaan Aplikasi Evaluasi Kahoot Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo.....	87
B. Analisis Data Prestasi Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo Sebelum dan Sesudah Menggunakan Aplikasi Evaluasi Kahoot	90
C. Analisis Data Efektivitas Penggunaan Aplikasi Evaluasi Kahoot Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo	92
BAB VI.....	99
PENUTUP	99
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	104

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Domain Kognitif Bloom
Tabel 3.1	Pedoman <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>
Tabel 3.2	Pedoman Angket
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Lembar Tes Kemampuan Kognitif (<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>)
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Angket Penggunaan Kahoot dan Prestasi Belajar Kognitif
Tabel 3.5	Data Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Taman Sidoarjo
Tabel 3.6	Rumus Kategorisasi
Tabel 3.7	Kategori Persentase Angket
Tabel 4.1	Daftar Pegawai SMAN 1 Taman Sidoarjo
Tabel 4.2	Data Jumlah Peserta Didik SMAN 1 Taman Sidoarjo
Tabel 4.3	Daftar Sarana dan Prasarana SMAN 1 Taman Sidoarjo
Tabel 4.4	Hasil Validasi Soal Tes Kemampuan Kognitif (<i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>)
Tabel 4.5	Hasil Validasi Angket Penggunaan Kahoot dan Prestasi Belajar Kognitif
Tabel 4.6	Data Hasil Skor Kahoot Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Taman Sidoarjo
Tabel 4.7	Soal Tes Mengenai Aspek Belajar Kognitif
Tabel 4.8	Data Hasil <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Taman Sidoarjo
Tabel 4.9	Data Hasil <i>Post-Test</i> Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Taman Sidoarjo
Tabel 4.10	Pernyataan Angket Penggunaan Kahoot dan Prestasi Belajar Kognitif
Tabel 4.11	Data Hasil Pengisian Angket Penggunaan Kahoot dan Prestasi Belajar Kognitif
Tabel 5.1	Deskripsi Data Penggunaan Aplikasi Kahoot
Tabel 5.2	Data Kategorisasi Penggunaan Aplikasi Kahoot
Tabel 5.3	Rumus Kategorisasi Penggunaan Aplikasi Kahoot
Tabel 5.4	Distribusi Kategorisasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA SMAN 1 Taman
Tabel 5.5	Persentase Kategorisasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA SMAN 1 Taman
Tabel 5.6	Deskripsi Data Hasil <i>Pre-Test</i>
Tabel 5.7	Deskripsi Data Hasil <i>Post-Test</i>
Tabel 5.8	Deskripsi Uji Normalitas Hasil <i>Pre-Test</i>
Tabel 5.9	Deskripsi Uji Normalitas Hasil <i>Post-test</i>
Tabel 5.10	Hasil Uji <i>Paired Sample Statistic</i>
Tabel 5.11	Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Mengenai Prestasi Belajar Kognitif
Tabel 5.12	Total Hasil Angket Mengenai Penggunaan Aplikasi Kahoot dan Prestasi Belajar Kognitif

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Posisi Media Dalam Pembelajaran
- Gambar 2.2 *Icon* Kahoot
- Gambar 2.3 Pilihan Kuis Kahoot
- Gambar 2.4 Laman *Login* Kahoot
- Gambar 2.5 Laman Pembuatan Soal Kahoot
- Gambar 2.6 Laman *Entry* Pin Kahoot
- Gambar 2.7 Laman *Join* Peserta Kahoot
- Gambar 2.8 Laman 3 Top Point
- Gambar 2.9 Revisi Domain Kognitif
- Gambar 3.1 Desain Penelitian *One Group Pretest- Posttest Design*
- Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMAN 1 Taman Sidoarjo
- Gambar 4.2 Tampilan *Website* Kahoot
- Gambar 4.3 Tampilan Memilih Jenis Akun
- Gambar 4.4 Tampilan Pilihan Kebutuhan Akun
- Gambar 4.5 Laman Membuat Akun
- Gambar 4.6 Pilihan Versi Kahoot
- Gambar 4.7 *Dashboard* Kahoot
- Gambar 4.8 Instruksi Membuat Kahoot
- Gambar 4.9 Tampilan Buat Kahoot Baru
- Gambar 4.10 Laman Membuat Pertanyaan
- Gambar 4.11 Contoh Soal *Quiz*
- Gambar 4.12 Contoh Soal *True Or False*
- Gambar 4.13 Tampilan *Add Question*
- Gambar 4.14 Tampilan *Save* Kuis
- Gambar 4.15 Tampilan Berhasil Simpan Kuis
- Gambar 4.16 Tampilan Cara Memulai Kahoot
- Gambar 4.17 Pilihan Memulai Kahoot
- Gambar 4.18 Tampilan Menunggu Peserta
- Gambar 4.19 Perangkingan Kahoot

- Gambar 5.1 Diagram Penggunaan Aplikasi Evaluasi Kahoot Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA SMAN 1 Taman
- Gambar 5.2 Diagram Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*
- Gambar 5.3 Diagram Jumlah Point Angket Siswa Kelas XI MIPA



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Tugas Pembimbing
Lampiran 2.	Surat Izin Penelitian
Lampiran 3.	Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian
Lampiran 4.	Instrumen Angket
Lampiran 5.	Instrumen Test
Lampiran 6.	Lembar Validasi Instrumen Test
Lampiran 7.	Lembar Validasi Instrumen Angket
Lampiran 8.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Lampiran 9.	Daftar Nama Responden
Lampiran 10.	Dokumentasi Penelitian



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seperti yang diketahui bahwasanya mulai dari awal tahun 2020 bumi tengah terpapar sebuah virus mematikan yaitu virus *Corona* atau biasa disebut dengan wabah *Covid-19* yang mana telah merebah hampir di seluruh Negara dan salah satunya yakni di Indonesia, dari penyebaran virus ini banyak memakan korban jiwa karena terkena paparan sehingga mengakibatkan perubahan secara drastis pada seluruh aktivitas masyarakat yang melibatkan banyak orang didalamnya. Salah satunya pada pelaksanaan pendidikan di Indonesia yang mulanya dilaksanakan secara *offline* atau luring terpaksa dialihkan menjadi *online* atau daring di rumah saja, hal ini bertujuan untuk meminimalisir penyebaran virus agar tidak menambah jumlah korban jiwa akibat paparannya.¹

Kemudian dengan berjalannya waktu, manusia dituntut untuk bisa *survive* yakni dengan hidup berdampingan ditengah musim pandemi ini agar dapat melaksanakan aktivitas seperti sediakala namun sedikit berbeda yang dinamakan dengan era *new normal*. Kemudian memasuki tahun ajaran baru yakni bulan Juli 2021, pemerintah telah mengumumkan saat konferensi pers “Evaluasi dan Penerapan PPKM” yang dilaksanakan hari Senin tanggal 9 Agustus tahun 2021, mengenai ditetapkannya kebijakan baru pada pelaksanaan pendidikan di musim pandemi ini yaitu “Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTM Terbatas)” yang dilaksanakan secara bertahap bagi sekolah-sekolah yang berada di wilayah PPKM level 1-3, sedangkan bagi sekolah yang berada di wilayah level 4 tetap melaksanakan pembelajaran daring atau jarak jauh (PJJ). Berdasarkan 514 kabupaten/kota di Indonesia, kurang lebih ada 540 ribu sekolah, diantaranya ada 471 daerah yang termasuk di wilayah level 1-3, berarti 91% satuan pendidikan yang diperbolehkan untuk melaksanakan PTM terbatas.²

Jadi ada 490.217 sekolah yang diperbolehkan, akan tetapi kecepatan tiap daerah dalam melaksanakan PTM terbatas bervariasi” dituturkan oleh Jumeri sebagai bapak Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah (Dirjen Paudnasmen) Kemendikbudristek, pada tayangan di channel Youtube Kemendikbud RI. Kemudian disisi lain Hendarman juga menuturkan, “Pelaksanaan PTM terbatas di wilayah PPKM level 1-3 harus tetap mengedepankan prinsip kehati-hatian, kesehatan serta keselamatan semua masyarakat dan keluarganya. Ujar bapak Kepala Biro Kerja Sama dan Hubungan Masyarakat Kemendikbudristek³.

¹Mulyana, dkk., *Pembelajaran Jarak Jauh Era Covid-19*, (Jakarta: Balai Penelitian dan Pengembangan Agama, 2020), h. 67.

²Web Kemdikbud, “Serba-Serbi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Wilayah PPKM Level 3”, *Kemdikbud.go.id*, (10 September 2021)

³Web Kemdikbud, “Satuan Pendidikan di Wilayah PPKM Level 1-3 Dapat Laksanakan PTM Terbatas”, *Kemdikbud.go.id*, (10 Agustus 2021)

Bagi sekolah yang berada di wilayah level 1-3, dapat melaksanakan proses kegiatan belajar dengan PTM terbatas dan PJJ, hal tersebut sesuai dengan pengaturan Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, Nomor 440-717 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi *Corona Virus Disease* 2019 (COVID-19) atau disebut SKB Empat Menteri.⁴ Pembelajaran yang dilangsungkan selama musim pandemi ini sifatnya dinamis yaitu menyesuaikan resiko keselamatan dan kesehatan di tiap-tiap wilayah sebagaimana Instruksi Menteri Dalam Negeri (Inmendagri), seluruh kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan syarat apabila semua peserta didik, tenaga pendidik dan kependidikan sudah divaksin.⁵

Namun saat ini di tahun 2022 kasus kematian karena paparan virus corona berangsur-angsur mulai berkurang, sebagian masyarakat banyak yang telah mendapatkan vaksin dosis 1 dan 2 bahkan ada yang sudah vaksin ketiga atau booster. Maka dari itu saat ini pemerintah telah memperbolehkan bagi sekolah-sekolah yang berada di wilayah level 1-2 untuk melaksanakan PTM seperti sedia kala, sistem pembelajaran telah dialihkan menjadi luring atau *full offline* tidak lagi daring atau PTM terbatas. Tentu bukan hal yang mudah bagi para guru, peserta didik dan seluruh masyarakat yang berada di lingkungan sekolah ketika melaksanakan proses kegiatan pembelajaran pada musim pandemi ini, yang mulanya dari luring kemudian menjadi daring, lalu diadakan PTM terbatas hingga saat ini telah diubah lagi menjadi PTM seperti sedia kala.

Itulah mengapa saat ini guru dituntut agar selalu mengupayakan untuk menciptakan inovasi-inovasi baru yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas dengan maksud kembali membangkitkan semangat belajar peserta didik serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik agar dapat mencapai tujuan pendidikan dan proses kegiatan belajar-mengajar dapat terlaksana dengan baik, salah satu upayanya yakni dengan memberikan evaluasi-evaluasi pembelajaran melalui *platform* atau media belajar yang menarik kepada peserta didik. Evaluasi pembelajaran merupakan hal yang tidak boleh disepelekan dalam proses kegiatan belajar mengajar karena evaluasi yang menjadi sebuah alat ukur untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Seperti yang diketahui ada banyak siswa yang kurang bersemangat ketika

⁴ Lampiran Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19), Pdf, 13

⁵ Ibid., h. 9

diberikan evaluasi karena menurut mereka media evaluasi yang digunakan hanya itu-itu saja dan dinilai monoton, hal ini yang dapat mengakibatkan evaluasi menjadi kurang efektif.⁶

Di zaman Millenial ini, telah ada berbagai media atau aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran dan dapat diakses oleh para guru dan calon guru, sehingga dapat mendukung terlaksananya serta tercapainya tujuan pendidikan, disamping itu dapat mengatasi problematika yang mungkin saja terjadi ketika proses belajar mengajar berlangsung. Peran media evaluasi dalam suatu pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mendukung guru untuk melaksanakan kegiatan penilaian agar dapat diketahui sampai dimanakah kemajuan belajar siswa juga sebagai pendukung tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar, agar dapat tercipta interaksi yang positif antara guru dan peserta didik.⁷ Manfaat dari menerapkan suatu media sendiri dalam kegiatan pembelajaran yakni dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, materi mudah disampaikan dan dipahami oleh siswa, penyampaian materi antara kelas satu dengan kelas yang lain dapat disamakan, interaksi yang ditimbulkan oleh siswa dapat lebih aktif dan meningkatkan produktivitas guru didalam kelas.⁸

Media evaluasi yang dapat digunakan yakni aplikasi berbasis game pembelajaran, salah satunya yaitu *Kahoot*. Isi dari aplikasi ini merupakan konten pendidikan berbentuk game pembelajaran, yang diintegrasikan dalam bentuk kuis soal-soal bergambar, audio, memilih diantara jawaban yang benar dan salah, *polling*, *puzzle* dan lain sebagainya, sehingga dapat melibatkan pendidik dan peserta didik didalamnya. Dengan adanya game pembelajaran Kahoot ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang dibahas, karena pada pelaksanaannya suasana kelas terasa menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.⁹ Menurut teori Gestalt, dijelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses aktif, aktif yang dimaksud yaitu bukan hanya gerak tubuh yang tampak saja seperti membaca buku dan menjawab pertanyaan secara langsung, namun juga aktifitas berfikir siswa dalam menjawab soal-soal evaluasi melalui kuis pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berfikir siswa, dalam hal ini disebut dengan prestasi belajar kognitif.¹⁰

⁶ Sayyidah Ayu Maziyyah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital Game Based Learning*) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen", *Skripsi Sarjana Pendidikan*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2021), h. 3. t.d.

⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Dasar-Dasar Proses Belajar-Mengajar*, (Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo, 2003), h. 66.

⁸ Nassar, *Merancang Pembelajaran Aktif dan Kontekstual* (Jakarta: PT. Grasindo, 2006), h. 19.

⁹ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik", *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, VIII, 1 (2011), h. 20.

¹⁰ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), h. 209.

Aplikasi kahoot sendiri dapat digunakan dan diterapkan untuk semua mata pelajaran baik di jenjang sekolah dasar (SD), jenjang sekolah menengah pertama (SMP), jenjang sekolah menengah atas (SMA), maupun di perguruan tinggi. Salah satunya yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di jenjang SMA, dimana dalam mata pelajaran ini terdapat aspek-aspek penting yang terbagi didalamnya meliputi aspek Fiqih, aspek Aqidah Akhlaq, aspek Al-Qur'an Hadits dan aspek Sejarah Kebudayaan Islam. Peran kahoot jika dijadikan sebagai media evaluasi dalam pembelajaran PAI dan Budi pekerti sendiri yaitu dengan menjadi wadah atau sarana yang berbentuk soal yang dapat dikreasikan sesuai dengan keinginan dan pertimbangan dari guru sehingga soal-soal tersebut dibuat sebagai soal kuis pilihan ganda, atau memilih jawaban yang benar dan salah, *polling* ataupun *puzzle*.

Misalnya ketika aplikasi kahoot digunakan pada jenjang SMA dalam aspek Al-Qur'an Hadits seperti guru membuat soal kuis dengan mencocokkan potongan ayat-ayat al-Qur'an, kemudian pada kotak jawaban diberi lanjutan potongan ayat atau mencocokkan ayat dengan makna yang benar dan sesuai sehingga hal ini dapat melatih daya ingat siswa terhadap dalil-dalil yang terdapat pada materi pembelajaran. Selanjutnya ketika digunakan dalam aspek Fiqih, guru dapat membuat soal kuis mengenai hukum-hukum yang sesuai dengan syariat islam kemudian mengolahnya menjadi soal pernyataan dimana nantinya peserta didik akan menebak sesuai dengan pengetahuannya apakah pernyataan mengenai hukum tersebut tersebut dinyatakan dengan benar atau salah, sehingga disini peserta didik dilatih untuk mengolah cara berfikirnya seperti menganalisa dan mengevaluasi serta meyakinkan pada diri sendiri atas jawaban dari pernyataan tersebut. Maka dari kegiatan inilah guru dapat mengukur serta menilai pencapaian belajar peserta didik dalam aspek kognitifnya.

Agar dapat menilai prestasi belajar kognitif maka penilaian pembelajaran harus dilaksanakan secara komprehensif yang didalamnya mencakup aspek kognitif yaitu mengenai pemahaman, pengetahuan, analisis dan evaluasi.¹¹ Maka dari itu dengan adanya suatu media yang diterapkan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, karena dapat menambah semangat siswa dalam memahami pembelajaran yang telah disampaikan sehingga mudah dalam menjawab soal-soal, serta dapat merangsang perasaan siswa untuk menambah kemauan belajar yang ada pada dirinya.¹² Berdasarkan pemaparan yang tertulis diatas, penerapan media evaluasi yang berbasis game dengan menggunakan aplikasi *kahoot* dapat difungsikan sebagai media evaluasi pembelajaran yang

¹¹ Chusnul Chotimah, Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran Dari Teori, Metode, Model, Media, Hingga Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), h. 361.

¹² Cecep Kustandi, Bambang. S, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: PT. Ghalia Indonesia, 2011), h. 7.

baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Maka dengan latar belakang inilah yang menjadi pondasi bagi peneliti agar dapat mengkaji secara lebih dalam terkait dengan efektivitas penggunaan aplikasi evaluasi *kahoot* dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI kelas XI jurusan MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah terpapar diatas, maka penulis mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan aplikasi evaluasi “*Kahoot*” pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo?
2. Bagaimana prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo?
3. Seberapa efektivitas aplikasi evaluasi “*Kahoot*” dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk memahami bagaimana penggunaan aplikasi evaluasi “*Kahoot*” pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo.
3. Untuk mengetahui seberapa efektivitas aplikasi evaluasi “*Kahoot*” dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yakni kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Untuk kegunaan secara teoritis, diharapkan dapat menjadi bagian yang turut berkontribusi dalam perkembangan wawasan keilmuan di ranah pendidikan, khususnya pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang telah diajarkan di sekolah.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi peneliti, yakni untuk mengetahui serta memahami efektivitas media evaluasi dengan menggunakan aplikasi “*Kahoot*” dalam rangka untuk meningkatkan prestasi

belajar kognitif siswa kelas XI MIPA pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang diterapkan di SMAN 1 Taman Sidoarjo.

- b. Bagi sekolah, yakni untuk meningkatkan mutu pembelajaran khususnya pada mapel PAI dan Budi Pekerti sesuai dengan bagian-bagian penting dalam pembelajaran, sehingga dapat mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.
- c. Bagi guru, yakni sebagai tambahan wawasan mengenai media yang dapat diterapkan dalam mengevaluasi belajar peserta didik yang berbentuk *online*, sehingga dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- d. Bagi peserta didik, yakni sebagai sarana yang mendukung serta memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi PAI dan Budi Pekerti sesuai dengan arahan.
- e. Bagi universitas, yakni dapat berkontribusi dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi serta salah satu sumber literasi di kampus tercinta, UIN Sunan Ampel Surabaya.

E. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, terdapat penelitian-penelitian yang membahas tentang media evaluasi pembelajaran berbentuk online, namun penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini berbeda dengan penelitian terdahulu. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan penelitiannya dalam sebuah karya tulis yang membahas mengenai **“Efektivitas Penggunaan Aplikasi Evaluasi Kahoot Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo”**.

Pertama, penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu skripsi karya Clara Ayu Setya Kurniawati Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2019 yang berjudul *“Implementasi Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negei 1 Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri”*. Pada penelitian ini memiliki fokus untuk mengkaji penerapan media pembelajaran *Kahoot* sebagai alat evaluasi pada pembelajaran tematik dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 1 Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri. Dari data-data yang telah tersedia dan dianalisis dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan

terhadap pengimplementasian aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran tematik kelas V sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹³

Kedua penelitian skripsi oleh Cahya Kurnia Dewi Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2018 yang berjudul “*Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*”. Dalam skripsi ini penelitiannya terfokuskan pada pengembangan alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi kahoot bagi kelas X pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan data-data yang telah diperoleh bahwasanya pengembangan alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi Kahoot melalui tahap pengembangan instrumen tes, telah divalidasi oleh ahli materi dan mendapatkan hasil akhir sebesar 82%, ahli media 83% dan ahli bahasa sebesar 81%, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi kahoot sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran.¹⁴

Ketiga, penelitian skripsi oleh Dimas Amrullah Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang tahun 2020 yang berjudul “*Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah*”. Pada skripsi ini terfokuskan pada keefektifan penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis web dengan aplikasi kahoot pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah. Berdasarkan hasil analisis dan hasil uji hipotesis dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi lebih efektif dikarenakan terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dengan posttest yang berarti bahwa ada pengaruh dari penggunaan kahoot, yang mana terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.¹⁵

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti jika dibandingkan dengan beberapa penelitian diatas yaitu dalam hal ini peneliti ingin mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi dalam upaya meningkatkan prestasi belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo yang akan diukur melalui kegiatan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Sehingga dapat disimpulkan dari beberapa penelitian diatas, topik pada penelitian ini yaitu

¹³ Clara Ayu Setya Kurniawati, “*Implementasi Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negei 1 Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri*”, *Skripsi Sarjana Pendidikan*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2019), h. 67. t.d.

¹⁴ Cahya Kurnia Dewi, “*Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*”, *Skripsi Sarjana Pendidikan*, (Lampung: UIN Raden Intan, 2018), h. 144. t.d

¹⁵ Dimas Amrullah, “*Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah*”, *Skripsi Sarjana Pendidikan*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang: 2020), h. 84. t.d.

terfokuskan pada keefektivitasan aplikasi kahoot untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif peserta didik merupakan suatu karya yang belum dibahas pada penelitian sebelumnya dan peneliti memiliki tujuan untuk menambahkan sumber literasi baru yaitu mengenai efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif peserta didik pada mapel PAI dan Budi Pekerti di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas.

F. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Untuk memudahkan pemahaman dan mengantisipasi terjadinya kesalah pahaman, maka dibutuhkan batasan masalah dan ruang lingkup dalam penelitian supaya pembahasan dalam penulisan skripsi ini menjadi terarah dan jelas. Peneliti hanya memberikan batasan penelitian pada:

1. Penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi yang didalamnya menggunakan teks dan gambar untuk ditampilkan menjadi slide-slide soal.
2. Prestasi belajar kognitif siswa diukur melalui kegiatan tes awal (*pre-test*) pada saat sebelum diberikan kahoot dan tes akhir (*post-test*) pada saat sesudah diberikan kahoot.
3. Efektivitas penggunaan aplikasi evaluasi *Kahoot* dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI. Yang dimaksudkan yaitu bagaimana keefektifan dari penerapan aplikasi *kahoot* sebagai media evaluasi mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam upaya meningkatkan prestasi belajar kognitif pada kelas XI MIPA, serta berdasarkan hasil *pre-test post-test* dan sebaran angket yang akan diberikan kepada peserta didik kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yaitu jawaban sementara atas rumusan permasalahan yang telah ditetapkan dalam penelitian, dinyatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan pada teori yang berkaitan, belum berdasarkan fakta-fakta dari hasil yang terjadi di lapangan. Maka dapat dikatakan juga hipotesis ini merupakan jawaban secara teoritis bukan jawaban secara empiris (hasil data lapangan).

Dari latar belakang dan rumusan masalah serta penelitian terdahulu yang telah dipaparkan oleh peneliti, hipotesis dari penelitian ini yaitu:

1. Hipotesis kerja (H_a): Penggunaan aplikasi evaluasi *Kahoot* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo.

2. Hipotesis nihil (H_0): Penggunaan aplikasi evaluasi *Kahoot* tidak efektif untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo.

H. Definisi Operasional

Supaya data yang didapatkan pada penelitian ini bisa menjadi data yang relevan dan pembahasannya menjadi lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, maka peneliti akan memaparkan definisi-definisi yang telah ada. Berikut merupakan definisi yang berkaitan dengan penelitian skripsi ini:

1. Aplikasi *Kahoot*

Kahoot merupakan salah satu aplikasi berbasis online dalam bentuk game pembelajaran, aplikasi ini dapat dijadikan sebagai faktor pendukung dalam proses belajar-mengajar karena berisikan game berupa kuis dan terdapat beberapa pilihan game lain didalamnya, aplikasi ini juga mudah diakses oleh pendidik dan peserta didik sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

2. Media Evaluasi Pembelajaran

Media evaluasi pembelajaran yaitu suatu sarana (*platform*) yang dijadikan sebagai alat ukur dalam proses belajar-mengajar, untuk mengetahui kualitas dan tingkat kemajuan belajar siswa, juga sebagai faktor penunjang agar bisa mencapai goals pembelajaran. Dengan adanya media evaluasi dalam pembelajaran, maka dapat diperoleh informasi mengenai hal-hal yang telah dicapai dan dapat menentukan skor atau nilai kualitas pembelajaran¹⁶ Dalam penelitian ini media evaluasi yang digunakan oleh peneliti yaitu aplikasi *Kahoot*.

3. Prestasi Belajar Kognitif

Belajar yaitu suatu proses masing-masing individu dalam berinteraksi dengan lingkungan agar mengalami peningkatan dalam perubahan perilakunya sehingga menghasilkan pengetahuan, keterampilan dan sikap¹⁷. Kemudian prestasi merupakan hasil dari usaha yang berhasil dilakukan dan dicapai,¹⁸ dengan kata lain bahwa prestasi merupakan hasil atau bukti pencapaian siswa setelah melaksanakan proses belajar mengajar. Sedangkan kognitif (*cognitive*) berasal dari kata *cognition* yang merupakan sinonim dari kata *knowing* yang artinya mengetahui. Kognitif ialah penataan, perolehan serta penggunaan pengetahuan, istilah kognitif menjadi salah satu yang termasuk dalam ranah psikologi yang meliputi perilaku seseorang yang berkaitan dengan daya ingat,

¹⁶ Mardapi Djemari, *Pengukuran penilaian dan Evaluasi Pendidikan*, (Yogyakarta: Nuha Medika, 2012), h. 19.

¹⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), h. 38.

¹⁸ Sudarsono, *Kamus Filsafat dan Psikologi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), h. 206.

pemahaman, pengolahan informasi yang sudah didapat, langkah yang diambil pada saat pemecahan problem, pertimbangan dan keyakinan.¹⁹ Kemudian *cognition* merupakan satu konsep umum mengenai berbagai bentuk pengenalan, yang meliputi melihat, mengamati, memperkirakan, membayangkan, memikirkan, menduga serta menilai.²⁰

4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam ialah suatu usaha yang ditempuh oleh pendidik untuk merencanakan serta mengarahkan para peserta didiknya agar dapat mengetahui ajaran-ajaran islam, meningkatkan keimanan, memperdalam ketaqwaan, memiliki akhlaqul karimah serta dapat mengamalkan perbuatan-perbuatan sholeh yang berlandaskan 2 sumber utama dalam islam yakni Al-Qur'an dan Hadits, dengan melalui bimbingan, pemberian arahan, pelatihan dan pengalaman yang dapat dijadikan guru dalam kehidupan.²¹ Maka dapat disimpulkan bahwa adanya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yakni pendidikan yang memiliki tujuan supaya peserta didik dapat menyeimbangkan serta menselaraskan iman, islam dan ihsan.

I. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan skripsi ini akan disusun sistematika penulisan dengan tujuan agar mempermudah para pembaca dalam memahami hasil dari penelitian, yang mana akan digambarkan pokok-pokok bahasan pada penelitian skripsi yakni sebagai berikut:

Bab pertama yaitu Pendahuluan, pada bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu dan sistematika pembahasan.

Bab kedua yaitu Landasan Teori, pada bab ini berisikan landasan teori yang merupakan pengertian secara teoritis mengenai penelitian yang dilakukan. Dalam landasan teori ini akan dibahas mengenai media evaluasi pembelajaran, aplikasi kahoot, prestasi belajar kognitif, mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, dan efektivitas penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti.

Bab ketiga yaitu Metode Penelitian, pada bab ini berisikan pendekatan dan jenis penelitian, rancangan penelitian, variabel penelitian, indikator penelitian, instrumen penelitian, populasi dan sampel penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data.

¹⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999), h. 21.

²⁰ Kartini Kartono, *Kamus Lengkap Psikologi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 90.

²¹ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2005), h. 21.

Bab keempat yaitu Hasil Penelitian, pada bab ini berisikan deskripsi hasil penelitian. Yang pertama mengenai gambaran umum terkait lokasi penelitian yakni Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Taman (SMAN 1 Taman) sebagai objek dari penelitian yang didalamnya meliputi profil sekolah, letak geografis, visi misi dan tujuan sekolah, personalia sekolah, struktur organisasi, data tenaga pendidik dan kependidikan, data peserta didik, data sarana dan prasarana. Selain itu juga membahas mengenai pemaparan data yang meliputi penggunaan aplikasi evaluasi kahoot pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo, kemudian mengenai prestasi belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi evaluasi kahoot, serta efektivitas penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo.

Bab kelima yaitu Pembahasan (Analisis data), pada bab ini memuat pembahasan dalam penelitian yang meliputi analisis data penggunaan aplikasi evaluasi kahoot pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo, kemudian analisis data prestasi belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi evaluasi kahoot, serta analisis data efektivitas penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo.

Bab keenam yaitu Penutup, pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran (kesimpulan berupa uraian singkat mengenai hasil penelitian dan saran yang perlu disampaikan oleh penulis kepada seluruh pihak yang terkait).

UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

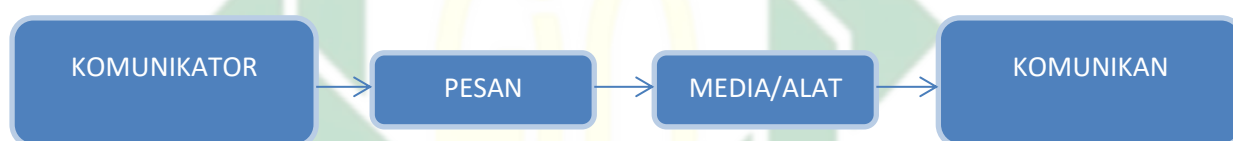
BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Evaluasi Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

Media merupakan suatu wadah atau sarana yang digunakan oleh seseorang kepada obyek yang akan diberikan informasi ataupun pesan.²² Sedangkan media dalam pembelajaran yaitu alat yang digunakan pengajar untuk mempermudah penyampaian materi yang diajarkan, yang termasuk dalam kategori media pembelajaran yaitu media literasi atau buku, video edukasi, materi berbentuk gambar, grafik, audio, slide animasi, film dan computer atau PC yang mana dapat memunculkan respon positif peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.²³ Media dalam pembelajaran merupakan komponen penting dalam paradigma pembelajaran dikarenakan media ikut berkontribusi dalam penyampaian ilmu dari seorang guru kepada peserta didiknya, berikut merupakan gambaran posisi media dalam proses kegiatan belajar:



Gambar 2.1 Posisi Media Dalam Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar terdapat beberapa proses pembelajaran yang melibatkan media didalamnya yaitu dari penyampaian informasi, penerimaan informasi, informasi diolah dan difahami, respon peserta didik, diagnosis dari pendidik, pemberian nilai dan perolehan hasil belajar. Sedangkan fungsi dari media dalam pembelajaran yaitu sebagai penjelas maksud atau ilmu yang disampaikan guru sehingga mudah diterima oleh peserta didik, dapat membantu mengatasi problematika-problematika dalam kegiatan belajar, merangsang kemampuan belajar peserta didik sesuai dengan minat dan bakat baik dari *visual*, *auditory* maupun *kinestesisnya*, merangsang daya ingat peserta didik terhadap ilmu yang sudah dipelajarinya, kemudian dengan adanya media dapat menjadi sarana bagi pendidik untuk menghidupkan kembali semangat belajar peserta didik yang sedang surut agar timbul reaksi dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan menjawab persoalan dengan baik sehingga dapat tercipta interaksi yang positif antara pendidik

²² Chusnul Chotimah dan Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran Dari Teori, Metode, Model, Media, Hingga Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta Ar-Ruzz Media; 2018), h. 307.

²³ Daryanto, *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h.103.

dengan peserta didik.²⁴ Dalam memilih media untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran tidak serta merta asal memilih akan tetapi juga harus memperhatikan kriteria agar dapat menentukan media yang diterapkan seperti:

- a. Menyesuaikan fungsi media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- b. Menggunakan media yang tepat untuk mendukung penyampaian pembelajaran
- c. Sesuai dengan keterampilan dan kreativitas yang dimiliki oleh guru
- d. Dalam penggunaannya tidak memakan biaya yang mahal
- e. Efektif diterapkan kepada individu maupun kelompok
- f. Memiliki kualitas tampilan
- g. Mudah diaplikasikan oleh pendidik dan peserta didik
- h. Ketersediaan waktu yang cukup dalam penggunaannya
- i. Peserta didik dapat menggunakannya sesuai dengan kemampuan belajar

Dengan menimbang dan memperhatikan kriteria dalam menerapkan media pembelajaran yang tertulis diatas, dapat memudahkan pendidik dalam melaksanakan amanahnya untuk menyampaikan ilmu kepada anak didiknya. Dan perlu ditekankan kembali bahwasanya keberadaan media dalam pembelajaran yakni sebagai bagian yang melengkapi proses kegiatan belajar mengajar agar dapat lebih ditingkatkan mutu belajar peserta didik.²⁵ Selain itu terdapat suatu pertimbangan dalam memilih media pembelajaran dengan rumusan kata yang disebut *ACTION*, merupakan singkatan dari *acces, cost, technology, interactivity, organization, novelty*.

- a. *Acces* (dalam penggunaan media dapat diakses dengan mudah oleh pendidik maupun peserta didik)
- b. *Cost* (biaya yang digunakan untuk menerapkan media pembelajaran tersebut tidak mahal agar biaya pengeluaran dapat teroganisir dengan baik)
- c. *Technology* (pada saat akan menerapkan media pembelajaran di kelas maka harus dipastikan ada teknologi atau sarana yang dapat mendukung dalam pengaplikasian media contohnya pada media audio visual seperti LCD Proyektor dan speaker)
- d. *Interactivity* (ketika media yang diterapkan tersebut sesuai dan dapat menciptakan interaksi positif atau komunikasi dari dua pihak yaitu antara pendidik dan peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan)
- e. *Organization* (dalam penerapan media pembelajaran harus ada support yang baik dari pihak sekolah sehingga media dapat teroperasikan dengan baik)

²⁴ Chusnul Chotimah dan Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran...*, h.309.

²⁵ Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005), h. 4-5

- f. *Novelty* (apabila media yang akan digunakan merupakan media yang baru atau yang sedang booming maka besar kemungkinan dapat menarik antusias peserta didik dalam kegiatan belajar).²⁶

2. Evaluasi Pembelajaran

Penilaian ialah bagian penting yang dalam suatu pembelajaran, penilaian memiliki beberapa penyebutan yang bisa digunakan yaitu evaluasi, tes, pengukuran, serta penilaian, akan tetapi dari beberapa istilah tersebut mengandung hakikat yang berbeda. Yang pertama yakni evaluasi, pemahaman mengenai evaluasi oleh para ilmuwan dimaknai dengan beragam, adapun untuk gambaran umumnya evaluasi ialah suatu proses yang harus ditempuh untuk menentukan kualitas atau value dari objek yang dieval melalui penilaian yang cermat. Dalam jurnal SIL International 2012 tertuliskan pemahaman mengenai evaluasi yang berbunyi:

*Evaluation is the analysis and comparison of actual progress with previous plans to improve plans for future actions. It is part of an ongoing management process that consists of planning, implementing, and evaluating, ideally in continuous cycles, until the activity is successfully completed. Evaluation is the process of determining the value or worth of something. To attach value to an object or person who have been evaluated*²⁷

Penjabaran dari *statement* diatas bahwasanya evaluasi merupakan kegiatan menganalisis dan membandingkan kemajuan yang diperoleh saat ini dengan rencana yang telah ditentukan sebelumnya untuk meningkatkan rencana atau tindakan di masa mendatang. Hal ini merupakan bagian dari proses manajemen bertahap yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam siklus ini idealnya, hingga rangkaian aktivitas berhasil diselesaikan. Evaluasi adalah proses menentukan kelayakan atau nilai dari sesuatu untuk melampirkan nilai pada objek atau orang yang telah dievaluasi. Kemudian menurut Kahan dan Gostadt, menjelaskan bahwasanya evaluasi merupakan serangkaian soal atau pertanyaan dan metode yang dibuat untuk mengamati proses dan strategi pada suatu aktivitas yang bermaksud agar dapat meningkatkan dan memperbaiki hasil yang diperoleh dari sebelumnya. Adapun evaluasi yang tertulis *pada Government Social Research Unit*, evaluasi adalah langkah atau kebijakan yang diambil pada rumpun penelitian untuk dapat menilai dan mengawasi secara sistematis mengenai keefektivitasan program ataupun proyek yang meneliti kegiatan sosial masyarakat.²⁸

²⁶ Chusnul Chotimah, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran...*, h. 314.

²⁷ Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2013), h. 175.

²⁸ Ibid., h. 176.

Evaluasi dalam pembelajaran umumnya terbagi menjadi 2 macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.²⁹

Yang kedua adalah tes, tes merupakan pertanyaan atau perangkat yang dirancang untuk mendapatkan informasi pribadi individu mengenai pendidikan, pengetahuan maupun psikologis yang mana disetiap soal yang dibuat memiliki jawaban yang dianggap sesuai. Istilah tes sering digunakan di kalangan masyarakat salah satunya dalam dunia pendidikan, yaitu ketika guru memberikan soal-soal atau tugas untuk menguji pemahaman peserta didik, yang kemudian para peserta didik di intruksikan untuk mengisi soal-soal tersebut secara umum dengan tertulis di kertas ataupun secara online pada aplikasi pembelajaran, tes ini berguna agar guru mengetahui bagaimana pemahaman peserta didik melalui jawaban yang telah diisi.³⁰

Yang ketiga yaitu pengukuran, pengukuran merupakan serangkaian proses yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan sifat ataupun ciri pada suatu objek yang akan diukur dan kemudian diberi nilai. Dengan istilah lain bahwasanya pengukuran adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sistematis untuk mendapatkan nilai atau numerik dari suatu sifat atau ciri yang melekat pada individu ataupun objek, contohnya seperti mengukur kecerdasan, yang mana dalam mengukur tingkat kecerdasan ini bisa diukur melalui pemberian tugas ataupun soal-soal tes. Disini dapat disimpulkan pengukuran adalah kegiatan pemberian skor atau terhadap ciri khusus yang berada pada suatu objek atau individu dengan ketentuan yang jelas.

Yang keempat adalah penilaian, penilaian (*assessment*) merupakan kegiatan guru mengumpulkan data-data kepribadian siswa ketika berada didalam kelas selama kegiatan belajar mengajar berlangsung baik data secara individu maupun kelompok. Contohnya menilai perilaku siswa, jawaban dari tugas ataupun respon siswa terhadap penjelasan yang telah diberikan oleh guru secara lisan maupun tertulis. Pengumpulan data bisa didapat melalui beberapa *instrument* penilaian yang dapat digunakan, proses selama mengumpulkan data itu disebut *monitoring* yang dilaksanakan secara *continue*. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian ialah proses pengumpulan informasi yang didapat dari beberapa sumber kemudian didiskusikan agar dapat mengetahui seberapa dalam pemahaman siswa, mengetahui apa saja yang sudah dimengerti dan apa saja yang dapat siswa lakukan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman selama proses belajar untuk meningkatkan prestasi hasil belajar pada pembelajaran selanjutnya.

²⁹ Ibid., h. 269.

³⁰ Ibid., h. 177.

Jadi kesimpulannya media evaluasi pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik untuk dapat menentukan *value* dan kualitas pembelajaran yang telah dicapai oleh peserta didik, kemudian agar dapat diperbaiki pada pembelajaran berikutnya. Keberadaan media dalam mengevaluasi pembelajaran memiliki peranan yang penting dikarenakan dapat menunjang pendidik dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas, dan juga sebagai gerakan pembaharuan yang dapat menumbuhkan kembali semangat belajar siswa agar dapat menjawab soal evaluasi dengan baik.³¹

B. Aplikasi Kahoot

1. Pengertian Aplikasi Kahoot

Kahoot merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran atau yang disebut dengan *platform* pendidikan berisikan kuis-kuis pembelajaran menarik yang dapat diakses menggunakan internet.³² Jika disederhanakan, Kahoot adalah *game* edukasi berbasis *website* yang mudah diakses secara *online* dan tidak dipungut biaya dalam penggunaannya, dapat dimainkan dengan menggunakan laptop ataupun PC oleh pengajar dan peserta didik melalui *handphone*, harapan adanya aplikasi ini yaitu agar menjadikan suasana pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak bosan karena peserta didik dapat bermain dan belajar.

Aplikasi kahoot ini berdiri dari hasil kerjasama antara Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam suatu proyek bersama *Norwegian University of Science and Technology* pada tahun 2013, yang mana saat ini di Negara Indonesia aplikasi Kahoot masih jarang diterapkan sebagai media pembelajaran di kelas, namun aplikasi ini menjadi salah satu sarana baru bagi para pengajar untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar karena Kahoot dapat membangkitkan kembali suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan, serta juga menjadi faktor penting bagi pengajar dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi sebagai guru di zaman millenial yang mana kemajuan teknologi sudah berkembang pesat seperti saat ini.³³



Gambar 2.2 Icon Kahoot

³¹ Daryanto, *Media Pembelajaran Perannya*...h. 104.

³² Natalia Christiani, dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran: KAHOOT*, (Sukabumi: CV. Jejak, Anggota IKAPI, 2019), h.5.

³³ Ibid., h. 6.

2. Manfaat Aplikasi Kahoot

Aplikasi kahoot merupakan aplikasi game pembelajaran yang *worth it* untuk diterapkan di dalam kelas karena memiliki tampilan yang menarik dan unik, berikut merupakan manfaat yang didapatkan oleh guru dan peserta didik:

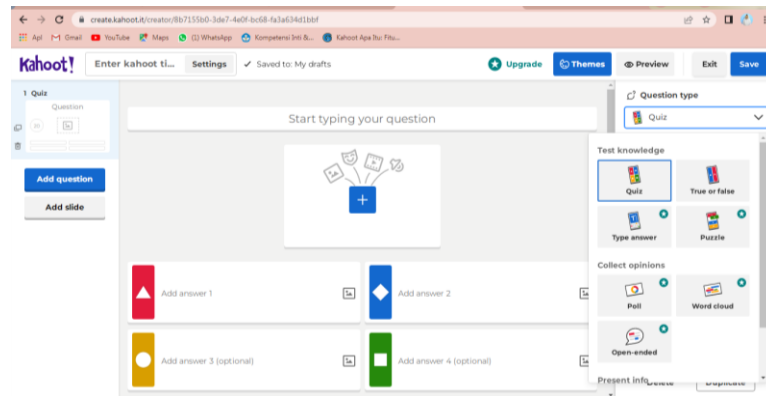
1. Sebagai sarana penunjang bagi guru untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran agar kelas menjadi lebih hidup dan tidak terkesan monoton.
2. Sebagai jembatan bagi guru untuk dapat menambah wawasan di dunia teknologi, menambah kreativitas dan inovasi sehingga dapat mengikuti perkembangan di zaman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

3. Keunggulan Aplikasi Kahoot

Dari manfaat yang telah tertulis diatas, aplikasi ini juga memiliki banyak keunggulan dalam pengaplikasiannya, berikut merupakan keunggulan dari aplikasi Kahoot:

- a. Membangkitkan suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif karena peserta didik bisa bermain sambil belajar.
- b. Menambah wawasan peserta didik dalam menggunakan teknologi sebagai media dalam kegiatan belajar.
- c. Dapat menjadi media evaluasi bagi pendidik kepada peserta didik.
- d. Menjadi media belajar yang memiliki tampilan menarik sehingga dapat menambah antusias belajar peserta didik.
- e. Dapat diakses dengan mudah secara online dan tidak dipungut biaya.
- f. Terdapat banyak fitur atau pilihan game bagi peserta didik.³⁴

³⁴Aulia Rara, Blog: "Media Kahoot (Pengertian, kelemahan dan Kelebihan), *Universitas Negeri Surabaya*, (6 Mei 2019).



Gambar 2.3 Pilihan Kuis Kahoot

4. Kekurangan Aplikasi Kahoot

Dengan segala keunggulan yang dimiliki oleh Kahoot, tentunya tidak terlepas dari kekurangan yang ada dalam penggunaan aplikasi ini, adapun kekurangannya sebagai berikut:

- Tidak semua pendidik yang bisa update mengikuti perkembangan teknologi sesuai zaman.
- Tidak seluruh sekolah memiliki fasilitas yang dapat menunjang guru dalam mengaplikasikan Kahoot ketika di kelas, seperti tidak memiliki LCD Proyektor.
- Pilihan jawaban hanya terbatas pada 4 point saja dan teks nya juga terbatas tidak bisa terlalu panjang.
- Terbatasnya waktu jam mengajar di kelas.
- Dalam memainkannya harus memiliki koneksi internet.
- Kepadatan jadwal guru dalam kesehariannya sehingga tidak selalu dapat memiliki waktu untuk merancang kuis pembelajaran dengan Kahoot.

5. Fitur Aplikasi Kahoot

Ada beberapa fitur yang dimiliki oleh aplikasi Kahoot diantaranya yaitu:³⁵

- Fitur Pembuat
 - Guru dapat mengatur waktu pengerjaan kuis (membuat *timer*).
 - Dapat memilih dari beberapa template kuis yang tersedia dan sesuai dengan yang ingin digunakan.
 - Dapat menulis pertanyaan secara manual, kemudian disimpan dan dapat diedit kembali.
 - Dapat menyisipkan audio, gambar ataupun video dari youtube ke dalam pertanyaan.

³⁵ Guidesy, Blog Artikel: “Kahoot Apa Itu: Fitur, Kelebihan, Kekurangan dan FAQ”, *Guidesy.net- A place to share computer tips, Facebook, iPhone - Android tips. Specializing in consulting and evaluating technology products.*

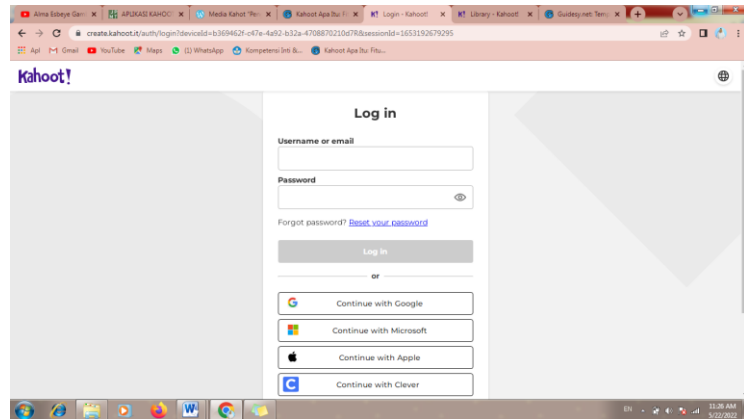
- 5) Tersedia fitur untuk menggabungkan beberapa soal menjadi satu wadah (berupa *course*).
 - 6) Dalam satu game guru dapat menggabungkan beberapa macam soal.
 - 7) Kahoot juga menyediakan banyak pilihan gambar dengan kualitas yang HD dari *library* Kahoot.
- b. Fitur Bermain *Game* (*Game Play*)
- 1) Membuat game sesuai dengan potensi dan minat siswa, Kahoot dapat dimainkan dengan mudah di dalam kelas, laboratorium, perpustakaan ataupun di rumah.
 - 2) Pembuat soal dapat *mensetting* waktu pengerjaan soal sesuai dengan tingkat kesulitan soal atau dapat disama ratakan .
 - 3) Game dapat dimainkan oleh siswa secara individu atau kelompok.
 - 4) Guru dapat menilai tingkat pemahaman siswa ketika menjawab kuis teka-teki (*puzzle*) dan ilihan ganda (*multiple choice*).
- c. Laporan dan Analitik
- 1) Guru dapat mengunduh hasil jawaban dari peserta didik yang dilaporkan dalam bentuk spreadsheet.
 - 2) Menyediakan akses untuk mengetahui statistic atau tingkat kemajuan pembelajaran.
 - 3) Laporan pembelajaran dapat dibagikan dengan guru lain.
 - 4) Aplikasi kahoot ini dianjurkan untuk digunakan sebagai tes per individu.
- d. Berbagi dan Organisasi
- 1) Terdapat fitur untuk menambahkan pengguna kahoot yang lain sehingga dapat mengakses dalam game yang sama.
 - 2) Dapat membagikan game untuk peserta didik melalui platform pendidikan yang lain seperti *Google Classroom* dan *Microsoft Teams*.
 - 3) Tersedia fitur untuk menggolongkan game-game yang telah dibuat pada folder yang topiknya sesuai ataupun berbeda topic.³⁶

Kuis-kuis pembelajaran didalam Kahoot disediakan dalam beberapa pilihan yang menarik, seperti pilihan ganda, *puzzle*, *true or false*, *type answer*, *polling* yang mana dapat menyantumkan gambar, audio maupun video untuk disisipkan ke dalam soal kuis. Dengan adanya beberapa pilihan menarik tersebut dapat membangun semangat dan motivasi belajar sehingga peserta didik bisa mengerjakan soal-soal kuis dengan baik.

³⁶ Ibid., Guidesy, Blog Artikel: "Kahoot Apa Itu: Fitur, Kelebihan, Kekurangan dan FAQ..."

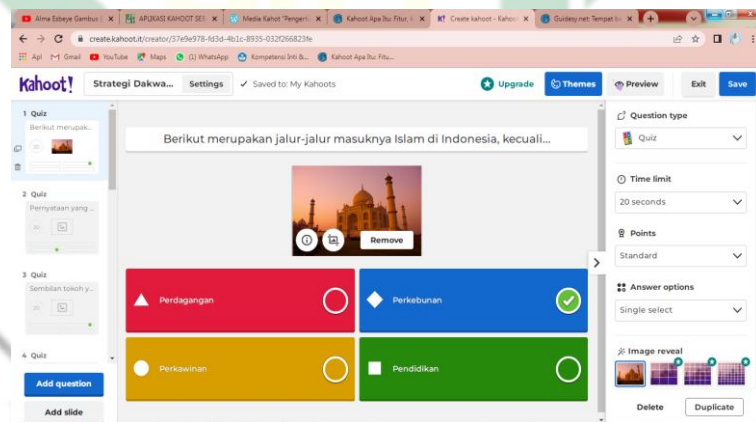
Bagi pengajar, ada dua tahap utama yang harus dilakukan yaitu membuat soal-soal kuis dan mengoperasikan gamenya, adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu:³⁷

- a. Guru membuat akun pada website Kahoot (www.kahoot.com), jika sudah ada maka langsung klik login



Gambar 2.4 Laman Login Kahoot

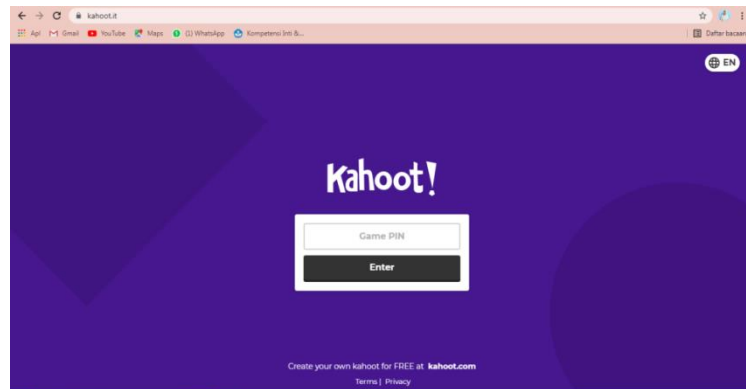
- b. Menyiapkan soal-soal yang akan dibuat kuis.
- c. Menyiapkan gambar, video atau audio yang akan dicantumkan didalam kuis.
- d. Ketika kuis sudah dibuat, klik *save* atau menyimpan agar kuis yang telah dibuat tersimpan dan masih bisa disunting kembali.



Gambar 2.5 Laman Pembuatan Soal Kahoot

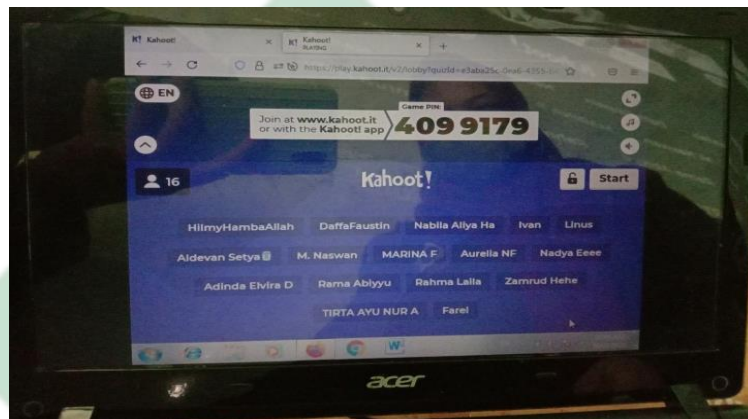
- e. Ketika kuis akan dimainkan, pengajar akan memunculkan nomor PIN yang harus di *entry* oleh peserta didik agar dapat mengikuti game yang disediakan.
- f. Peserta didik membuka website www.kahoot.it kemudian memasukkan nomor PIN yang ditampilkan oleh guru, kuis dapat dilaksanakan secara individu ataupun kelompok.

³⁷ Natalia Christiani, *Modul Teknologi...* h. 7.



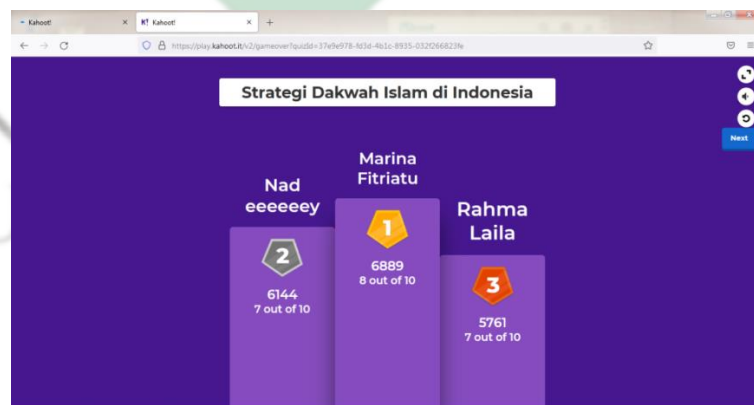
Gambar 2.6 Laman Entry Pin Kahoot

- g. Game akan dimulai ketika semua peserta didik sudah join didalam kuis tersebut.



Gambar 2.7 Laman Join Peserta Kahoot

- h. Pengajar berperan sebagai monitoring selama kuis berlangsung, hingga kuis selesai akan muncul 3 nilai teratas yang memperoleh point paling banyak.



Gambar 2.8 Laman 3 Top Point

- i. Setelah kuis selesai, pengajar dapat mengetahui hasil kuis yang telah dijawab oleh peserta didik dengan mengunduh data berupa spreadsheet dan memberikan penilaian dari data tersebut.

Dari langkah-langkah yang dijabarkan diatas, akan mempermudah pengajar dan peserta didik pada saat mengaplikasikan Kahoot.

C. Prestasi Belajar Kognitif

1. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi ialah buah pencapaian dari suatu usaha yang telah dilakukan dan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam dunia pendidikan, prestasi merupakan pencapaian dari penguasaan individu terhadap suatu bidang keilmuan yang umumnya digambarkan dengan skor, nilai ataupun angka sesuai dengan tolak ukur yang telah ditetapkan oleh suatu instansi.³⁸

Belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, melalui belajarlah manusia dapat memperoleh pemahaman dan penguasaan terhadap banyak hal sehingga potensi yang berada didalam diri dapat meningkat seiring dengan bertambahnya sumber belajar yang didapatkan. Kegiatan belajar yang dilakukan oleh manusia dapat dimaknai sebagai aktivitas secara mental atau psikis yang mana dalam proses pelaksanaannya berhadapan langsung dengan lingkungan sekitar, yang mana dari kegiatan tersebut melahirkan perkembangan dalam pengetahuan, pemahaman serta sikap pada setiap individu, perkembangan ini memiliki sifat yang cenderung konstan dan *continue* (terus-menerus)³⁹. Kegiatan belajar tidak selalu dalam lingkup formal saja seperti sekolah, namun juga bisa didapatkan pada lingkup non formal seperti di rumah, lingkungan masyarakat ataupun di pondok pesantren yang saat ini sudah banyak sekali berada di Indonesia terkhusus di Jawa Timur. Proses belajar bermula dari tidak tahu menjadi tahu yang mana hal ini juga membutuhkan jangka waktu yang telah ditetapkan.⁴⁰

b. Pengukuran Prestasi Belajar

Prestasi belajar peserta didik dapat diukur dengan memberikan tes sebagai evaluasi, tes sendiri memiliki fungsi yakni untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sudah disampaikan oleh guru dan untuk menentukan nilai pencapaian keberhasilan program yang diajarkan kepada peserta didik. Evaluasi dalam pembelajaran dibagi menjadi 2 macam yaitu evaluasi Formatif dan evaluasi Sumatif. Pada pembahasan dibawah ini akan dijelaskan ketiganya namun yang diberi penegasan lebih dalam yaitu mengenai evaluasi Formatif.⁴¹

³⁸ J.P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, cetakan keenam, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), h. 125.

³⁹ W.S. Winkle, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta: Gramedia, 1997), h.105.

⁴⁰ Irwanto, *Psikologi Umum*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama: 1997), h. 83.

⁴¹ Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran...* h.269.

1) Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif merupakan proses pengumpulan informasi atau data tentang penerapan suatu produk teknologi dalam pembelajaran, evaluasi ini terfokuskan pada proses untuk menilai kualitas dari suatu produk tersebut ketika sedang dalam tahap pengembangan, hal ini bertujuan untuk menelaah kesesuaian antara produk yang diterapkan dengan tujuan pembelajaran atau standar kompetensi. Menurut Cennamo dan Kalk, evaluasi formatif adalah proses pengumpulan data produk yang sudah didesain kemudian dikembangkan untuk diperiksa kembali kesesuaiannya sebelum produk tersebut diberikan kepada sasaran penggunaannya.⁴² Evaluasi formatif mencakup 5 tahapan yaitu tinjauan terbatas, validasi ahli, evaluasi satu-satu dengan peserta didik, evaluasi kelompok kecil dan uji coba lapangan.

a) Tinjauan Terbatas

Kegiatan ini yaitu meninjau atau mengidentifikasi produk yang akan digunakan sebagai alat tes secara keseluruhan, dalam hal ini melibatkan teman-teman atau rekan dari pengembang produk. Apabila ditemukan kekurangan dalam produk setelah melakukan identifikasi maka yang dilakukan oleh pengembang yaitu mengontrol dan mengecek setiap komponen-komponen sistem berdasarkan aspek-aspek yang diukur, seperti meninjau kesesuaian antara item-item soal tes dengan ketentuan hasil yang diharapkan.

b) Validasi Ahli

Apabila rancangan (draft) soal-soal tes yang telah dibuat dan dikembangkan, langkah selanjutnya yakni diperlukan tinjauan dari segi ketepatan dan kelengkapan konten yang dalam hal ini dilakukan oleh ahli konten atau ahli kurikulum, meskipun isi dari soal-soal yang dikembangkan telah disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, atau dari buku paket sekolah, terlebih jika pengembang melakukan kegiatan pengembangan secara individu yang mungkin memunculkan ketidaksesuaian isi konten, maka dari itu penting adanya keterlibatan tinjauan dari para ahli agar rancangan yang sudah dibuat menjadi suatu produk yang komprehensif dan kualitas kontennya dapat dijamin keakuratannya. Tidak hanya ahli konten, namun juga diperlukan ahli teknologi pembelajaran untuk meninjau

⁴² Ibid., h. 272.

bahan, media, metode, teknologi, instrumen-instrumen penilaian untuk menentukan keselarasan isi konten dengan tujuan pembelajaran.⁴³

c) Evaluasi Satu-Satu dengan Peserta Didik

Dalam evaluasi ini yaitu dengan memberikan tes kepada masing-masing peserta didik, kegiatan ini memiliki tujuan untuk menelaah dan menemukan apakah ada kekurangan pada media yang diterapkan dalam pembelajaran sehingga dapat merevisi kesalahan yang ada, juga bertujuan agar peneliti mengetahui respon atau tanggapan murid terhadap isi pembelajaran yang telah disampaikan. Dalam memilih partisipan, peneliti dapat memilih masing-masing peserta didik perwakilan dari yang memiliki potensi belajar diatas rata-rata, potensi belajar pada nilai rata-rata dan dibawah rata-rata.

d) Evaluasi Kelompok Kecil

Kemudian jika sudah melaksanakan tahapan mulai dari tinjauan terbatas, validasi dari para ahli dan evaluasi satu-satu, maka langkah yang dilakukan selanjutnya yaitu dengan menguji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil ini merupakan proses untuk menilai media yang digunakan dengan memberikan tes kepada sebagian kecil dari kelas tersebut atau dinamakan *test drive*, hal ini bertujuan untuk menentukan hasil akhir apakah media yang digunakan sudah layak digunakan pada uji coba lapangan di step berikutnya. Adapun untuk memilih jumlah partisipan dalam evaluasi ini yaitu mulai dari 8 hingga 20 peserta didik.⁴⁴

e) Uji Coba Lapangan

Kegiatan ini adalah suatu kegiatan evaluasi media pembelajaran yang terakhir setelah melaksanakan perbaikan dari hasil tinjauan serta evaluasi yang sebelumnya. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui adakah perbedaan atau peningkatan hasil uji coba lapangan dengan hasil uji coba sebelumnya yang sudah diperbaiki, juga untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang diterapkan sudah sesuai dengan ketentuan yang diinginkan. Adapun untuk menentukan jumlah partisipan dalam uji coba lapangan ini yaitu diperbolehkan untuk menguji kelas yang berisikan 20 peserta didik atau lebih dengan tujuan agar menunjang untuk meningkatkan hasil uji coba lapangan dari hasil uji coba kelompok kecil.

⁴³ Ibid., h. 275.

⁴⁴ Ibid., h. 278.

2) Evaluasi Sumatif

Istilah kata sumatif (summative) mengarah kepada tahap akhir dari keseluruhan rangkaian kegiatan atau sebagai konklusi dari suatu produk pembelajaran. evaluasi sumatif merupakan suatu kegiatan untuk menilai kualitas produk yang diterapkan pada pembelajaran di akhir kegiatan pembelajaran. Jika evaluasi formatif lebih berorientasi pada proses kegiatan penilaian, maka evaluasi sumatif ini berfungsi untuk memberikan hasil akhir dari seluruh kegiatan yang telah dilakukan. Dalam evaluasi sumatif ini terdapat 2 tahap penting yaitu uji ahli dan uji lapangan, uji ahli berfungsi untuk mengetahui kelayakan produk yang diterapkan dalam pembelajaran, sedangkan uji lapangan yaitu sebagai catatan dokumentasi produk yang telah digunakan dengan melibatkan sasaran pengguna sesuai dengan standar dan kriteria yang diharapkan.⁴⁵

Selain pengukuran dengan menggunakan tes, prestasi belajar peserta didik juga dapat diukur dengan teknik non tes, teknik non tes merupakan kumpulan pertanyaan yang tidak ditentukan nilai benar ataupun salah, jadi seluruh jawaban dari responden diterima dan memperoleh skor. Teknik non tes dibagi menjadi 5 macam yang terdiri dari.⁴⁶

1) Dokumentasi

Adalah suatu teknik dalam pengumpulan data dengan menggali data dari buku dan catatan (dokumen yang sudah ada).

2) Kuisioner

Merupakan teknik dalam pengumpulan data yang diperoleh dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang kemudian akan dijawab oleh responden.

3) Wawancara

Merupakan teknik pengumpulan data yang diperoleh melalui kegiatan tanya jawab searah yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber.

4) Observasi

Termasuk salah satu metode dalam teknik pengumpulan data, kegiatan ini dilaksanakan dengan meninjau dan mencatat mengenai keadaan, sikap atau ciri pada suatu yang diteliti

⁴⁵ Ibid., h. 283.

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 199.

5) Skala bertingkat

Merupakan suatu pengukuran terhadap objek yang dirancang dalam bentuk skala-skala.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Suryabrata, beliau menuliskan terdapat 2 faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.⁴⁷

1) Faktor Internal

Dalam hal ini yakni faktor-faktor yang berpusat dari dalam diri setiap individu, meliputi aspek fisiologis dan aspek psikologis. Aspek fisiologis yaitu berkaitan dengan kesehatan fisik dan panca indera, sedangkan aspek psikologis yaitu kesehatan mental, kecerdasan emosional, ingatan, sikap keseharian dan kemampuan untuk mengontrol diri dalam segala situasi juga kondisi.

2) Faktor Eksternal

Faktor-faktor ini berasal dari lingkungan yang berada disekitar individu, meliputi aspek sosial dan non sosial. Aspek sosial yakni berasal dari suasana keluarga ketika berada di dalam rumah, suasana lingkungan belajar ketika berada di sekolah maupun berada di lembaga pendidikan yang lain seperti TPQ, bagaimana lingkungan masyarakat ketika sedang bergaul dan bermain.

2. Kognitif

Kognitif merupakan salah satu dari tiga domain taksonomi pembelajaran. taksonomi (*taxonomy*) berasal dari bahasa yunani “*taxis*” yang bermakna pengaturan, dan “*nomos*” yang bermakna ilmu pengetahuan, kata *taxis* merujuk pada makna klasifikasi atau mengelompokkan sejumlah objek berdasarkan sistem yang ditentukan. Jadi taksonomi ialah ilmu yang membahas tentang klasifikasi tujuan pembelajaran berdasarkan domain pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dikenal dengan tiga domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Domain kognitif mengarah pada hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas jiwa, dalam hal ini Bloom telah menetapkan mengenai taksonomi pembelajaran khususnya pada domain kognitif yang terfokuskan pada proses penyampaian informasi atau pemahaman baru yang akan ditanamkan pada peserta didik, sehingga dari pemahaman yang baru tersebut peserta didik dapat mengembangkan keterampilan intelektual yang dimulai dari tingkat berpikir rendah(sintesis) hingga tingkat tinggi (evaluasi) atau dimulai dari tahap

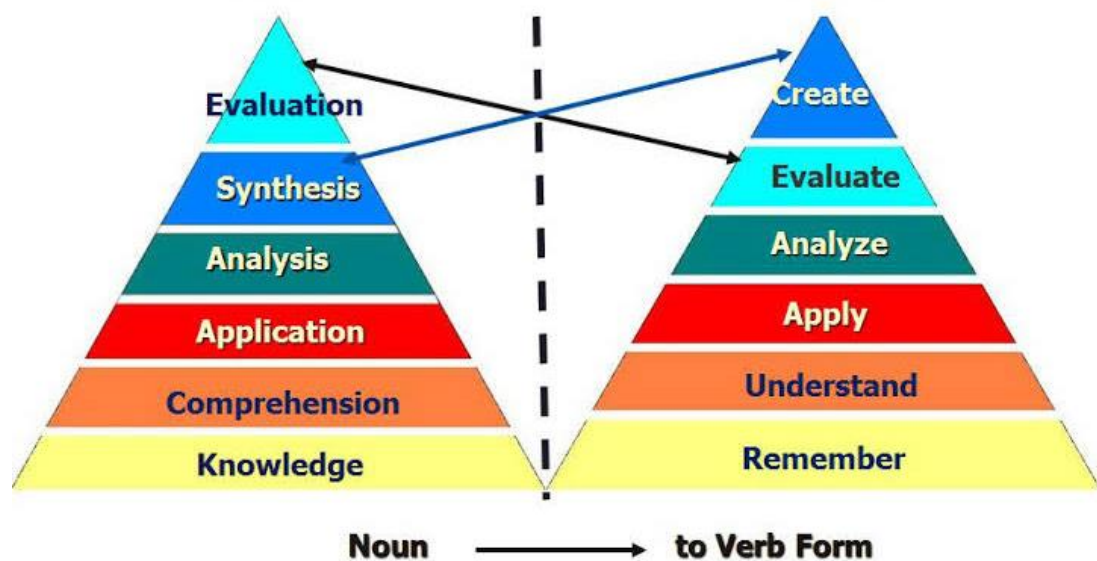
⁴⁷ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1998)

mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan.⁴⁸
Berikut merupakan gambaran secara umum mengenai domain kognitif bloom oleh Reigeluth:⁴⁹

Tabel 2.1 Domain Kognitif Bloom

BLOOM TAKSONOMI	
Pengetahuan	Di tingkat ini cara berpikir peserta didik berkisar pada tahap mengingat dan menghafal informasi atau pelajaran dari yang konkret menuju abstrak.
Pemahaman	Peserta didik bisa mengerti dan merangkai pengetahuan dengan bahasanya sendiri, dalam artian bisa memaknai, menafsirkan pengetahuannya untuk dikomunikasikan.
Aplikasi	Peserta didik mampu mensetting konsep dan membuat gambaran sendiri atas suatu persoalan tanpa diminta.
Analisis	Peserta didik bisa mengklasifikasikan pemahaman yang didapat menjadi beberapa bagian dan bisa mengaitkan bagian-bagian pemahaman tersebut.
Sintesis	Peserta didik mampu memadukan bagian-bagian dari pemahaman yang sebelumnya didapat dengan bagian yang baru agar menjadi pemahaman yang menyeluruh.
Evaluasi	Peserta didik menetapkan value atas materi pembelajaran, pendapat atau sudut pandang yang berkaitan dengan yang telah diketahui, dipahami, dilakukan, dianalisis dan dihasilkan.

Kemudian Lorin Anderson merevisi domain kognitif yang mulanya terdiri dari kata benda kemudian diubah menjadi kata kerja, berikut merupakan gambaran revisi tersebut:⁵⁰



Gambar 2.9 Revisi Domain Kognitif

⁴⁸ Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran...* h. 90.

⁴⁹ Ibid., h. 92.

⁵⁰ Ibid., h.93

Adapun setiap kategori yang telah direvisi memiliki subkategori berupa kata kunci yang berkaitan dengan kategori tersebut, sebagai berikut:

1. Mengingat: mengurutkan, menjelaskan, mengidentifikasi, menamai, menempatkan, mengulangi, menemukan kembali dan sebagainya.
2. Memahami: menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, membeberkan dan sebagainya.
3. Menerapkan: melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktikkan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi dan sebagainya.
4. Menganalisis: menguraikan, membandingkan, mengorganisasikan, menyusun ulang, mengubah struktur, mengkerangkakan, menyusun *outline*, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan dan sebagainya.
5. Mengevaluasi: menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan dan sebagainya.
6. Mencipta: merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membarui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah dan sebagainya.⁵¹

D. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan merupakan hal yang dijadikan pedoman awal dan memiliki peranan yang sangat penting bagi manusia baik bagi laki-laki maupun perempuan, melalui pendidikanlah manusia mendapatkan ilmu pengetahuan, pengetahuan sosial maupun spiritual. Dalam hal spiritual yang disebut dengan pendidikan agama yakni manusia mendapatkan pengetahuan mengenai aspek-aspek ketuhanan yang menjadikan manusia tersebut menjadi insan yang beriman dan bertaqwa, setiap orang yang beriman maka akan memiliki akhlak dan budi pekerti yang luhur, yang mana dalam hal ini yang dianut adalah agama islam. Pendidikan agama islam ialah suatu usaha yang ditempuh oleh pendidik untuk merencanakan serta mengarahkan para peserta didiknya agar dapat mengetahui ajaran-ajaran islam, meningkatkan keimanan, memperdalam ketaqwaan, memiliki akhlaqul karimah serta dapat mengamalkan perbuatan-perbuatan sholeh yang berlandaskan 2 sumber utama dalam islam yakni Al-Qur'an dan Hadits, dengan melalui bimbingan, pemberian arahan, pelatihan dan pengalaman yang dapat dijadikan guru dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menjadi generasi muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia baik

⁵¹ Chusnul Chotimah dan Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran...* h. 60.

pada diri sendiri, kehidupan dalam sosial bermasyarakat dan sebagai warna Negara Indonesia yang mana hal ini berlaku hingga di akhir sisa hidupnya.⁵² Hal ini sebagaimana yang telah Allah firman kan dalam Al-Qur'an surat al-Imran ayat 102 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تَقَاتِهِ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنتُمْ مُسْلِمُونَ

Artinya:

“Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah sebenar-benar takwa kepada-Nya; dan janganlah sekali-kali kamu mati melainkan dalam keadaan beragama Islam.”⁵³

Menurut Muhaimin, pendidikan agama islam merupakan yang membahas tentang pokok-pokok ajaran berdasarkan al-Quran dan as-Sunnah serta mengembangkannya dalam berbagai aspek di kehidupan sehingga kemudian dapat menjadi proses perkembangan potensi individu agar melahirkan generasi-generasi islami yang berkepribadian sesuai dengan ajaran agama islam.⁵⁴

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yakni program pendidikan mengenai agama islam yang dilaksanakan di sekolah yang didalamnya memuat pokok-pokok kandungan islam yang dikemas dan disajikan melalui proses pembelajaran yang disebut mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti atau biasa disebut PAI yang bisa dilaksanakan di dalam kelas atau di luar kelas yang dalam penyampaian mata pelajaran PAI ini memuat materi pemahaman agama dari segi pengetahuan, penerapan dalam kegiatan sehari-hari, pemberian pengalaman, nilai-nilai dan sikap yang relevan dengan ajaran agama islam untuk kemudian ditanamkan serta diajarkan kepada peserta didik agar dapat tercapai tujuan pendidikan.⁵⁵

Mata pelajaran PAI ini menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah umum mulai dari jenjang pendidikan tingkat dasar hingga ke jenjang pendidikan paling tinggi, dimana masing-masing jenjangnya memiliki muatan nilai yang berbeda-beda sesuai jenjang pendidikan peserta didiknya.⁵⁶ Dalam penelitian ini akan memuat mengenai mata pelajaran pendidikan agama islam kelas XI pada jenjang Sekolah Menengah Atas.

⁵² Ramayulis, *Metodologi Pendidikan...* h. 21.

⁵³ <https://tafsirweb.com/1234-surat-ali-imran-ayat-102.html>, diakses pada 6 Juni 2022.

⁵⁴ Syamsul Huda Rohmadi, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Araska, 2012), h. 143.

⁵⁵ Zuhairini dan Abdul Ghofir, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Malang: UM Pres, 2004), h. 54.

⁵⁶ H.M.F Aladdiin dan A.M.B. Kurnia, Peran Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah dalam Membentuk Karakter Kebangsaan, *Jurnal Penelitian Medan Agama*, Vol. 10, no.2 (2019), h. 153.

E. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Evaluasi Kahoot Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Pendidikan merupakan suatu proses penting yang dilaksanakan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, melalui pendidikan akan melahirkan revolusi-revolusi baru di bidang keilmuan sehingga kemudian dapat terbentuk sumber daya manusia yang ikut andil dalam perkembangan kualitas di segala bidang dalam kehidupan. Dalam perkembangan kualitas pendidikan sendiri tentu tidak terlepas dari komponen yang penting didalamnya yaitu penerapan kurikulum pendidikan yang diterapkan saat ini yaitu kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk menciptakan generasi muda bangsa yang aktif, kreatif, inovatif dan berdaya saing tinggi, maka dari itu diperlukan faktor yang menunjang terlaksananya tujuan tersebut yaitu kreativitas guru ketika proses kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan inovasi baru didalamnya yang kemudian akan memunculkan respon aktif peserta didik, dimana kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain.⁵⁷

Kreativitas guru dalam proses kegiatan belajar merupakan faktor yang sangat penting, sebab apabila guru dapat menerapkan hal-hal baru pada saat penyampaian materi maka yang dirasakan oleh peserta didik adalah muncul semangat baru atau keinginan belajar peserta didik menjadi lebih kuat, akan tetapi dalam penerapan hal baru tersebut guru juga harus bisa menyesuaikan dengan bakat dan minat belajar peserta didik, maka dari itu dibutuhkan sikap inovatif dari pendidik. dengan potensi yang dimiliki guru kemudian menghadirkan kualitas pembelajaran yang baik tentunya dilaksanakan secara sistematis. Kreativitas guru dapat dilaksanakan dalam banyak hal salah satunya yakni melalui kegiatan evaluasi pembelajaran, dimana dalam hal ini guru menilai sejauh mana pemahaman siswa pada materi pelajaran yang sudah disampaikan, proses penilaiannya menggunakan soal-soal tes yang kemudian jawabannya dijadikan sebagai tolak ukur pembelajaran. Kegiatan evaluasi merupakan hal yang harus dilaksanakan karena dari dilakukannya kegiatan evaluasi akan diperoleh jawaban berupa tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan, kegiatan evaluasi merupakan proses untuk mengumpulkan, menganalisis dan menginterpretasi data agar diketahui tingkat pencapaiannya, dengan adanya kegiatan evaluasi akan membantu guru dalam upaya untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan di zaman modern ini.⁵⁸

Di era millenial ini kreativitas guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman, dimana kemajuan teknologi saat ini telah berkembang pesat, apalagi pada tahun 2020 setelah menyebarnya wabah virus yang menyerang banyak Negara salah satunya di

⁵⁷ Saidana Saniyyah El Qory, “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Krembung Sidoarjo”, Skripsi Sarjana Pendidikan, (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2022), h. 64. t. d.

⁵⁸ Ibid., h. 65

Indonesia, yang menyebabkan terjadinya perubahan pada seluruh sistem kegiatan masyarakat khususnya pada bidang pendidikan, yang mulanya diadakan secara daring kemudian dirubah menjadi PTM terbatas dan saat ini sudah dinormalkan kembali menjadi luring namun harus tetap mengikuti protokol kesehatan. Pada saat ini guru dituntut untuk kembali mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar setelah yang terjadi pada dua tahun terakhir, salah satunya yakni dengan menerapkan media atau aplikasi dalam kegiatan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Media atau aplikasi yang diterapkan yaitu untuk mengevaluasi prestasi belajar siswa berupa alat yang dirancang secara sistematis oleh guru, sehingga kemudian memudahkan proses kegiatan pembelajaran serta dapat menciptakan suasana belajar yang positif dan aktif. Salah satu aplikasi yang dapat diterapkan guru sebagai media evaluasi dalam pembelajaran yaitu aplikasi *Kahoot*, yang mana aplikasi ini merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *game* kemudian didalamnya disajikan banyak pilihan *template* kuis pembelajaran yang dapat dipilih sesuai dengan bakat dan minat peserta didik.

Aplikasi kahoot merupakan aplikasi dalam bentuk *website* yang dapat diakses dengan mudah oleh guru dan peserta didik, sehingga dalam pelaksanaannya dapat menghasilkan interaksi positif antara peserta didik dan gurunya. Dimana didalamnya terdapat beberapa pilihan *template* kuis yaitu kuis pilihan ganda (*multiple choice*), *choice true and false*, *polling*, *puzzle*, memilih jawaban yang benar dan salah, kemudian dalam soal kuis pada aplikasi kahoot ini tidak hanya menggunakan soal teks saja melainkan juga dapat menyisipkan gambar, audio atau video yang berasal dari youtube. Dengan adanya aplikasi kahoot ini pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran di kelas terasa lebih menyenangkan dan *fresh* karena biasanya kegiatan evaluasi hanya mengerjakan soal-soal yang ada di buku paket belajar. Jika dalam proses pembelajaran peserta didik merasa senang maka otomatis akan menjadi stimulus bagi peserta didik agar selalu bersemangat dalam menimba ilmu. Sejatinya pembelajaran merupakan proses atau suatu usaha dalam berfikir, melalui pembelajaran peserta didik dapat mengolah serta meningkatkan cara berfikirnya, Kegiatan berfikir memfokuskan pada proses mencari hingga menemukan pengetahuan baru yang didapatkan melalui interaksi sosial. Kegiatan pembelajaran di sekolah tidak hanya berfokus pada pemberian materi pelajaran akan tetapi yang diutamakan yaitu potensi peserta didik dalam menciptakan pengetahuannya sendiri (*self regulated*)⁵⁹, dapat diartikan bahwa dengan proses pembelajaran dapat menstimulasi peserta didik agar bisa mengeksplorasi serta

⁵⁹ Chusnul Chotimah, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran...* h. 51.

mengkonfirmasi suatu problematika dengan cara berfikirnya sendiri. Hal ini termasuk dalam aspek kognitif yang dimiliki oleh masing-masing individu.

Aspek kognitif atau pengetahuan sendiri merupakan sasaran dalam pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan standar kompetensi lulusan. Pengetahuan diperoleh dari serangkaian aktivitas mulai dari mengingat atau mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan.⁶⁰ Jika dikaitkan dengan mata pelajaran yang berkaitan dengan aspek kognitif pada peserta didik maka yang menjadi jawabannya ialah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Melalui pembelajaran pendidikan agama islam, peserta didik dapat mengkaji dengan cermat pada materi-materi yang terdapat dalam mata pelajaran PAI, kemudian peserta didik tidak hanya memiliki pengetahuan sebatas mengetahui teorinya saja namun juga hingga berada pada tahap peserta didik mampu menciptakan pengetahuannya sendiri yang disampaikan dengan bahasa yang diolah dari masing-masing individu.

Dalam pembahasan mata pelajaran PAI terdapat ruang lingkup yang sangat luas untuk dipelajari, difahami, dianalisis dan dibuktikan kebenarannya. Meliputi pembahasan mengenai ketauhidan Allah yang bertujuan untuk mendidik manusia agar menjadi insan yang beriman, bertaqwa dan berakhlakul karimah. Kemudian memahami hubungan antara Allah dengan makhluk-Nya yang dibahas dalam aspek ibadah. Membahas hubungan antara makhluk dengan sesama makhluk yang dicakup dalam aspek muamalah seperti menjaga keharmonisan persaudaraan dengan sesama muslim atau dikenal sebagai *ukhuwah islamiyah*, kemudian *ukhuwah al-wathaniyah* yaitu persaudaraan dengan sesama umat beragama, dan *ukhuwah al-insaniyyah* yaitu persaudaraan antara sesama manusia, hubungan antara manusia dengan lingkungan hidupnya yang mana harus menjaga kelestarian alam dan tidak membuat kerusakan di bumi. Dan juga membahas kisah-kisah terdahulu mengenai peristiwa dan tokoh-tokoh muslim yang berperan penting dalam memperjuangkan agama islam. Kita sebagai umat muslim yang berada di zaman modern ini tentu tidak boleh melupakan sejarah perjuangan umat islam agar kita dapat mengambil pelajaran yang terkandung didalamnya dan mengaitkannya dengan peristiwa yang terjadi di masa sekarang⁶¹ Point-point tersebut tentunya memiliki tujuan agar manusia dapat menyeimbangkan iman, islam dan juga ihsan agar selamat di dunia maupun di akhirat. Mata pelajaran PAI sendiri terdiri dari beberapa cakupan materi yaitu Al-Quran Hadits, Aqidah Akhlaq, Fiqih dan Sejarah Kebudayaan Islam. Dan pada penelitian ini peneliti memfokuskan topik penelitian pada cakupan materi aqidah akhlaq.

⁶⁰ Ibid., h. 59

⁶¹ Saidana Saniyyah El Qory, “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom... h. 63

Materi Aqidah Akhlaq sendiri mejadi salah satu materi yang wajib untuk ditanamkan dan difahamkan dalam diri sejak usia dini hingga dewasa bahkan sampai di akhir hayat. Dalam materi aqidah akhlaq terdapat beberapa point yang membahas tentang keimanan, ketauhidan, nilai-nilai sifat dan sikap yang sesuai dengan ajaran agama islam, dan salah satu aspek yang dibahas dalam cakupan materi keimanan yaitu mengimani kitab-kitab Allah yang telah diwahyukan kepada Rasul-rasul Allah. Sudah sepatutnya sebagai umat muslim untuk mengimani kitab Al-qur'an, namun juga diperbolehkan untuk mengetahui kandungan dari kitab-kitab Allah yang lain seperti Taurat, Zabur dan Injil, tidak hanya disitu saja peserta didik hendaknya mampu memahami kandungan pokok apa saja yang terdapat pada Al-Qur'an sehingga dapat dijadikan pedoman dalam menjalani kehidupan di dunia sebagai bekal untuk kehidupan di akhirat kelak. Kemudian untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif peserta didik pada materi Aqidah Akhlaq yakni memberikan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan alat atau media yang dapat menunjang hal tersebut yakni dengan menerapkan aplikasi *Kahoot*.

Bentuk realisasinya dalam kegiatan pembelajaran di kelas yaitu ketika penyampaian dan pengulangan kembali mengenai materi beriman kepada kitab-kitab Allah di dalam kelas tidak semata-mata hanya menggunakan metode ceramah, namun juga memberikan evaluasi dengan menjawab kuis-kuis kahoot yang mana disini peserta didik dituntun untuk memahami materi secara kontekstual, yakni agar peserta didik dapat menganalisis dan mengaitkan pembahasan materi yang diajarkan dengan realiasi contoh sikap dalam kehidupan sehari-hari, juga sebagai rangsangan agar peserta didik mampu membuat kesimpulan-kesimpulan dari pemahamannya setelah diberikan evaluasi tersebut. Hal ini dilakukan agar kegaitan evaluasi pembelajaran mata pelajaran PAI tidak terkesan monoton dan itu-itu saja, guru dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih aktif serta evaluasi dengan aplikasi kahoot ini dapat meningkatkan dan menumbuhkembangkan aspek kognitif peserta didik dalam hal mengingat, memahami, membuat contoh penerapan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan pemahamannya sendiri dari materi yang telah dipelajarinya, sehingga mereka mampu mengolah cara berfikir mulai dari tahap yang paling dasar hingga tahap yang paling tinggi.⁶²

⁶² Ibid., h. 69.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian yakni rangkaian kegiatan pengumpulan data yang dimulai dari mencari data, mengumpulkan, menganalisis, mengolah dan menyajikan data yang dilaksanakan dengan sistematis dan objektif, kegiatan penelitian sangat penting dilaksanakan guna menguji hipotesis atas suatu hal yang diteliti.⁶³ Jenis penelitian dibagi menjadi 2 yakni berdasarkan tujuan dan berdasarkan tingkat kealamiahannya dari objek yang akan diteliti, berdasarkan tujuan penelitian meliputi penelitian dasar, penelitian terapan dan penelitian pengembangan. Adapun jenis penelitian berdasarkan kealamiahannya objek yang akan diteliti yaitu meliputi penelitian *survey*, eksperimen dan *naturalistic*.⁶⁴

Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian eksperimental (*experimental research*), penelitian eksperimen ini memiliki tujuan untuk mengetahui adanya perubahan tertentu terhadap suatu objek yang diteliti setelah diberikan perlakuan khusus (*treatment*).⁶⁵ Metode penelitian eksperimen adalah suatu model pada penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang memiliki rangkaian kegiatan mulai dari awal perencanaan penelitian, merumuskan permasalahan dan tujuan, menentukan desain penelitian yang mana pada setiap tahap-tahapnya harus dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur.

Metode penelitian kuantitatif ini digunakan untuk mempelajari dan mendapatkan data *real* dari suatu populasi atau sampel yang diteliti, penelitian ini identik dengan penggunaan angka mulai dari pengumpulan data, pengolahan data yang akan dihitung dan diukur melalui statistik sebagai alat ukur, sehingga kemudian dapat menghasilkan data akhir atau kesimpulan dari penelitian yang dilaksanakan. Penelitian kuantitatif termasuk dalam penelitian korelasional, penelitian korelasional merupakan penelitian yang membahas keterkaitan antara dua variabel atau lebih yang biasa disebut variabel X dan variabel Y, terdiri dari variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).⁶⁶

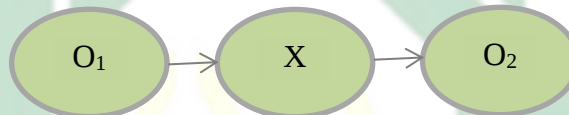
⁶³ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penelitian>, diakses pada 25 Mei 2022.

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 9.

⁶⁵ Ibid., h.107.

⁶⁶ Ibid., h. 7.

Kemudian penelitian eksperimen sendiri terbagi menjadi 4 desain yaitu *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design* dan *Quasi Experimental Design*. Pada penelitian ini desain yang digunakan yaitu *pre-eksperimental design*, desain dalam penelitian ini peneliti hanya melakukan penelitian pada satu kelompok saja tanpa adanya pembanding.⁶⁷ Teknisnya satu kelompok tersebut pada saat sebelum penyampaian materi terlebih dahulu diberikan *pre-test*, setelah materi pelajaran sudah disampaikan kemudian diberikan perlakuan (evaluasi menggunakan kahoot), lalu setelah itu diberikan *post-test*. Metode penelitian ini disebut juga *One-group Pre-test Post-test Design*. Dengan menggunakan desain ini maka hasil dari perlakuan yang diberikan menjadi lebih akurat karena dapat dijadikan sebagai pembanding keadaan saat sebelum diberikan perlakuan dan saat setelah diberi perlakuan.⁶⁸ Berikut merupakan gambaran desain penelitian ini:



Gambar 3.1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest Design

Keterangan:

O₁= Pemberian pre-test, untuk mengukur prestasi belajar kognitif sebelum diberikan evaluasi menggunakan kahoot

X = Pemberian perlakuan yaitu penggunaan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi

O₂= Pemberian post-test, untuk mengukur prestasi belajar kognitif setelah diberikan evaluasi menggunakan kahoot

Dengan desain penelitian ekperimental yang mengandalkan adanya *treatment* khusus yang dirancang sistematis sehingga proses pengumpulan data dan tahap analisis data dapat terfokuskan, dalam penelitian ini bentuk *treatment* khusus yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan aplikasi evaluasi kahoot untuk mengukur upaya dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif di SMAN 1 Taman Sidoarjo.⁶⁹

2. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan suatu perencanaan secara menyeluruh mengenai rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan dalam penelitian, rancangan penelitian berfungsi sebagai acuan selama proses penelitian berlangsung agar dapat mencapai

⁶⁷ Ibid., h. 109.

⁶⁸ Ibid., h. 111.

⁶⁹ Nihayatun Nasikah, "Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Kabupaten Pati", Undergraduate Thesis, (Kudus: Repository IAIN Kudus, 2020), h. 34. t.d.

tujuan dari dilaksanakannya penelitian.⁷⁰ Adapun rencana penelitian yang dibuat oleh peneliti sebagai berikut:

a. Tahap pertama: Persiapan

Di tahap ini peneliti menentukan rumusan permasalahan mengenai *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Evaluasi Kahoot Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI MIPA Di SMAN 1 Taman Sidoarjo*, menyusun pokok-pokok bahasan yang akan diteliti, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyusun instrument penelitian, mengurus surat perizinan untuk melaksanakan penelitian, melakukan validasi instrumen penelitian dengan menggunakan lembar validasi dan menetapkan soal-soal yang layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

b. Tahap kedua: Pelaksanaan

Di tahap ini, ketika kelas sudah dimulai sebelum materi pelajaran disampaikan diberikan *pre-test* terlebih dahulu, setelah materi disampaikan kemudian diberi soal evaluasi menggunakan kahoot, setelah evaluasi selesai selanjutnya diberikan *post-test*. Dalam hal ini peneliti menggunakan 1 kelas yaitu kelas XI MIPA 3 di SMAN 1 Taman Sidoarjo.

c. Tahap ketiga: Analisis

Pada tahap ini peneliti menyajikan data hasil kahoot, *pre test*, *post test*, serta menyajikan data hasil angket atau kuisioner yang telah diisi oleh responden (kelas XI MIPA 3), kemudian masing-masing akan dianalisis.

d. Tahap keempat: Simpulan

Tahap ini merupakan tahap akhir pada penelitian dimana peneliti memberikan suatu simpulan atau hasil akhir dari penelitian yang sudah dilaksanakan.

B. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian merupakan suatu konsep yang memiliki nilai yang bervariasi atau dapat berubah-ubah, dapat dikatakan variabel merupakan suatu ciri khas atau nilai pada suatu objek yang memiliki variasi tertentu, kemudian nantinya diteliti dan dapat diambil kesimpulan.⁷¹ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua variabel:

a. Variabel bebas (Independent): Penggunaan aplikasi evaluasi kahoot

Sebagai variabel X atau yang mempengaruhi

b. Variabel terikat (Dependent): Prestasi belajar kognitif peserta didik

⁷⁰ Aswatini & Mahmud Thoha, *Rancangan Penelitian (Bidang IPS)*, (Bogor: Pusbindiklat Peneliti LIPI, 2011), h.9.

⁷¹ Nila Kesumawati, *Pengantar Statistika Penelitian*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), h. 10.

Sebagai variabel Y atau yang dipengaruhi.

2. Indikator Penelitian

Indikator ialah point-point yang dijadikan sebagai petunjuk, dapat diartikan sebagai variabel-variabel yang menunjukkan kepada *user* mengenai kondisi tertentu sehingga kemudian nantinya bisa dijadikan sebagai acuan atau tolak ukur perubahan yang terjadi pada peristiwa tertentu⁷². Indikator yang digunakan oleh peneliti yaitu:

a. Indikator variabel X (Penggunaan aplikasi evaluasi kahoot):

- 1) Dapat diakses dengan mudah
- 2) Menjadi media evaluasi pembelajaran PAI yang menyenangkan
- 3) Meningkatkan daya berfikir peserta didik
- 4) Menambah kreativitas peserta didik dalam mengolah pemahaman dari materi yang diterima

b. Indikator variabel Y (Prestasi Belajar Kognitif Peserta Didik):

- 1) Peserta didik dapat mengetahui materi
- 2) Peserta didik dapat memahami materi
- 3) Peserta didik dapat menerapkan materi yang dipahami
- 4) Peserta didik dapat menganalisis penerapan dari materi yang dipahami
- 5) Peserta didik dapat mengevaluasi materi yang dianalisis
- 6) Peserta didik dapat menciptakan pemahaman dari analisisnya sendiri

3. Instrumen Penelitian

Instrumen diartikan sebagai alat atau suatu komponen penting dalam penelitian, instrumen dapat dimaknai seperangkat tes yang berfungsi sebagai alat pengumpulan data atau bahan yang diolah dalam penelitian. Melalui instrumen akan memudahkan peneliti dalam mengambil data yang dibutuhkan dalam penelitian, yang kemudian akan dituangkan dalam butir-butir soal pada instrument.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu soal *pre-test*, soal *post-test*, dan kuisioner atau angket, ketiga hal ini merupakan serangkaian tes atau soal-soal tertulis yang dibuat untuk mendapatkan jawaban dari objek yang diteliti, juga untuk mendapatkan data penelitian. Untuk butir-butir soal *pre-test* dan *post-test* yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan *google* formulir, soal yang dibuat yaitu berupa pilihan ganda dimana pada masing-masing soal memiliki jawaban benar beserta point nya. Kemudian pada angket atau kuisioner juga menggunakan *google* formulir yang pada butir-butir pernyataannya menggunakan skala penilaian atau *rating scale*

⁷² <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/indikator>, diakses pada 2 Juni 2022.

yang dijawab oleh responden. Berikut merupakan rangkaian instrumen yang digunakan oleh peneliti:

Tabel 3.1 Pedoman Pre-test dan Post-test

No.	Aspek Kognitif	No. Butir Pertanyaan	Jenis Soal	Jawaban Responden dan Skor
1.	Pengetahuan	1-10	<i>Multiple choice</i> (9) dan uraian (1)	Setiap jawaban yang benar pada masing-masing soal bernilai 10 point
2.	Pemahaman			
3.	Penerapan			
4.	Analisis			
5.	Evaluasi			
6.	Sintesis			

Tabel 3.2 Pedoman Angket

No.	Indikator	Nomor Pernyataan	Jawaban Responden	Skor
1.	Angket penggunaan aplikasi evaluasi kahoot	1-4	Sangat Setuju	5
			Setuju	4
			Netral	3
			Tidak Setuju	2
			Sangat Tidak Setuju	1
2.	Angket prestasi belajar kognitif peserta didik	5-10	Sangat Setuju	5
			Setuju	4
			Netral	3
			Tidak Setuju	2
			Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Tes Kemampuan Kognitif (Pre-test dan Post Test)

Kisi-kisi Lembar Kemampuan Kognitif Peserta Didik (Tema: Beriman Kepada Kitab-Kitab Allah)	Nomor Pertanyaan
Peserta didik menjawab berdasarkan pengetahuan mengenai materi	1,2
Peserta didik menjawab berdasarkan pemahaman dari materi	3,4
Peserta didik memberi penerapan berdasarkan pemahaman yang didapatkan	5,6
Peserta didik melakukan analisis untuk menjawab soal	7,8
Peserta didik melakukan evaluasi untuk menjawab soal	9
Peserta didik memberi jawaban berdasarkan bahasa pemahamannya sendiri	10

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Penggunaan Kahoot dan Prestasi Belajar Kognitif

Kisi-kisi Angket	Nomor Pernyataan
Kahoot dapat diakses dengan mudah	1
Menjadi media evaluasi pembelajaran PAI yang menyenangkan	2
Meningkatkan daya berfikir peserta didik	3
Menambah kreativitas peserta didik dalam mengolah pemahaman dari materi yang diterima	4
Peserta didik dapat mengetahui materi	5
Peserta didik dapat memahami materi	6
Peserta didik dapat menerapkan materi yang dipahami	7
Peserta didik dapat menganalisis penerapan dari materi yang dipahami	8
Peserta didik dapat mengevaluasi materi yang dianalisis	9
Peserta didik dapat menciptakan pemahaman dari evaluasinya sendiri	10

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan suatu wilayah luas dimana didalamnya terdapat objek dan subjek yang memiliki value dan ciri khas tertentu untuk dapat diteliti oleh peneliti kemudian dapat diperoleh hasil akhirnya.⁷³ Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI jurusan MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo yang berjumlah 179 siswa, namun dikarenakan adanya keterbatasan dalam penelitian maka peneliti menentukan jumlah sampel yang bertujuan sebagai representasi dari populasi yang ada.

Tabel 3.5 Data Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Taman Sidoarjo

No.	Kelas/Program	Jumlah
1.	XI MIPA-1	36
2.	XI MIPA-2	36
3.	XI MIPA-3	35
4.	XI MIPA-4	36
5.	XI MIPA-5	36
Jumlah Populasi		179

2. Sampel dan Teknik Sampling

Sampel merupakan bagian dari jumlah populasi yang ditentukan untuk diteliti, sehingga kemudian dapat membantu peneliti untuk memperoleh kesimpulan secara umum dari data yang telah didapatkan.⁷⁴ Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa apabila jumlah subjek kurang dari 100 maka lebih baik menggunakan semua sampel yang ada

⁷³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu...* h. 131.

⁷⁴ Ibid., h. 132.

sehingga penelitiannya menjadi studi populasi, namun jika jumlah subjek dalam populasinya itu banyak, maka peneliti dapat menentukan sampel mulai dari 10%, 15%, 20%, 25% atau bahkan lebih.⁷⁵ Populasi dalam penelitian ini sebanyak 179 siswa dari 5 kelas (XI MIPA 1-5), maka sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu 20% dari populasi, oleh karena itu peneliti mengambil sampel 35 peserta didik untuk menjadi responden, dalam hal ini sampel didapatkan dari satu kelas yaitu XI MIPA 3.

Dalam menentukan sampel, teknik yang digunakan oleh peneliti yaitu *non random sampling*. Teknik *non random sampling* adalah dimana dalam suatu populasi masing-masing individu atau kelompok tidak memiliki kemungkinan yang sama untuk dijadikan sebagai sampel.⁷⁶ Dalam teknik ini yang digunakan yaitu *purposive sampling* yang memiliki makna menentukan sampel atas pertimbangan tertentu dari peneliti⁷⁷, dimana peneliti melaksanakan pengambilan sampel secara disengaja tidak secara acak atas pertimbangan yang ditentukan sendiri oleh peneliti. Peneliti menentukan sampel yaitu kelas XI MIPA 3 karena jumlah siswanya berbeda sendiri diantara kelas XI MIPA yang lain (XI MIPA 1-5) dan secara kualitas memiliki tingkat kecerdasan sedang atau tengah-tengah.

D. Sumber Data Penelitian

Data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data yang didapatkan langsung di lapangan oleh peneliti. Adapun data primer dalam penelitian ini yaitu dalam penelitian ini yaitu data nilai test (*Pre-test* dan *Post-test*) peserta didik, data kuisioner atau angket yang diisi oleh peserta didik kelas XI MIPA 3, serta hasil wawancara dengan Ibu Siti Hafidzoh S.Ag., M.Pd.I selaku guru bidang studi (PAI) dan ananda Elza Wahyu Ramadhani selaku siswa perwakilan dari kelas XI MIPA 3.

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh peneliti dari data-data yang telah ada meliputi data hasil dokumentasi dan kajian pustaka seperti jurnal, buku, artikel, dsb.

⁷⁵ Ibid., h. 134.

⁷⁶ Anna Armeini Rangkuti, *Statistik Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*, (Jakarta: Kencana: 2017), 6.

⁷⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*... h. 124.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur yang sangat penting dilakukan dalam penelitian, karena penelitian dapat dikatakan berhasil ketika memperoleh data yang valid⁷⁸, maka dari itu peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang meliputi:

1. Tes

Pemberian tes berfungsi sebagai alat ukur yang objektif, tes juga bersifat sistematis agar peneliti dapat menafsirkan subjek yang diteliti dengan alat bantu skala numerik⁷⁹. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kegiatan *pre test* dan *post test* yang merupakan salah satu teknik untuk memperoleh data mengenai perbedaan prestasi belajar peserta didik pada sebelum dan sesudah *treatment* mengevaluasi dengan aplikasi kahoot disampaikan.

2. Angket (kuisisioner)

Kuesioner merupakan teknik dalam pengumpulan data yang diperoleh dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang kemudian akan dijawab oleh responden. Teknik ini merupakan cara yang efektif digunakan oleh peneliti jika mengetahui secara pasti variabel yang akan diukur dan mengetahui apa yang diharapkan dari responden.⁸⁰ Dalam penelitian ini, kuesioner yang digunakan yakni mengenai efektivitas penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif mata pelajaran PAI kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman . Kuesioner ini diberikan kepada siswa kelas XI jurusan MIPA 3 yang diampu oleh ibu Siti Hafidzoh dalam bentuk *google form*.

3. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan pengambilan data yang mana peneliti berdialog secara langsung dengan responden dengan tujuan agar mendapatkan informasi yang lebih dalam. Wawancara juga dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang diperoleh melalui kegiatan tanya jawab searah, dimana pertanyaan berasal dari pewawancara, dan jawaban yang diberikan berasal dari narasumber.⁸¹ Wawancara sendiri dibagi menjadi dua yaitu wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur merupakan kegiatan tanya jawab dimana peneliti sudah dapat mengetahui informasi yang akan didapatkan sesuai dengan pedoman wawancara. Sedangkan wawancara tidak terstruktur adalah dimana ketika melaksanakan tanya jawab peneliti tidak secara sistematis menggunakan pedoman wawancara, peneliti hanya menggunakan

⁷⁸ Ibid., h. 224.

⁷⁹ Ibid., h. 208.

⁸⁰ Ibid., h. 199.

⁸¹ Ibid., h.317.

gambaran dari pertanyaannya saja. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara sebagai data penguat setelah melakukan observasi di lapangan, juga dari kegiatan ini peneliti ingin lebih mendalami terkait hal-hal yang berada di benak responden.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik dalam pengumpulan data yang menggunakan data dari buku dan catatan (dokumen). Dokumentasi juga dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang didapat dari benda tertulis seperti buku, catatan, majalah, dsb.⁸² Dalam penelitian, teknik ini berfungsi sebagai pelengkap dari semua data yang telah diperoleh baik dari tes, wawancara, dan angket (kuesioner). Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mendapatkan data-data mengenai sekolah SMAN 1 Taman Sidoarjo, yang meliputi profil sekolah, visi, misi dan tujuan, struktur organisasi atau kepemimpinan, program-program, jumlah keseluruhan peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan, serta sarana dan prasana yang ada.

F. Teknik Analisis Data

1. Tahap Pengolahan Data

a. *Checking*

Kegiatan ini merupakan pemeriksaan data secara teliti dan menyeluruh untuk mengetahui kelengkapan identitas atau data sesuai dengan yang dibutuhkan dalam menganalisis data.

b. *Editing*

Pada tahap ini data yang sudah diperiksa kemudian diklasifikasikan sesuai dengan tema nya.

c. *Coding*

Setelah data diklasifikasikan, selanjutnya adalah tahap coding, coding yaitu pemberian kode pada masing-masing data yang ditandai berupa angka atau huruf, supaya peneliti lebih mudah untuk mengklarifikasi jawaban maka pada saat coding harus konsisten dalam pemberian kode-kode.

d. *Tabulating*

Tabulating atau tabulasi memiliki makna penyajian data berupa tabel yang diberi kode sesuai dengan analisis yang dibutuhkan, dapat diartikan juga sebagai proses menganalisis data yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel.⁸³

⁸² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu...* h. 201.

⁸³ Pandubu Tika, *Metode Penelitian Geografi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h. 63-66.

2. Tahap Analisis Data dan Hipotesis

- a. Teknik analisis data penggunaan aplikasi evaluasi “Kahoot” pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Data yang diperoleh yaitu melalui hasil pengerjaan kuis evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* yang dianalisis dengan uji statistik deskriptif untuk mendapatkan nilai rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*) dan nilai yang sering muncul (*modus*). Kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus kategorisasi untuk mengetahui kategori nilai yang diperoleh peserta didik dan nantinya hasil analisis akan dituliskan dalam bentuk tabel. Dalam hal ini alat hitungnya menggunakan *Microsoft Excel*, berikut merupakan rumus kategorisasi:

Tabel 3.6 Rumus Kategorisasi

Kategori	Rumus
Rendah	$X < M - 1 \text{ SD}$
Sedang	$M - 1 \text{ SD} \leq X < M + 1 \text{ SD}$
Tinggi	$X \geq M + 1 \text{ SD}$

- b. Teknik analisis data prestasi belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi evaluasi “Kahoot”

Untuk menganalisis data prestasi belajar kognitif peserta didik peneliti memberikan soal tes yaitu *pre-test* dan *post-test*, data didapatkan dari menjawab tes berupa pilihan ganda dan uraian yang berjumlah 10 butir soal. Alat analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Microsoft Excel* dengan uji statistik deskriptif berikut merupakan rumus dari uji statistik deskriptif:⁸⁴

- 1) *Mean* (Nilai rata-rata)

Untuk mendapatkan hasil nilai *mean* yaitu dihitung menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X_1}{n}$$

Keterangan:

X = Nilai data

X_1 = Nilai data ke-1

n = Banyaknya data

- 2) *Median* (Nilai Tengah)

Untuk mendapatkan hasil nilai median yaitu dihitung menggunakan rumus:

$$Me = \frac{1}{2} \left(x \left(\frac{n}{2} \right) + x \left(\frac{n}{2} + 1 \right) \right)$$

⁸⁴ Saidana Saniyyah El Qory, “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom... h. 86.

Keterangan:

Me = Median

n = Jumlah data

x = Nilai data

3) *Modus* (Nilai yang sering muncul)

Untuk mendapatkan nilai *modus* tidak memerlukan rumus, tips nya yaitu mengurutkan dari nilai yang paling kecil hingga yang paling besar, kemudian diambil nilai yang sering muncul dalam perolehan data tersebut.

- c. Teknik analisis data efektivitas penggunaan aplikasi evaluasi “Kahoot” dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo

Untuk menganalisis data mengenai keefektivitasan penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif peserta didik yakni dengan melalui uji statistika pada hasil perolehan nilai *pre-test* dan *post-test*, dimana hal ini memiliki tujuan agar bisa menganalisis lebih lanjut dan menguji hipotesis penelitian. Analisis data dalam hal menguji hipotesis penelitian yakni menggunakan *software* SPSS 25 *for windows* dengan uji analisis parametrik.⁸⁵

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui sampel yang berdistribusi dalam penelitian apakah normal atau tidak. Apabila data dikatakan normal, maka data tersebut terfokus pada nilai *mean* dan *median*.⁸⁶ Uji normalitas yang digunakan dalam analisis data ini ialah *one-sample kolmogorov-smirnov test*. Dasar penetapan keputusan didasarkan atas dua kemungkinan yaitu sebagai berikut :

- a) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dikatakan bahwa sampel berdistribusi normal
- b) Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka dikatakan bahwa sampel tidak berdistribusi normal

2) Uji *Paired Sample T-Test*

Uji *paired sample T-test* biasa disebut uji-T berpasangan. Uji-T berpasangan berfungsi untuk menguji perbedaan rata-rata dua sampel pasangan yang signifikan. Dua sampel pasangan ini merupakan sampel pada subjek yang sama namun mendapat perlakuan berbeda, yang mana pada pengukuran awal

⁸⁵ Ibid., h. 88.

⁸⁶ Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung: Tarsito, 2005), h. 37.

dilakukan sebelum mendapatkan *treatment*, sedangkan perlakuan yang kedua dilakukan setelah diberi *treatment*. Kemudian uji-T ini dapat berfungsi untuk menguji suatu hipotesis penelitian, perolehan hasil uji-T ini ditentukan pada nilai signifikansinya, nilai signifikansinya diambil berdasarkan ketentuan:

- a) Nilai signifikan berjumlah < 0.05 menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir (penggunaan aplikasi kahoot efektif).
- b) Nilai signifikan berjumlah > 0.05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir (penggunaan aplikasi kahoot tidak efektif).

Selanjutnya yaitu analisis data pada hasil angket mengenai pernyataan keefektifitasan penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman yang diukur menggunakan skala *likert* yaitu skala yang digunakan agar mendapatkan informasi atau data mengenai sikap dan persepsi seseorang maupun kelompok terhadap fenomena sosial yang terjadi⁸⁷, fenomena sosial dalam hal ini yaitu variabel penelitian. Dalam hal ini peneliti terlebih dulu akan mencari skor ideal dengan rumus:

$$\text{Skor Ideal} = \text{Skor tertinggi} \times \text{jumlah butir pernyataan} \times \text{jumlah responden}$$

Setelah skor ideal berhasil didapatkan, selanjutnya peneliti mencari nilai prosentase pada keseluruhan pernyataan yang dianalisis menggunakan rumus prosentase yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angket persentase

F = Frekuensi yang dicari

N = Jumlah responden

⁸⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*... h. 134.

Dan untuk menafsirkan hasil persentase dari angket kedalam kalimat deskripsi yakni menggunakan standar interpretasi menurut Anas Sudjono yang digolongkan dalam kategori-kategori sebagai berikut: ⁸⁸

Tabel 3.7 Kategori Persentase Angket

Persentase %	Kriteria Minat
81%-100%	Sangat baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Baik
Kurang dari 20%	Sangat Tidak Baik



⁸⁸Anik Laila Rosyidah, “Pengaruh Pemanfaat Sumber Internet Terhadap Intensitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih kelas 8 di MTs Salafiyah Syafi’iyah Bandung Diwek Jombang”, Skripsi Sarjana Pendidikan, (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2021), h. 94. t.d.

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum SMAN 1 Taman Sidoarjo

1. Identitas Sekolah

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memaparkan data yang telah diperoleh dalam penelitian ini yaitu:⁸⁹

Nama sekolah : SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo
Status : Negeri
Akreditasi : A
Alamat : Jl. Sawunggaling 2, Sambu Roto, Jemundo, Taman-Sidoarjo
Kode Pos : 61257
No.Telepon : 031-7882446
Tahun Berdiri : 20 November 1984

2. Letak Geografis

SMA Negeri 1 Taman merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas favorit di kecamatan Taman Sidoarjo, yang beralamatkan di jalan Sawunggaling 2 dusun Sambu Roto, desa Jemundo Taman-Sidoarjo. SMAN 1 taman memiliki letak lokasi yang sangat strategis karena berada di samping jalan raya menuju Kletek (ke arah utara), kemudian menuju pasar Agro Wisata (ke arah selatan), berada persis di sebelah utara SMPN 2 Taman, dan berada di depan ruko-ruko sehingga banyak diketahui oleh masyarakat sekitar. SMAN 1 Taman memiliki halaman depan dan lapangan sekolah yang sangat luas yang menjadi icon dari SMAN 1 Taman, di dalamnya juga terdapat gedung-gedung sarana-prasarana yang memiliki predikat layak untuk dijadikan sekolah favorit.

3. Personalia SMAN 1 Taman

a. Struktur Kepemimpinan

- 1) Komite Sekolah : Drs. H. Mujib Hasyim, M.Pd.I
- 2) Kepala Sekolah : Drs. Nurus Shobah, MM
- 3) Kepala Tata Usaha: Parno, S.Pd
- 4) Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum : Miftahul Huda, M.Pd
- 5) Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan : Nanik Mudjiastutik M.Pd
- 6) Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas : Muhammad Bambang Triono, S.Si
- 7) Wakil Kepala Sekolah Bidang Sarana Prasarana : Drs. Kristianto

⁸⁹ Dokumentasi SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo Tahun Pelajaran 2021/2022

b. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Berikut merupakan daftar nama pegawai di SMAN 1 Taman Sidoarjo:⁹⁰

Tabel 4.1 Daftar Pegawai SMAN 1 Taman Sidoarjo

DAFTAR NAMA PEGAWAI SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO TAHUN 2022		
NO.	NAMA	NIP
1	Drs. Nurus Shobah, MM	196307131988031009
2	Dra. Endang Listyoningsih	196309051989032008
3	Nining Nuriani M.Pd	196509301988032013
4	Dra. Ani Purwati,MM	196301131985122002
5	Lucia Titis Utami, S.Pd	196902151990012001
6	Supariyanta, S.Pd	196505231988121003
7	Sri Sutiani, S.Pd	197005221993012001
8	Agus Slamet, S.Pd	196605011991031013
9	Nanik Mudjiastutik, S.Pd, M.Pd	196711121990012002
10	Miftahul Huda, S.Pd, M.Pd	196804211992031009
11	Bina Wahyuni Lestari, S.Pd	196508251992032009
12	Edi Siswanto, S.Pd	197105141998021008
13	Drs. Kristiyanto	196905201999031009
14	Diana Ratnawati, S.Pd	197505082000122002
15	Drs. Sugianto	196305081988031014
16	Herlina Dewi, S.Pd	197208092007012012
17	Drs. Juwair	196603212005011003
18	Maisaroh, S.Pd, M.Pd	197106212005012008
19	Dra. Hartuti	196502082007012006
20	Dra. Sri Marfuah, M.Pd	196603242007012006
21	Yupiter Sulifan, S.Pd, M.Psi	197409032009021004
22	Maryoto, S.Pd, M.Pd	196506252006041007
23	Muhammad Bambang Triono, S.Si	196902202006041007
24	Musowifah, S.Pd	196504082007012007
25	Nanik Zumaroh, S.Pd	196911012008012013
26	Pantja Harijoso Prasetya, S.Or	198003232008011012
27	Siti Hafidzoh, S.Ag, M.PdI	197408202009022002
28	Kristanti Handayani, S.Pd	198102062009022001
29	Yanto, S.Kom	198105272009021005
30	Fajar Nugraha, S.Pd, M.Psi	198112042009021002
31	Juni Ekawati, S.Pd	198206202014072002
32	Drs. Nonot Sukrasmono	196612162022211001
33	Fakul Hibat, S.Kom	198511042022211010
34	Mokhammad Azwar A. S.Pd	198812272022211012
35	Nur Yanti, S.Pd	198506052022212049

⁹⁰ Ibid

DAFTAR NAMA PEGAWAI SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO TAHUN 2022		
NO.	NAMA	NIP
36	Nur Aminatus Sholichah, S.Pd	199004052022212021
37	Mochamad Moestofa, S.S	198910082022211007
38	M. Arif Rohman Hakim, S.Pd	198907152022211019
39	Hadi Seputro, S.Pd	196907192022211002
40	Ika Yunita, S.Si., Gr.	198306042022212038
41	Mokhamad Zazuli Irwanto, S.Pd.	199507252022211005
42	Fais Faizah, S.Psi	199211142022212030
43	Tantri Rahmawati, S.Psi	197203012022212004
44	Nunuk Yussrianti, S.Pd.	197804072022212015
45	Choirul Chamdiyatus Sholichah, S.Sos.,Gr.	199207052022212027
46	Derry Anggraeni Purwatiningsih, S.Pd	199105072022212019
47	Rizky Damayanti, S.Pd	GTT
48	Hasti Nuggraheni, S.Pdk	GTT
49	Dewi Irianti, S.Sos	GTT
50	M. Agus Jauhari Habibi, S.Pd	GTT
51	Muzamil, S.Pd	GTT
52	Lailin Almuhithia Sari, S.Pd	GTT
53	Anggoro Condro Pamungkas, S.Pd	GTT
54	Putri Yohana Vidyastuti, S.Pd	GTT
55	Yetty Anggraeni, S.Pd	GTT
56	Moch. Saiful Hidayat, S.Ag	GTT
56	Shinta Marinda Oktaviani, S.Pd	GTT
58	Shinta Beta Prameswari, S.Pd	GTT
59	Muhammad I'mad Hamdy, S.Pd	GTT
60	Siti Ruchama, S.Sos	GTT
61	Moch. Alive Chifzillah, S.Pd	GTT
62	Luluk Yusni'ah, S.Pd	GTT
63	Nimia Endang Kiswinani, S.Pd	GTT
64	Novarita Z.,S.Pd.	GTT
65	Wismaning Junarwati,S.Pd	GTT
66	Dra. Bhinarti Dwi Hariani, MM	GTT
67	Parmo, S.Pd	196412051986031020
68	Umi Choiriyah, S.Pd	196507141986032015
69	Aminuk, S.Pd	197004142007012020
70	Darmilah	197101012007012035
71	Lailis Safitri, S.Pd	198301142009022004
72	Agus Choirul Anam	PTT
73	Hajar Ardanianto, S.Kom	PTT
74	Ratna Purwanti, S.Pd	PTT
75	Ferninda Ardianty, Amd. Lib	PTT

DAFTAR NAMA PEGAWAI SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO TAHUN 2022		
NO.	NAMA	NIP
76	Iik Sananta	PTT
77	Muhammad Slamet	PTT
78	Supardji	PTT
79	Dian Junaedy	PTT
80	M. Ali Yusri	PTT
81	Adi Turmiyanto	PTT
82	Liza Silvya Nur Huda	PTT
83	Deni Wahyu Kristanto	PTT

Sumber: Dokumentasi SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo Tahun 2021/2022

c. Data Peserta Didik

Berikut merupakan data jumlah peserta didik di SMAN 1 Taman Sidoarjo⁹¹

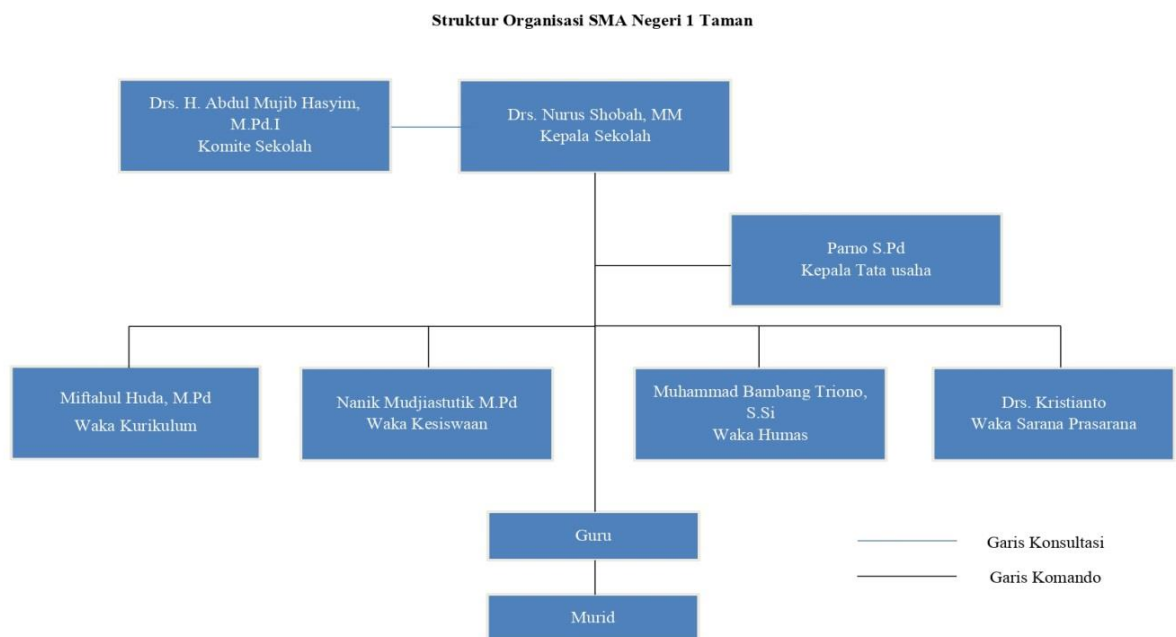
Tabel 4.2 Data Jumlah Peserta Didik SMAN 1 Taman Sidoarjo							
DATA JUMLAH SISWA SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO							
TAHUN PELAJARAN 2021/2022							
NO.	KELAS	L	P	JUMLAH	PER JURUSAN	TOTAL	
1	X MIPA 1	12	24	36	203	381	
2	X MIPA 2	13	23	36			
3	X MIPA 3	11	25	36			
4	X MIPA 4	11	24	35			
5	X MIPA 5	12	22	34			
6	X MIPA 6	9	17	26			
7	X IPS 1	13	21	34	141		345
8	X IPS 2	16	19	35			
9	X IPS 3	14	22	36			
10	X IPS 4	12	24	36			
11	X BHS	19	18	37	37		
12	XI MIPA 1	13	22	35	178	345	
13	XI MIPA 2	14	22	36			
14	XI MIPA 3	11	24	35			
15	XI MIPA 4	13	23	36			
16	XI MIPA 5	9	27	36			
17	XI IPS 1	19	17	36	138		
18	XI IPS 2	17	18	35			
19	XI IPS 3	16	17	33			
20	XI IPS 4	16	18	34			
21	XI BHS	7	22	29	29		

⁹¹ Ibid.,

DATA JUMLAH SISWA SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO TAHUN PELAJARAN 2021/2022						
NO.	KELAS	L	P	JUMLAH	PER JURUSAN	TOTAL
22	XII MIPA 1	18	18	36	176	351
23	XII MIPA 2	14	19	33		
24	XII MIPA 3	14	22	36		
25	XII MIPA 4	16	19	35		
26	XII MIPA 5	15	21	36		
27	XII IPS 1	14	20	34	140	
28	XII IPS 2	15	20	35		
29	XII IPS 3	16	20	36		
30	XII IPS 4	15	20	35		
31	XII BHS	14	21	35	35	
JUMLAH		428	649	1077	1077	1077

Sumber: Dokumentasi SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo Tahun 2021/2022

4. Struktur Organisasi



Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMAN 1 Taman Sidoarjo

5. Visi, Misi dan Tujuan

a. Visi SMA Negeri 1 Taman

”Bertaqwa, Berakhlak Mulia, Berprestasi, Berwawasan Lingkungan dan Global yang berpijak pada Budaya Bangsa”. Indikator Ketercapaian Visi antara lain, mencetak atau menjadikan siswa-siswi yang:⁹²

- 1) Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Mahaesa:
 - a) Menjalankan ajaran agamanya dengan sungguh-sungguh
 - b) Membaca Al Qur'an dengan benar dan mengamalkan bagi siswa muslim dan mendalami kitab sucinya masing-masing bagi siswa nonmuslim
 - c) Memperingati hari besar keagamaan dan menauladani ajarannya.
- 2) Berkepribadian Akhlak yang Mulia:
 - a) Berkarakter (berbakti kepada orang tua, menghormat guru, tenaga kependidikan dan menghargai sesama)
 - b) Jujur, Peduli dan rajin serta ikhlas beramal
 - c) Bertanggung jawab, berdisiplin dan beretos kerja tinggi
 - d) Pembelajar sejati sepanjang hayat
 - e) Sehat jasmani dan rohani.
- 3) Berprestasi dibidang akademik dan non akademik:
 - a) Memiliki Pengetahuan, dalam konteks diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, sehingga berhasil dalam Ujian Sekolah lulus 100% dengan nilai rata-rata $\geq 80,0$
 - b) Tumbuh persaingan dalam melanjutkan ke perguruan tinggi ternama di dalam maupun luar negeri (60% diterima di perguruan tinggi ternama)
 - c) Berprestasi dalam Lomba-lomba (KIR, Olimpiade Sain, PMR, Olah Raga, Kesenian, Kreativitas/Paskibraka, dan Karya Sastra) tingkat daerah, regional, nasional, maupun internasional.
- 4) Berbudaya dan Berwawasan Lingkungan:
 - a) Memiliki seni dan budaya hidup bersih dan sehat baik di sekolah, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitarnya
 - b) Memiliki humaniora dan kepekaan sosial yang tinggi
 - c) Berperan aktif dalam pelestarian lingkungan hidup.

⁹² Miftahul Huda, *Panduan Akademik SMA Negeri 1 Taman*, (Sidoarjo: SMAN 1 Taman, 2020), h. 10.

5) Berwawasan Global yang berpijak pada Budaya Bangsa:

- a) Berpikir positif, kritis, analitis, dan visioner demi kemajuan bangsa, negara, serta kawasan regional dan internasional serta dapat bersaing dalam globalisasi
- b) Berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif dan berjiwa *Entrepreneurship* serta mahir memanfaatkan TIK
- c) Berkomunikasi dalam bahasa Inggris secara aktif dan Bahasa Asing lainnya (bahasa Jerman atau bahasa Jepang)
- d) Membentuk jejaring Budaya Bangsa untuk kepentingan masa depan dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan daya saing global
- e) Berdaya saing dalam bidang sains, teknologi, seni dan olahraga baik nasional maupun internasional.

b. Misi SMA Negeri 1 Taman

Untuk mewujudkan visi, sekolah menentukan langkah-langkah strategis yang dinyatakan dalam Misi berikut :⁹³

- 1) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Mahaesa dalam kehidupan sehari-hari serta menghargai terhadap ciptaan-Nya
- 2) Menumbuhkan dan meningkatkan kedisiplinan, kebersihan lingkungan, berkarakter, jujur, ikhlas beramal, tanggung jawab, dan pembelajar sejati sepanjang hayat
- 3) Meningkatkan partisipasi warga sekolah dalam melestarikan lingkungan yang sehat, bersih, nyaman dan mempunyai kepekaan sosial yang tinggi
- 4) Meningkatkan kualitas bidang akademik dan non akademik serta mewujudkan lulusan yang mampu mengaitkan pengetahuan, dan teknologi dalam kehidupan berbangsa, dan bernegara
- 5) Meningkatkan sumber daya yang berkualitas, berbudaya, berjiwa seni dan humaniora
- 6) Meningkatkan pola pikir kreatif, produktif, kritis dan mandiri yang berbasis pada kearifan lokal bagi peserta didik
- 7) Meningkatkan kecakapan warga sekolah dalam bidang ICT, kemudian dapat bersaing pada era globalisasi, bersikap mandiri, kolaboratif, komunikatif dan berjiwa *Entrepreneurship* yang berlandaskan pada budaya bangsa.

⁹³ Ibid., h. 11.

c. Tujuan SMA Negeri 1 Taman

Dalam UU RI no. 20 tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan ialah usaha yang dilaksanakan dengan sadar dan dirancang dengan sistematis dengan tujuan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Untuk mencapainya maka pemerintah menetapkan Tujuan Pendidikan Nasional yaitu: “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”.

Sedangkan Tujuan pendidikan menengah atas adalah untuk “Meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut dengan memiliki keseimbangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terpadu dalam kehidupan sehari-hari.”

Berdasarkan visi, misi sekolah, tujuan pendidikan menengah dan tujuan pendidikan nasional, maka dirumuskan Tujuan Satuan Pendidikan SMA Negeri 1 Taman sebagai berikut :⁹⁴

- 1) Terlaksananya pelaksanaan ajaran agama dengan baik dan benar (pembiasaan jamaah sholat sunnah dan fardhu bagi siswa yang beragama Muslim dan pendalaman kitab suci bagi siswa non muslim (Katholik, Kristen, Budha, dan Hindu))
- 2) Terlaksananya perilaku yang sesuai dengan ajaran dan aturan agama (melalui kegiatan-kegiatan keagamaan, memperingati hari besar keagamaan, serta kegiatan doa bersama pada awal pelajaran, dan lain)
- 3) Terlaksananya pembiasaan berpakaian rapi, bersih, dan menutupi aurat sesuai aturan dan ajaran agama (melalui aturan tata tertib berseragam)
- 4) Terlaksananya kegiatan pembiasaan bersikap santun, hormat kepada orang tua dan guru serta membiasakan saling menghargai sesama teman (melalui kegiatan salam, sapa dan senyum setiap pagi sebelum pembelajaran kelas dimulai)
- 5) Terlaksananya kegiatan pembiasaan berkata, dan berbuat dengan jujur, benar, ikhlas, toleran, mandiri, disiplin, beretos kerja tinggi dan tanggung jawab (jika

⁹⁴ Ibid., h. 12.

- menemukan barang atau uang, kegiatan Idul Qurban, mengumpulkan dan menyalurkan zakat, infaq dan shodaqoh mengunjungi warga sekolah yang mengalami musibah, mengumpulkan dan menyalurkan bantuan untuk fakir miskin juga masyarakat yang mengalami bencana dan kegiatan lain)
- 6) Meningkatkan pelayanan pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih baik (melalui penyediaan alat pemelajaran, buku paket yang disahkan dinas pendidikan dan kebudayaan, penyediaan proyektor pada masing-masing kelas, penilaian yang berbasis ICT)
 - 7) Meningkatkan mutu lulusan dengan perolehan nilai ujian yang selalu meningkat dan berwawasan global (melalui kegiatan bimbingan dan pembekalan (PIB) menghadapi US, USBN dan UN, kegiatan TOEFFL, Olimpiade dan kegiatan lain)
 - 8) Memberi kesempatan pada peserta didik untuk menyelesaikan studi sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, dan kecepatan belajarnya (melalui pemakaian kurikulum SKS, menyediakan layanan konsultasi oleh pembimbing akademik, BK dan pelaksanaan kegiatan Psikotest dan lain-lain)
 - 9) Menunjukkan kemampuan mengembangkan budaya belajar untuk pemberdayaan diri guna menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik (melalui kegiatan pembelajaran diperpustakaan, kegiatan literasi, karya ilmiah remaja dan kegiatan lain)
 - 10) Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif dalam menentukan keputusan dan selalu disiplin dalam keseharian
 - 11) Menjadikan sekolah sebagai tempat memperoleh ilmu pengetahuan dan kesadaran warga sekolah agar dapat turut bertanggung jawab dalam upaya-upaya penyelamatan lingkungan dan pembangunan yang berkelanjutan (melalui pembelajaran prakarya dan kewirausahaan budi daya, Kegiatan jum'at bersih, dan lain)
 - 12) Terlaksananya pembiasaan memelihara kebersihan dan keindahan lingkungan sekolah, rumah dan lingkungan sekitar (melalui piket kebersihan kelas, lomba kebersihan kelas dan lain)
 - 13) Menghargai keragaman agama, bangsa, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi dalam lingkup global (kegiatan upacara bendera setiap hari senin dan hari besar nasional, HUT RI dan kegiatan yang lain)

- 14) Meningkatkan kemampuan warga sekolah menggunakan teknologi informasi sesuai kebutuhan masing-masing (Kegiatan Ulangan dan ujian yang berbasis CBT, kegiatan ekstra Desain grafis berbasis IT, dan yang lain)
- 15) Berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sesuai dengan karakter dan budaya bangsa dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (Sosialisasi dan mengikuti kegiatan duta Guk yuk, Duta Anti Narkoba, Penegak disiplin lalu lintas, dll)
- 16) Meningkatkan prestasi warga sekolah secara aktif guna perolehan prestasi diberbagai bidang sains, teknologi, seni, Sastra, Bahasa dan olahraga baik regional, nasional maupun internasional (melalui kegiatan ekstrakurikuler, intrakurikuler bulan bahasa).

6. Program-program

a. Jurusan

Jurusan peminatan di SMAN 1 Taman Sidoarjo ada 3 yaitu jurusan MIPA, IPS dan Bahasa. Pada jurusan MIPA mata pelajaran peminatannya yaitu Matematika, Fisika, Kimia dan Biologi. Pada jurusan IPS mata pelajaran peminatannya yaitu Geografi, Ekonomi, Sosiologi dan Sejarah. Kemudian pada jurusan Bahasa mata pelajaran peminatannya yaitu Bahasa dan Sastra Indonesia, Inggris, Jerman dan Antropologi.

b. Kokurikuler

Kegiatan kokurikuler di SMAN 1 Taman memiliki tujuan untuk menmabah wawasan peserta didik dalam hal pengetahuan yang dilaksanakan diluar lingkungan sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan satu kali selama satu tahun dalam bentuk kegiatan *study tour* untuk kelas XI dan *study campus* untuk kelas XII, namun pada saat pandemi kegiatan ini tidak terlaksana.

c. Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler di SMAN 1 Taman Sidoarjo terbagi menjadi 2 yaitu ekstrakurikuler wajib dan pilihan. Ekstrakurikuler wajib merupakan program yang harus diikuti oleh seluruh peserta didik, terkecuali bagi peseta didik yang memiliki kondisi tertentu sehingga tidak memungkinkan untuk mengikuti kegiatan ini, adapun kegiatannya yaitu Kepramukaan yang dilaksanakan setiap hari Jumat jam 16.00-17.30 WIB.

Kemudian untuk kegiatan ekstrakurikuler pilihan yaitu program yang dapat diikuti oleh peserta didik sesuai dengan bakat dan minatnya masing-masing. Adapun kegiatan ekstrakurikuler pilihan di SMAN 1 Taman Sidoarjo dibagi menjadi 3:

- 1) Krida, dalam ekstra ini terdapat beberapa bagian yaitu Latihan Dasar Kepemimpinan Siswa (LDKS), Palang Merah Remaja (PMR), Pasukan Pengibar Bendera Pusaka (Paskibraka).
 - 2) Karya Ilmiah, pada ekstra ini terdapat beberapa bagian yakni Kegiatan Ilmiah Remaja (KIR), kegiatan penguasaan keilmuan dan kemampuan akademik (Club Olimpiade Sains Sekolah (OSS): Matematika, Fisika, Kimia, Biologi, Komputer, Ekonomi, Astronomi dan Kebumihan), Kajian Kitab masalah keagamaan Kontekstual dan debat bahasa Inggris.
 - 3) Latihan/Olah Bakat/Prestasi, yakni terdapat pengembangan bakat olahraga (Voly, Basket, Futsal, Karate), Seni dan Budaya (Seni Tari, Paduan Suara, Banjari), Jurnalistik, Teater, Keagamaan (SKI).⁹⁵
7. Prestasi Peserta Didik (Akademik dan Non-Akademik)

Berikut ini merupakan rekap data mengenai prestasi dari segi akademik maupun non-akademik yang telah diraih oleh siswa-siswi SMAN 1 Taman mulai dari tahun 2018 hingga 2022:⁹⁶

NO.	NAMA	KELAS	NAMA LOMBA	JUARA
1.	Zaskia Aulia Azzahro	X BAHASA	Olimpiade Pendidikan Agama Islam	Juara 2
2.	Zaskia Aulia Azzahro	X BAHASA	National History Olympiad	Juara 2
3.	Puja Amelia Widia Nikmah	X IPS 3	Kota Pahlawan Championship1	Juara 1
4.	Puja Amelia Widia Nikmah	X IPS 3	Al Khoziny Cup 1 2018	Juara 3
5.	Ade Firdha Ghani	X IPS 3	Kejurnas karate KASAL CUP	Juara 1
6.	Dini Ramadani	X MIPA 1	Antologi cerpen	Juara Harapan 3
7.	Ghaisa Andalusia Noreh	X MIPA 1	Kejuaraan Sirkuit Kota PBSI Jakarta Barat 2019	Juara 3
8.	Ghaisa Andalusia Noreh	X MIPA 1	Kejuaraan Sirkuit Kota PBSI Jakarta Barat	Juara 3
9.	Farid Rizky Romadhon	X MIPA 3	02SN	Juara 1 & Juara 3
10.	Farid Rizky	X MIPA 3	ARENA CUP	Juara 2

⁹⁵ Ibid., h. 22.

⁹⁶ Dokumentasi SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo Tahun 2021/2022

NO.	NAMA	KELAS	NAMA LOMBA	JUARA
	Romadhon			
11.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	POSN (Pekan Olimpiade Sains Nasional) Mata Pelajaran Matematika	Medali Perak
12.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	OSPN (Olimpiade Sains Pelajar Nasional)	Peringkat 8 Provinsi Jawa Timur Dan Medali Perak Mata Pelajaran Bahasa Inggris(Nasional)
13.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	NSO (National Science Olympiad)	Medali Emas Mata Pelajaran Biologi Nasional(Perwakilan Dari Provinsi Jawa Timur)
14.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	NSO (National Science Olympiad)	Medali Perak Mata Pelajaran Bahasa Inggris Nasional(Perwakilan Dari Tingkat Provinsi Jawa Timur)
15.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	NSSC 2.0 (National Science & Social Competition 2.0)	Medali Emas Mata Pelajaran Kimia
16.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	NSSC 2.0 (National Science & Social Competition 2.0)	Medali Perak Mata Pelajaran Biologi
17.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	Kompetisi Kedokteran Dasar Indonesia	Medali Perunggu Kompetisi Kedokteran
18.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	Event Sains Nasional	Medali Emas
19.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	OSSI (Olimpiade Sains Seluruh Indonesia)	Medali Perak Mata Pelajaran Biologi
20.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	KSPI (Kompetisi Sains Pelajar Indonesia)	Medali Perak Mata Pelajaran Bahasa Inggris
21.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	NYO 2022(National Youth Olympiad)	Medali Emas Mata Pelajaran Biologi
22.	Maulana Figo Al	X MIPA 3	OBIN 2022	Medali Emas

NO.	NAMA	KELAS	NAMA LOMBA	JUARA
	Bukhori		(Olimpiade Bahasa Inggris Nasional)	Mata Pelajaran Bahasa Inggris
23.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	OSPI (Olimpiade Sains Pemuda Indonesia)	Medali Perak Mapel Bahasa Inggris
24.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	OSSN (Olimpiade Sains dan Statistika Nasional)	Medali Emas Mata Pelajaran Kimia
25.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	OKDN (Olimpiade Kedokteran Dasar Nasional)	Medali Perak Kedokteran Dasar
26.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	High School Olympiad Vol I	Medali Emas Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
27.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	Divya Competition 4.0	Medali Perak Mata Pelajaran Biologi
28.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	NYSC (National Youth Science Competition)	Medali Perak Mata Pelajaran Kimia
29.	Maulana Figo Al Bukhori	X MIPA 3	SLC (Science League Competition)	Medali Perunggu Mata Pelajaran Matematik
30.	Moch Nazar Maulana	X MIPA 4	Piala Ketua Pengprov Inkai Jawa Timur	Juara 1
31.	Moch Nazar Maulana	X MIPA 4	Pekan Olahraga Kabupaten (PORKAB)	Juara 3
32.	Nazwa Dinia Fahriza	X MIPA 4	International Class Orientation Festival 2020	2nd Special Award
33.	Henry Java Perwira	X MIPA 4	International Class Orientation Festival	7
34.	Moch Nazar Maulana	X MIPA 4	Festival Karate Championship KASAL CUP 2022	Juara 3
35.	Cinda Safa Nasabilah Yuan	X MIPA 6	Olimpiade Matematika	50
36.	Cinda Safa Nasabilah Yuan	X MIPA 6	Olimpiade kimia	50
37.	Mochammad Ringgo Ramdani	X MIPA 6	PORKAB IPSI Sidoarjo	Juara 2
38.	Indira Salsabila	XI BAHASA	peraih medali perunggu di bidang bahasa Indonesia	Medali Perunggu
39.	Septi Rahmayani Fariatul Anisa	XI BAHASA	Finalis Olimpiade	Peraih Medali Perunggu
40.	Nabilah Nur Al Fiyah	XI IPS 1	Insight Sociology	Medali Perak

NO.	NAMA	KELAS	NAMA LOMBA	JUARA
			Competition 2021	
41.	Nabilah Nur Al Fiyah	XI IPS 1	Insight Arjuna Competition 2021 (Bidang Geografi)	Medali Emas
42.	Zahril Muh. Muflikhul Hisam	XI IPS 1	Event Jatim Open	Juara 1
43.	Zahril Muh. Muflikhul Hisam	XI IPS 1	Event Jatim Open	Juara 2
44.	Berlianti Novelia Putri Agina	XI IPS 3	Event Jatim Open	Juara 1
45.	Berlianti Novelia Putri Agina	XI IPS 3	Event Jatim Open	Juara 3
46.	Berlianti Novelia Putri Agina	XI IPS 3	PORKAB (Pekan Olahraga Kabupaten)	Juara 1
47.	Berlianti Novelia Putri Agina	XI IPS 3	Kejuaraan Daerah Jawa Timur	2 Emas, 3 perak, 2 perunggu
48.	Kharin Nova Ledya Rezkirana	XI MIPA 2	Insight Biology Competition 2021	Medali Perak
49.	Rafi Firmansyah	XI MIPA 2	Pekan Olahraga Kabupaten Sidoarjo 2021 (PORKAB)	Juara 2
50.	Rafi Firmansyah	XI MIPA 2	Pekan Olahraga Kabupaten Sidoarjo 2021 (PORKAB)	Juara 3
51.	Rafi Firmansyah	XI MIPA 2	Pekan Olahraga Kabupaten Sidoarjo 2021 (PORKAB)	Juara 2
52.	Romeo Lingga A	XI MIPA 2	Event Jatim Open	Juara 1
53.	Romeo Lingga Alfarizi	XI MIPA 2	Piala Gubernur Jawa Timur	Juara 1
54.	Ananda Putra Nasirudin	XI MIPA 2	National English Competition LKP Pakar Akademi	Silver Medal
55.	Aprilia Cristy Rajagukguk	XI MIPA 2	Olimpiade Matematika Insight	100 Besar (35)
56.	Dwi Wahyu Widowati	XI MIPA 3	PORKAB Cabor Futsal	Juara 2
57.	Revalina Zahra Salsabila	XI MIPA 3	Olimpiade Sains Siswa Nasional Bidang Kimia	Peraih Medali Emas
58.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Posi Science Competition Tahun 2021 Bidang Biologi	Juara 2
59.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Posi Science Competition Tahun 2021 Bidang Matematika	Juara 3
60.	Olinda Maharani	XI MIPA 4	Indonesian Youth	Juara 2

NO.	NAMA	KELAS	NAMA LOMBA	JUARA
	Aqilla Putri		Science Competition (Bidang Bahasa Inggris)	
61.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	National Physics Olympiad	Juara 2
62.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Indonesian Youth Science Competition (Bidang Matematika)	Juara 3
63.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	National Chemistry Competition	Juara 2
64.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Olimpiade Sains Nusantara (OSN) Bidang Bahasa Inggris	Juara 2
65.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Peraih Medali Perunggu Bidang Bahasa Inggris	Juara 3
66.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Peraih Medali Emas Liga Olimpiade Bahasa Indonesia	Juara 1
67.	Meutia Devi Afriella	XI MIPA 4	OMIPA (Olimpiade Matematika IPA Nasional 2021)	Peraih Medali Perak
68.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Liga Olimpiade Bidang Bahasa Indonesia	Juara 1
69.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Liga Olimpiade Bidang Kimia	Juara 1
70.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	National Chemistry Competition	Juara 2
71.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Olimpiade Kedokteran Dasar Nasional	Juara 2
72.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Olimpiade Sains Nusantara (OSN) Bidang Bahasa Inggris	Juara 2
73.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Gelora Science Competition Bidang Bahasa Inggris	Juara 3
74.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Olimpiade Biologi Nasional	Juara 1
75.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Indonesia Mathematics Olympiad	Juara 2
76.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Olimpiade Matematika Nasional	Juara 1
77.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	International Science Olympiad	Juara 1
78.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	International Science Olympiad	Juara 2
79.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Olimpiade Fisika Nasional	Juara 1

NO.	NAMA	KELAS	NAMA LOMBA	JUARA
80.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Indonesian Olympiad Of Numeracy	Juara 1
81.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Asean Student Science Olympiad (Medical Science For Sh)	Juara 3
82.	Olinda Maharani Aqilla Putri	XI MIPA 4	Asean Student Science Olympiad - Final Round (Physics For Senior Hs)	Juara 3
83.	Devina Niswah Aulia	XI MIPA 5	Lomba Olimpiade Teknik Kimia (OLTEKKIM)	Finalis
84.	Devina Niswah Aulia	XI MIPA 5	Dentine Essay Competition	Finalis
85.	Devina Niswah Aulia	XI MIPA 5	Divya Competition 4.0	Medali Emas
86.	Devina Niswah Aulia	XI MIPA 5	Jenius Science Competition 2.0 Mapel Biologi	Harapan 3 Provinsi Jawa Timur
87.	Devina Niswah Aulia	XI MIPA 5	OSSI 2022 mapel Kimia	Medali Perak
88.	Devina Niswah Aulia	XI MIPA 5	OSSN bidang Kimia	Medali Emas
89.	Devina Niswah Aulia	XI MIPA 5	OSSN bidang Matematika	Medali Emas
90.	Devina Niswah Aulia	XI MIPA 5	Lomba Karya Tulis Ilmiah PHARCOM 3.0	Juara 1
91.	Devina Niswah Aulia	XI MIPA 5	Lomba Karya Tulis Ilmiah PHARCOM 3.0	Juara 1
92.	Safira Dea Ananda	XII IPS 1	Kejuaraan Pekan Olahraga Kabupaten (PORKAB) Sidoarjo	Juara 2
93.	Safira Dea Ananda	XII IPS 1	Pekan Olahraga Kabupaten Sidoarjo (PORKAB) Cabang Futsal	Juara 2
94.	Achmad Firman Ghani	XII IPS 2	Pekan Olahraga Kabupaten (PORKAB)	Juara 1
95.	Achmad Firman Ghani	XII IPS 2	Bupati Jember Cup 2021	Juara 1
96.	Achmad Firman Ghani	XII IPS 2	Bupati Jember Cuo 2021	Juara 2
97.	Achmad Firman Ghani	XII IPS 2	Kejuaraan Daerah Karate FORKI Jawa Timur	Juara 1
98.	Nadya Putri Aulia	XII IPS 2	Juara 1 - Lomba Desain Poster SMA	Juara 1

NO.	NAMA	KELAS	NAMA LOMBA	JUARA
			Sederajat & Umum	
99.	Nadya Putri Aulia	XII IPS 2	Juara 1 - Lomba Desain Poster SMA/MA Sederajat dan Umum	Juara 1
100.	Prita Sari Dewi Wasista	XII IPS 3	Olimpiade Sosiologi Tingkat Nasional.	Peringkat 116
101.	Akbar Putra Pradana	XII IPS 4	Pekan Olahraga Kabupaten	Juara 1
102.	Muhammad Drana Bijak Avriansyah	XII IPS 4	Pekan Olahraga Kabupaten Sidoarjo 2021	Juara 1
103.	Ellen Oktaviona Yurianto	XII MIPA 2	National Medical And General Biology Competition 2021	Semifinalis
104.	Ellen Oktaviona Yurianto	XII MIPA 2	International Medical Science And Application Competition (MEDSPIN) For High School Student	Peserta
105.	Ellen Oktaviona Yurianto	XII MIPA 2	Medical Olympiad	Peserta
106.	Gabriela Tamariska Nababan	XII MIPA 2	National Medical and General Biology Competition	Semifinalis
107.	Gusti Ananta Belva Pratama	XII MIPA 2	Indonesia Open dan Jatim Open	Juara 1
108.	Arin Rosana Dewi	XII MIPA 3	Balaraja X	Juara 1
109.	Nadia Putri Camila Adnani	XII MIPA 3	KEJURPROV	Juara 1
110.	Linus Supra Zavinsky	XII MIPA 4	Sport Photography Herencia Smanisda Cup 2020 Tingkat SMA	Juara 1
111.	Linus Supra Zavinsky	XII MIPA 4	Fotografi Mathematics Champions Cup 2019	Juara 1
112.	Rahma Lailatus Julia	XII MIPA 4	PORKAB PENCAK SILAT	Juara 1
113.	Daffa Azhar Putra Utama	XII MIPA 5	Minicase by BizzIT	Juara 2
114.	Muhammad Naufal Fahreza	XII MIPA 5	Sidoarjo Open Archery Tournament 2021	Juara 3
115.	Noni Dewi Nur Julaikha	XII MIPA 5	Kejurcab Pagar Nusa Cabang Sidoarjo, Kota Pahlawan Championship Tingkat Nasional	Juara 3

Sumber: Dokumentasi SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo Tahun 2021/2022

8. Sarana dan Prasarana

Berikut merupakan daftar sarana dan prasarana yang tersedia di SMAN 1 Taman Sidoarjo:⁹⁷

Tabel 4.3 Daftar Sarana dan Prasarana di SMAN 1 Taman Sidoarjo

Daftar Sarana dan Prasarana di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo			
No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
1	Bangunan Gedung	14	Kondisi bangunan-bangunan yang terdapat di SMAN 1 Taman memiliki predikat yang layak sebagai instansi pendidikan jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Sidoarjo.
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Kondisi ruang kepala sekolah sangat layak, tata letaknya sangat rapih dan indah, terdapat bendera merah putih dan bendera OSIS didalamnya, dan fasilitasnya cukup memadai. Ruang kepala sekolah sendiri memiliki fungsi sebagai tempat untuk berinteraksi antara kepala sekolah dengan pihak internal dari sekolah maupun eksternal (luar sekolah).
3	Ruang Wakasek dan TU	1	Kondisi dalam ruangan ini baik dan layak, didalamnya terdapat ruang-ruang kaca sebagai ruang Wakasek (Kurikulum, Kesiswaan, Humas dan Sarpras), kemudian juga terdapat meja resepsionis dalam bidang administrasi dan tata usaha, fasilitas didalamnya juga memadai seperti computer, print, dsb.
4	Ruang Guru	1	Kondisi ruang guru tergolong baik dan layak, fasilitas didalamnya cukup memadai, ruangnya ber-AC kemudian masing-masing guru memiliki meja dan kursi, juga terdapat <i>TV LED</i> dan <i>LCD</i> proyektor. Ruang ini difungsikan sebagai ruang untuk aktivitas guru dalam menyusun serta mempersiapkan rancangan pembelajaran serta aktivitas keseharian di sekolah.
5	Ruang Kelas	35	Kondisi ruang kelas bagi peserta didik baik dan memadai, fasilitas didalamnya cukup lengkap mulai dari papan tulis, meja dan kursi, almari, kipas angin, AC, lampu, alat <i>wifi</i> , <i>LCD</i> proyektor dan <i>sound</i> .

⁹⁷ Dokumentasi SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo Tahun 2021/2022

Daftar Sarana dan Prasarana di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo			
No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
6	Ruang Perpustakaan	1	Kondisi ruang perpustakaan layak dan mencukup dalam fasilitasnya, didalamnya dilengkapi berbagai macam buku mulai dari buku paket belajar hingga buku-buku bacaan lainnya yang dapat dijadikan sebagai sumber literasi bagi peserta didik, ruangnya cukup luas, ber-karpet dan ber-AC serta terdapat meja-meja sehingga menimbulkan rasa nyaman ketika membaca dan berkunjung ke perpustakaan.
7	Ruang BK	1	Kondisi ruang BK baik dan cukup memadai dalam segi fasilitas, ruang ini berfungsi sebagai sarana dalam kegiatan bimbingan dan konseling bagi peserta didik.
8	Ruang Laboratorium	6	Terdapat 6 Lab yaitu 2 Lab Komputer, Lab Fisika, Lab Kimia, Lab Biologi dan Lab Bahasa. Kondisi lab-lab tersebut layak untuk digunakan namun masih perlu perawatan lebih lanjut dan penataan kembali agar lebih efektif untuk digunakan sebagai sarana dalam pembelajaran.
9	Ruang Kesenian	1	Kondisi ruang ini tergolong baik dan layak, ruang ini digunakan untuk menyimpan koleksi hasil karya seni rupa peserta didik serta alat-alat kesenian yang berkaitan dengan kegiatan peserta didik di sekolah.
10	Ruang Informasi	1	Kondisi dari ruang informasi ini tergolong baik dan cukup bagus dari segi fasilitasnya, dimana ruang ini dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan pemberian informasi agar dapat disampaikan kepada seluruh warga sekolah yaitu dalam hal pemberian pengumuman, atau pembacaan doa sebelum dimulainya pembelajaran yang dipimpin oleh perwakilan kelas sesuai dengan jadwal yang telah dibuat.
11	Ruang UKS	1	Kondisi ruang UKS tergolong baik dan cukup memadai dari segi fasilitasnya, terdapat matras, dan perlengkapan obat-obatan. Ruang ini difungsikan sebagai tempat istirahat bagi peserta didik yang sedang sakit, juga sebagai tempat untuk

Daftar Sarana dan Prasarana di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo			
No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
			kegiatan PMR.
12	Ruang Pertemuan	1	Ruang pertemuan tergolong baik dan fasilitasnya cukup memadai, didalamnya terdapat <i>TV LED</i> yang besar, <i>LCD</i> proyektor, meja dan kursi serta <i>AC</i> , sehingga dapat menunjang terlaksananya kegiatan penting atau <i>meeting</i> di SMAN 1 Taman.
13	Ruang OSIS	1	Kondisi ruang tergolong baik dan fasilitasnya cukup memadai, terdapat computer, kipas angin dan fasilitas lain yang menunjang kegiatan OSIS.
14	Ruang Ekstrakurikuler	2	Kondisi ruang ini tergolong baik dan fasilitas didalamnya memadai, ruangan ini difungsikan untuk menunjang keterlaksanaan kegiatan ekstrakurikuler peserta didik. Didalamnya terdapat meja dan kursi, kipas angina dan ruangnya cukup luas.
15	Masjid	1	Kondisi masjid tergolong baik dan layak, juga fasilitasnya cukup memadai. Masjid difungsikan sebagai sarana dalam hal yang berkaitan dengan kegiatan ibadah bagi warga sekolah yang beragama muslim, seperti kegiatan sholat fardhu, sholat dhuha dan istighosah bersama.
16	Aula		Kondisi aula SMAN 1 Taman tergolong baik dan sangat luas, sehingga dapat dijadikan sebagai tempat untuk kegiatan-kegiatan sekolah yang bersifat keagamaan maupun yang umum seperti pentas seni dan lain sebagainya, fasilitas didalamnya cukup memadai mulai dari blower, <i>sound system</i> dan karpet.
17	Lapangan Olahraga	1	Kondisi lapangan olahraga tergolong baik dan layak dengan lebarnya yang cukup luas sehingga dapat digunakan untuk kegiatan yang berkaitan dengan olahraga seperti senam, bola basket dan voly. Lapangan olahraga ini terletak di halaman depan SMAN 1 taman yang berada di sebelah utara parkir motor.
18	Koperasi Siswa	1	Kondisi ruang kopsis tergolong baik dan cukup memadai, dan kebutuhan isi didalamnya juga cukup lengkap baik dalam hal atribut sekolah, makanan dan minuman serta kebutuhan peserta didik yang lain, namun sedikit kurang lebar

Daftar Sarana dan Prasarana di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo			
No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
			sehingga peserta didik harus bergantian untuk masuknya.
19	Kamar Mandi	17	Ruang kamar mandi tergolong baik dan cukup layak, ada beberapa yang hanya kamar mandi saja dan ada beberapa yang include WC didalamnya. Dengan jumlah kamar mandi yang banyak sehingga dapat digunakan dengan baik oleh seluruh peserta didik, juga dibedakan antara kamar mandi laki-laki sendiri dan perempuan sendiri.
20	Pos Satpam	1	Kondisi pos satpam tergolong baik dan cukup layak, ruangan ini berada persis setelah gerbang depan masuk ke area SMAN 1 Taman.
21	Gudang	1	Kondisi gudang tergolong baik dan layak, namun masih diperlukan perawatan lanjutan dan penataan kembali agar ruangan dapat difungsikan dengan baik yaitu sebagai sarana dalam menyimpan benda-benda milik sekolah.

Sumber: Dokumentasi SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo Tahun 2021/2022

B. Validasi Instrumen

Penilaian kevalidan instrumen penelitian dalam hal ini yaitu oleh dosen prodi PAI yaitu bapak Dr. Muhammad Fahmi, M.Hum, M.Pd dan guru mata pelajaran PAI yaitu ibu Siti Hafidzoh, S.Ag, M.Pd.I . Terdapat 2 macam instrument yang divalidasi yaitu validasi soal tes (*pre-test* dan *post-test*) dan validasi angket. Pada lembar validasi tes meliputi beberapa aspek penilaian yaitu petunjuk, kelayakan isi soal dan bahasa.

Adapun pada lembar validasi angket meliputi beberapa aspek penilaian yaitu petunjuk, kelayakan isi pernyataan dan bahasa. Hasil kevalidan dari instrument tes kemampuan kognitif peserta didik dan angket mengenai penggunaan kahoot serta prestasi belajar kognitif peserta didik yang telah divalidasi kemudian disajikan kedalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Soal Tes Kemampuan Kognitif (*Pre-Test* dan *Post-Test*)

No.	Aspek Penilaian	Validator	
		1	2
Petunjuk			
1.	Petunjuk pengisian dinyatakan dengan jelas	4	4
2.	Mencatumkan waktu pengerjaan soal	4	4
Kelayakan Isi Soal			

No.	Aspek Penilaian	Validator	
		1	2
1.	Kebenaran isi	4	4
2.	Soal memuat indikator tes	3	4
3.	Soal dapat dibaca dengan jelas	4	3
Bahasa			
1.	Penulisan soal menggunakan tata bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	3
2.	Kejelasan arahan dan maksud dari soal	3	4
3.	Kejelasan lafadz pada soal yang berbahasa Arab	3	4

Tabel 4.5 Hasil Validasi Angket Penggunaan Kahoot dan Prestasi Belajar Kognitif

No.	Aspek Penilaian	Validator	
		1	2
Petunjuk			
1.	Petunjuk pengisian dinyatakan dengan jelas	4	4
Kelayakan Isi Pernyataan			
1.	Kebenaran isi	4	3
2.	Pernyataan sesuai dengan kisi-kisi	3	4
3.	Penyataan dapat dibaca dengan jelas	4	4
Bahasa			
1.	Penulisan pernyataan menggunakan tata bahasa yang baik dan benar	4	3
2.	Kejelasan arahan dan maksud dari pernyataan	4	4
3.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dimengerti	3	3

Berdasarkan penilaian oleh validator, diperoleh skor 3 dan 4 dengan skor terbanyak yaitu skor 4 dan beberapa dengan skor 3. Maka dari hasil validasi diatas dapat disimpulkan bahwasanya kevalidan instrumen tes dan angket yang digunakan oleh peneliti sudah tergolong baik dan perangkat layak untuk diterapkan sebagai intrumen penelitian dan layak diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh data.

C. Pemaparan Data

1. Penggunaan aplikasi evaluasi kahoot pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo

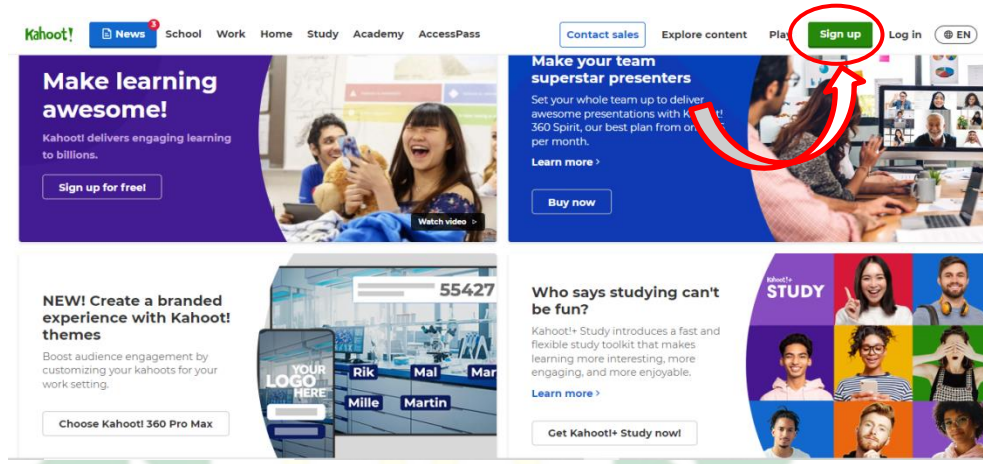
Penggunaan aplikasi evaluasi kahoot menjadi bagian penting dalam penelitian yang telah dirancang untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas, oleh karena itu peneliti memaparkan data yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi kahoot sebagai

media evaluasi pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo. Berikut merupakan tutorial dalam menggunakan aplikasi kahoot:

a. Mendaftar Ke Kahoot.

1) Buka akses Kahoot

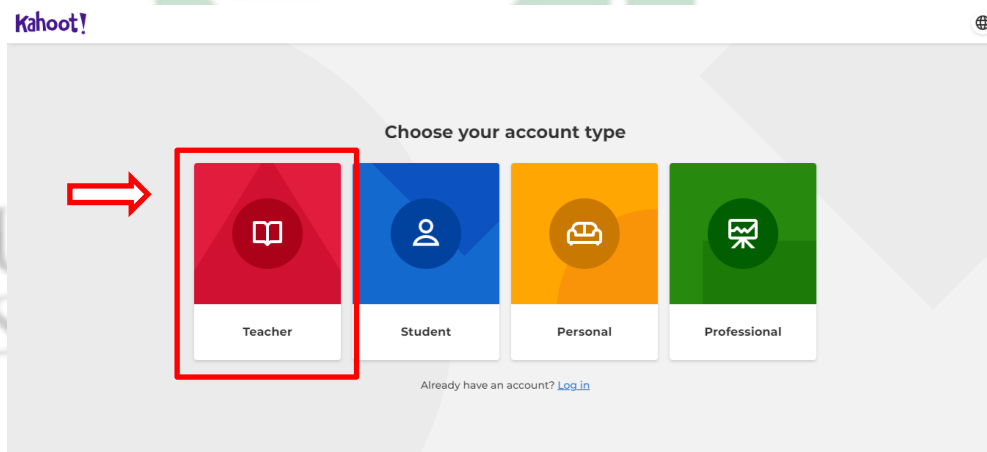
Untuk dapat mengakses kahoot maka *search* di *google* pada alamat *website kahoot.com*, kemudian muncul halaman *website* dari aplikasi kahoot, klik tombol **sign up** untuk mendaftarkan akun jika belum pernah membuat akun.



Gambar 4.2 Tampilan Website Kahoot

2) Memilih jenis akun

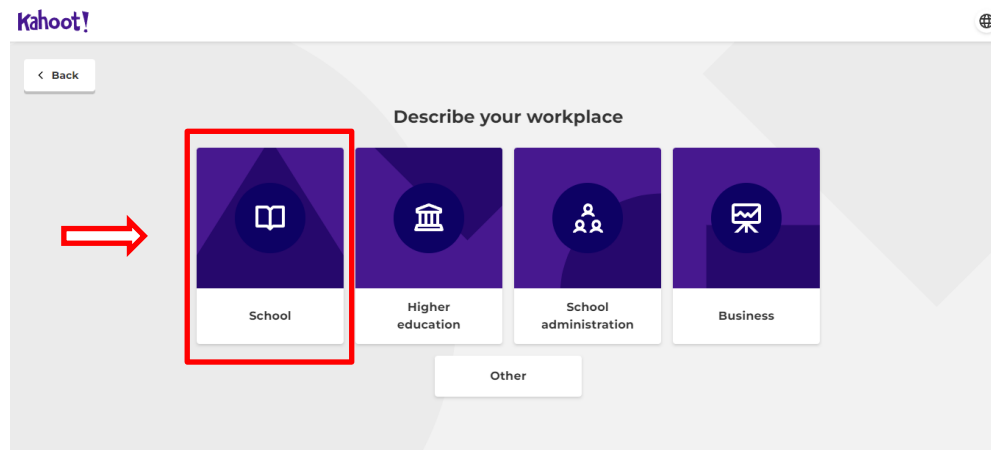
Dalam hal ini peneliti memilih sebagai **teacher** atau guru.



Gambar 4.3 Tampilan Memilih Jenis Akun

3) Mendaftar Akun.

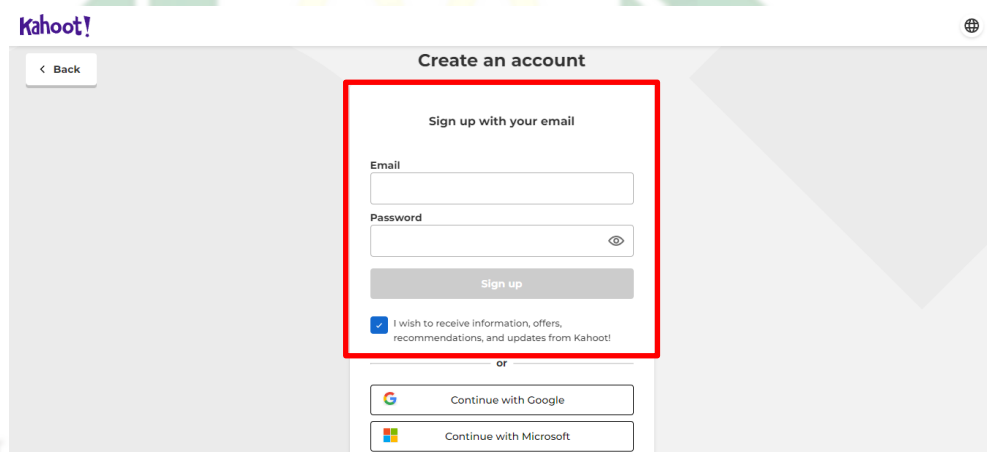
kemudian memilih sesuai dengan instansi pendidikan, dalam hal ini peneliti memilih *school*.



Gambar 4.4 Tampilan Pilihan Kebutuhan Akun

4) Mendaftar dengan email

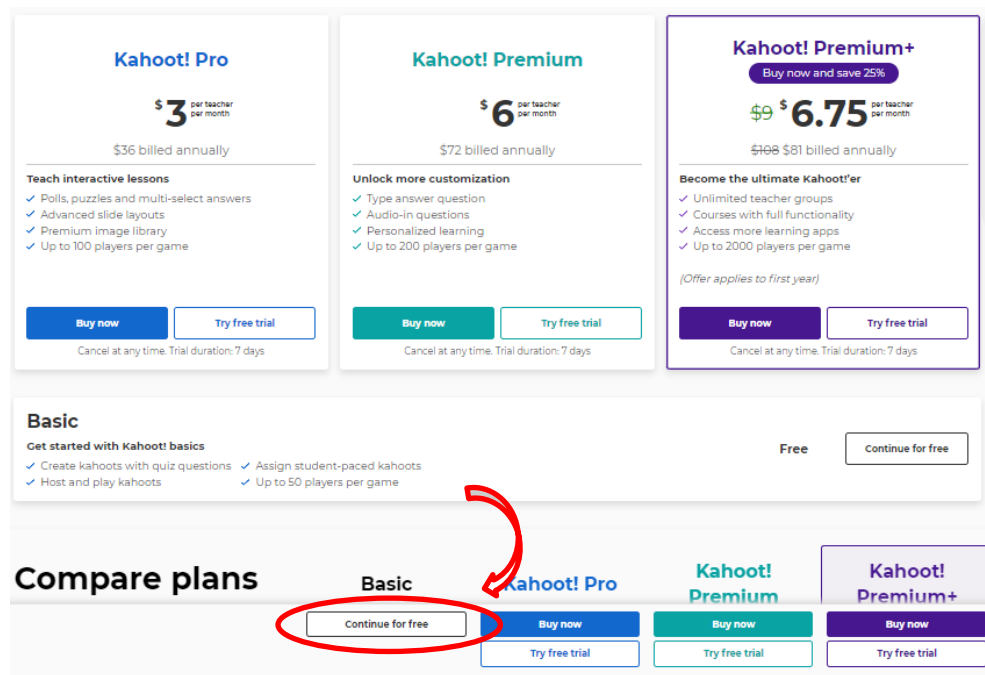
Pada tahap ini, pengguna diharuskan untuk mengetikkan email beserta passwordnya untuk bisa mendaftar ke aplikasi kahoot.



Gambar 4.5 Laman Membuat Akun

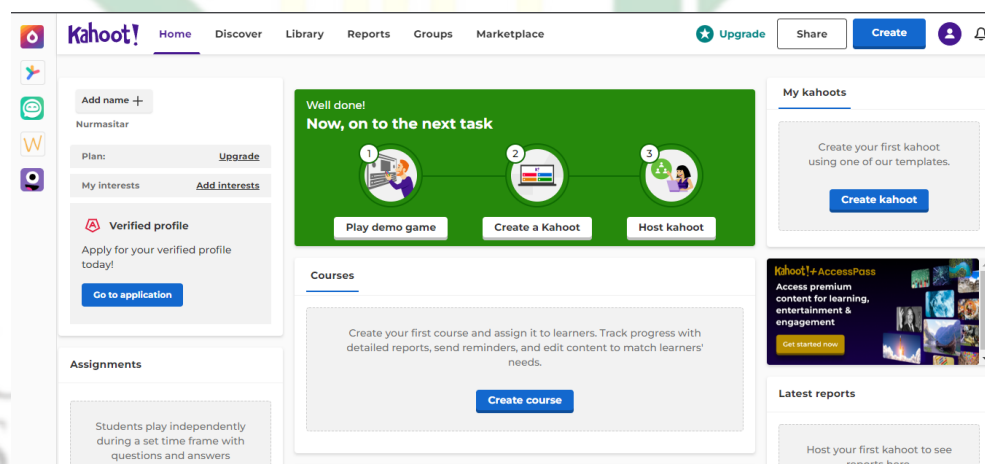
b. Penggunaan Kahoot

Pada tahap awal sebelum memasuki aplikasi kahoot, terdapat pemilihan paket yang terdiri dari versi *Basic*, *Kahoot Pro*, *Kahoot Premium*, dan *Kahoot Premium+*. Namun dalam studi kasus kali ini, peneliti menggunakan Aplikasi Kahoot untuk versi *basic*. Lalu klik pada tombol *continue for free*.



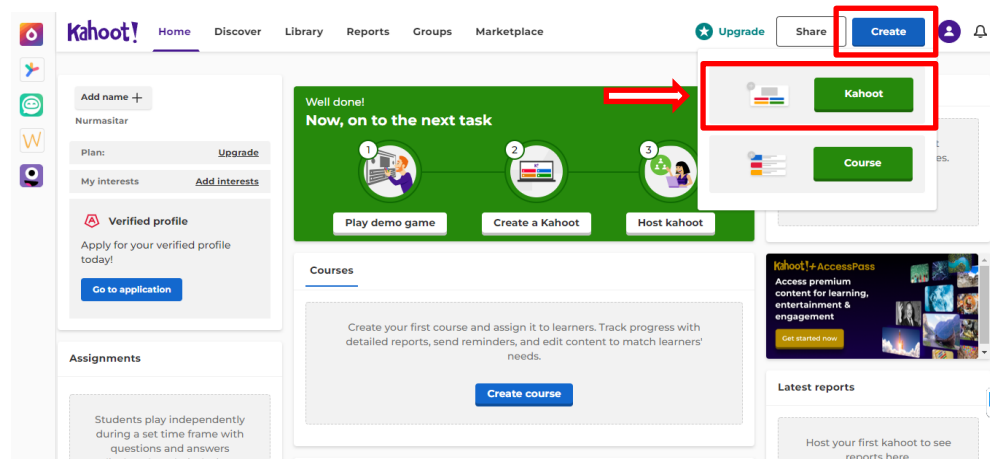
Gambar 4.6 Pilihan Versi Kahoot

- 1) Dashboard Aplikasi Kahoot : Berikut adalah tampilan awal ketika memasuki Aplikasi Kahoot.



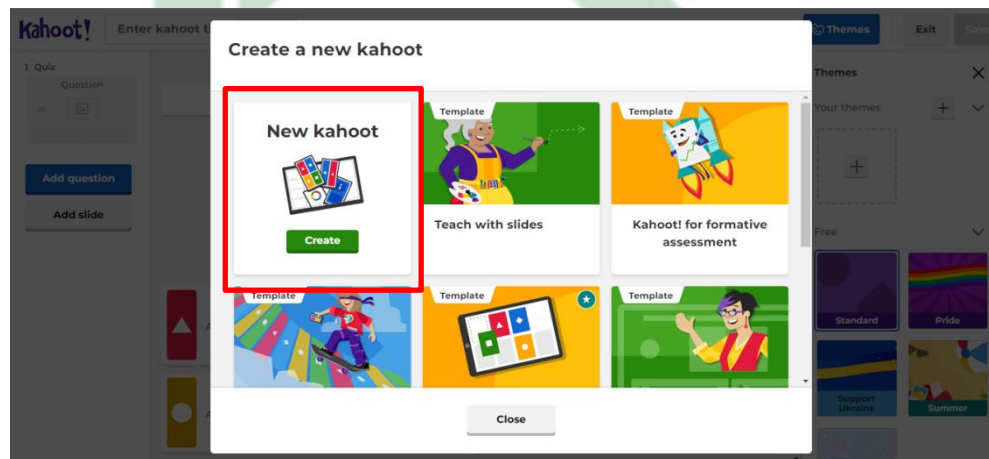
Gambar 4.7 Dashboard Kahoot

- 2) Membuat Kahoot : Tahap awal untuk membuat kahoot adalah dengan meng-klik tombol **create**, lalu akan muncul pilihan Kahoot, dan Course. Disini klik pada pilihan **kahoot**.



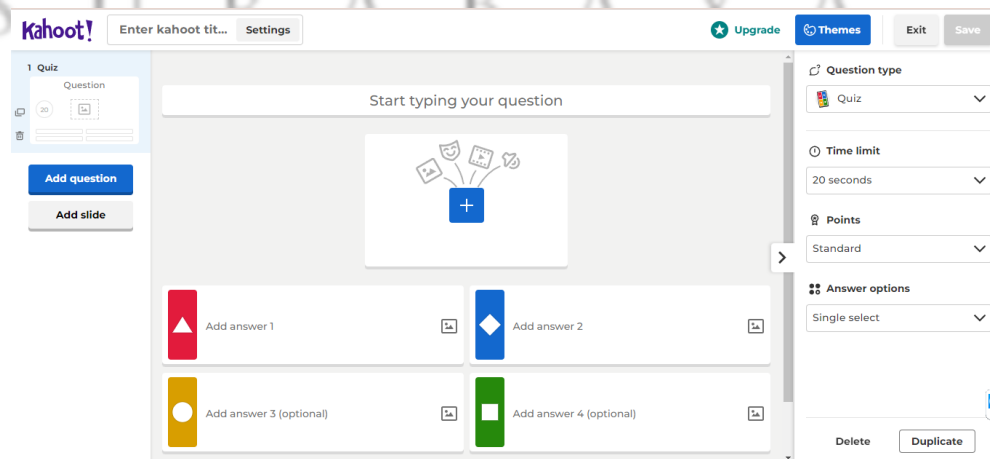
Gambar 4.8 Instruksi Membuat Kahoot

- 3) Setelah meng-klik tombol *create* – *kahoot*, anda akan diarahkan ke halaman baru, lalu pada *new kahoot*, klik tombol *create*



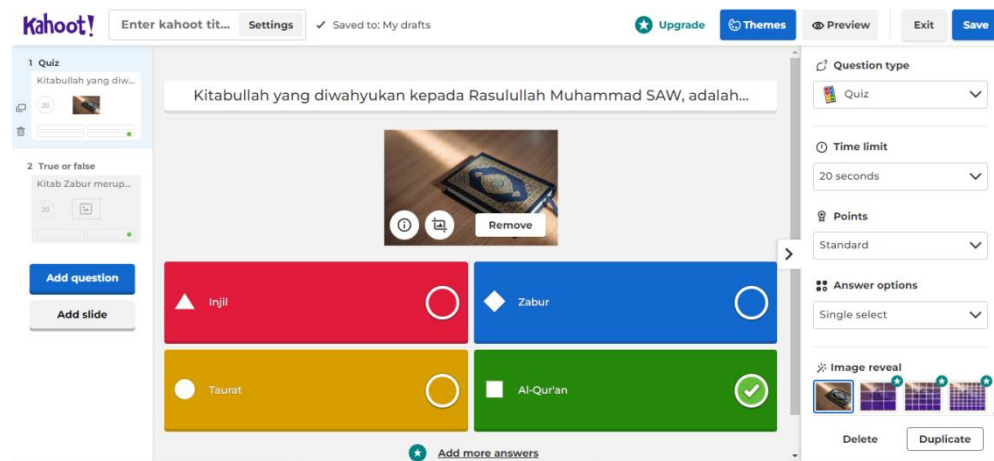
Gambar 4.9 Tampilan Buat Kahoot Baru

- 4) Tampilan awal setelah membuat kahoot.

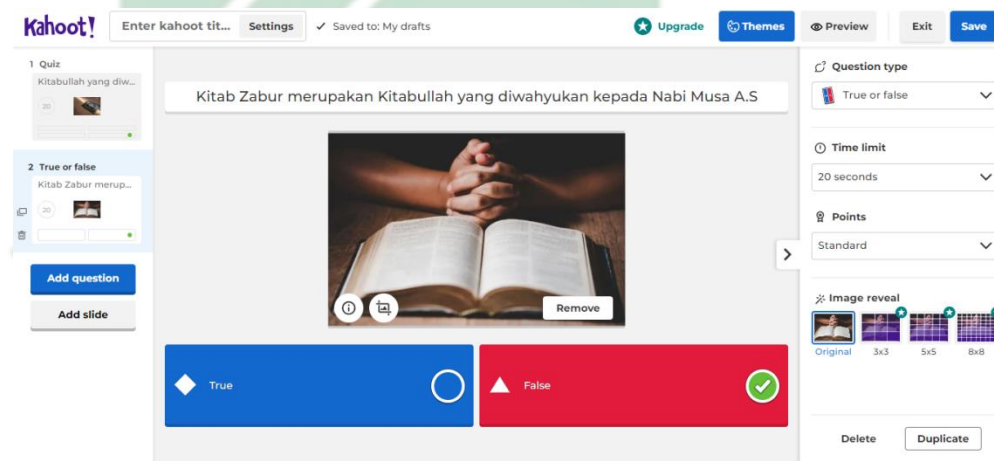


Gambar 4.10 Laman Membuat Pertanyaan

5) Contoh pembuatan **quiz dan true or false** pada kahoot.

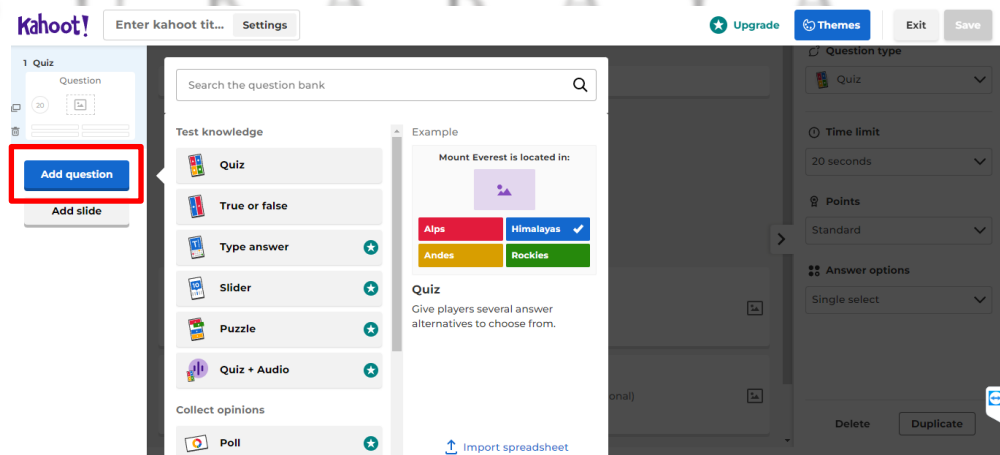


Gambar 4.11 Contoh Soal Quiz



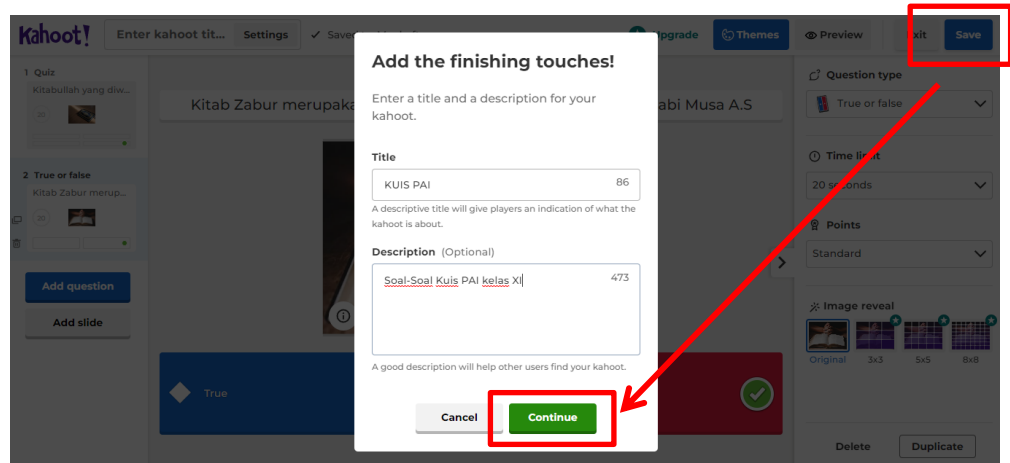
Gambar 4.12 Contoh Soal True Or False

6) Jika ingin menambahkan pertanyaan baru, klik pada tombol **add question**. Namun untuk versi basic, hanya dapat membuat jenis pertanyaan **quiz dan true or false**.



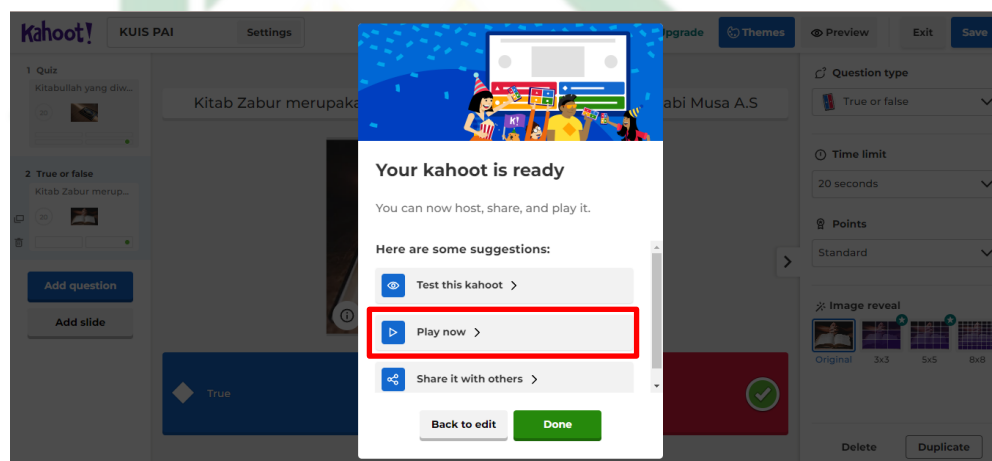
Gambar 4.13 Tampilan Add Question

- 7) Untuk **menyimpan** kuis yang telah dibuat, klik tombol **save**. Kemudian berilah judul beserta deskripsi, lalu klik **continue**.



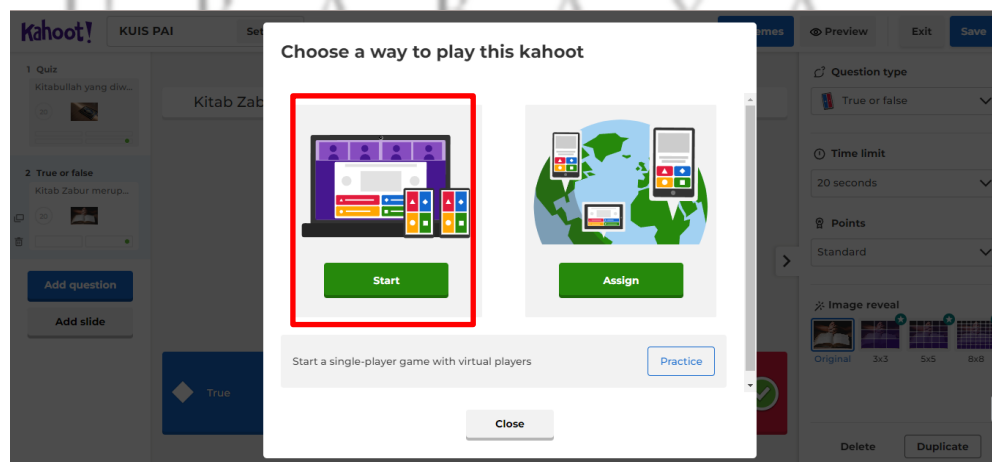
Gambar 4.14 Tampilan Save Kuis

- 8) Selanjutnya, klik **play now** untuk dapat memulai kuis kahoot.



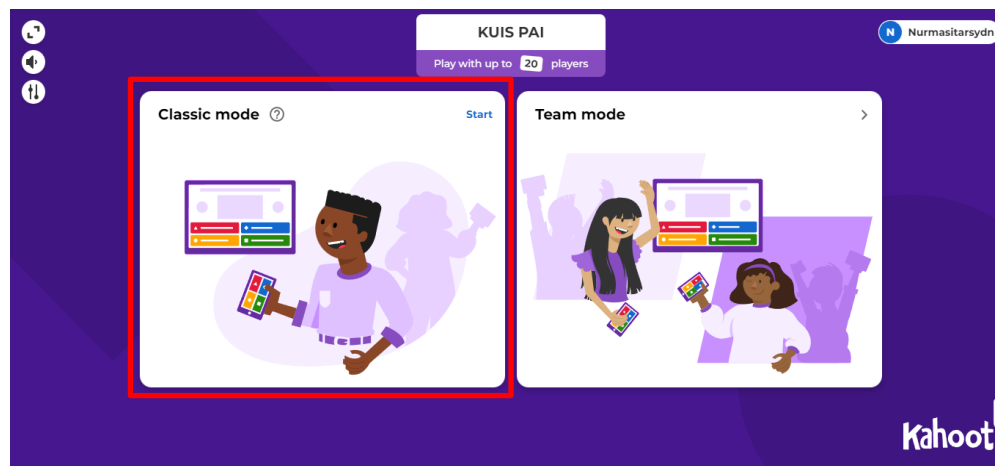
Gambar 4.15 Tampilan Berhasil Simpan Kuis

- 9) Setelah meng klik **play now**, klik **start** pada halaman ini



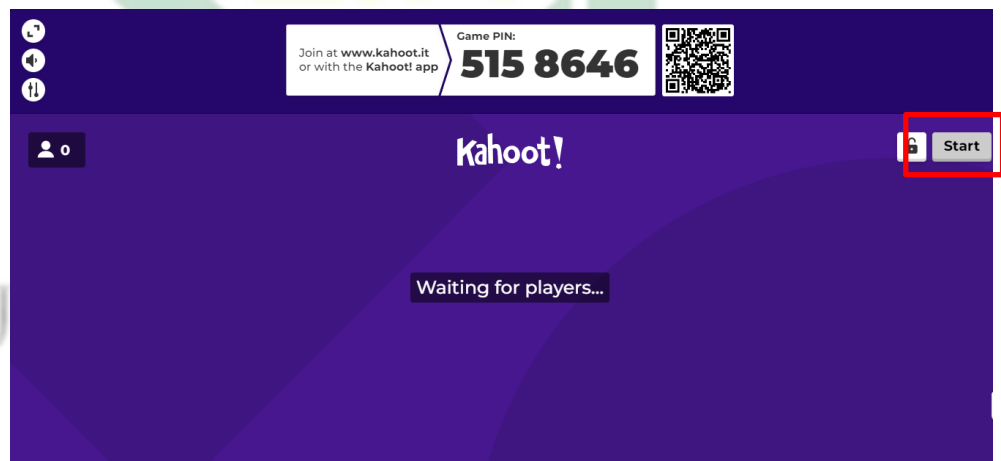
Gambar 4.16 Tampilan Cara Memulai Kahoot

- 10) Setelah klik **start** kemudian pilih mode bermain yaitu **classic mode** (untuk individu)



Gambar 4.17 Pilihan Memulai Kahoot

- 11) Setelah diklik, tampilan akan berubah menjadi halaman **waiting for players**. Pada laman ini, disediakan kode unik ruang kuis (**game pin**) yang berada di paling atas pada laman, pin ini digunakan untuk peserta agar dapat memasuki ruang kuis. Pada laman ini juga host menunggu peserta untuk join pada kuis kahoot. Ketika peserta telah join semua, host meng-klik tombol **start** untuk memulai kuis.



Gambar 4.18 Tampilan Menunggu Peserta

- 12) Ketika kegiatan kuis telah selesai dilakukan, maka akan tampil 3 peringkat teratas berdasarkan point yang telah didapat saat menjawab kuis.



Gambar 4.19 Perangkingan Kahoot

Kemudian peneliti memberikan soal kuis evaluasi dari aplikasi kahoot yang diberikan kepada siswa secara langsung di kelas XI MIPA 3 pada saat mata pelajaran PAI, berikut merupakan perolehan hasil skor yang didapatkan:

Tabel 4.6 Data Hasil Skor Kahoot Siswa kelas XI MIPA SMAN 1 Taman Sidoarjo

No.	No.Induk	Nama Siswa	Skor Kahoot
1	09730	ACHMAD FAJAR DWI PAMUNGKAS	90
2	09772	ANGGIE NURUL IMAM KRISTANTI	90
3	09778	ANNISA RAMADHANI	85
4	09795	BAGUS SURYO BINTORO	75
5	09796	BATARA NOVAL PRAYOGA	85
6	09813	DAVINA ALMEIRA	90
7	09819	DEVI RATNASARI	80
8	09824	DHIMAS AFRIANSYAH WIDIANTORO	90
9	09825	DIAZ QURROTA A'YUNIN	85
10	09831	DWI WAHYU WIDOWATI	80
11	09832	DZAKI ABID FADHLURROHMAN	95
12	09834	ELLYSA SATYA WINANDANG	85
13	09835	ELZA WAHYU RAMADHANI	95
14	09837	ERINDA MUTIARA SYAFA	95
15	09839	ERMA MIRANTIKA	90
16	09842	FADHILAH SALSABILAH	80
17	09849	FATTACH MAULANA AR RASYID	85
18	09856	FERISSA MAULIDA ISMI	90
19	09857	FERNANDA PUTRI FELISIA	90
20	09872	HAURA ANIS ZHAFIRA	95
21	09878	IKHWAN HADI ALWI	95
22	09886	ISNANIAH FADILLAH	85
23	09892	JIHAN AQILAH SALSABILAH PUTRI	90
24	09915	MARSANDA DWI RESTUNINGTYAS	85
25	09916	MARSYA REEYNETA PUTRI	75
26	09918	MAULANA DIMAS SATRIA FERianto PUTRA	75
27	09929	MOCHAMAD TIRTA KURNIAWAN	85
28	09958	NABILLA RACHMADHANI	95
29	09969	NAILAH MIFTAQL JANNAH	100
30	09972	NAJWA RAKHA DAFFA WARDHANA	85
31	09983	NODYA SHOFA MARWAH	85
32	10005	REGYSTRA MALDIVAGHFIRLY PUTRA SYIFANA	75
33	10007	REVALINA ZAHRA SALSABILA	90
34	10051	TIARA LANA PUTRI SUGIARMOKO	90
35	10072	ZALFA ANINDYA LAKSANA	85

Keterangan: soal evaluasi kahoot terdiri dari 20 soal kuis (10 kuis *multiple choice* dan 10 kuis *true and false*), pada masing-masing soal kuis memiliki point 5 untuk

jawaban yang benar. Pada point ini hasil evaluasi kahoot dianalisis dengan uji statistik deskriptif kemudian hasilnya akan dimasukkan kedalam rumus kategorisasi.

2. Prestasi belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi evaluasi kahoot

Perolehan data mengenai prestasi belajar kognitif peserta didik didapatkan melalui pemberian tes kepada siswa kelas XI MIPA 3 di SMAN 1 Taman Sidoarjo. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu ketika sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi evaluasi kahoot. Kemudian untuk mengukur prestasi belajar kognitif peserta didik peneliti menggunakan komponen domain kognitif Bloom revisi Lorin Anderson yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, sintesis. Berikut dibawah ini bentuk soal tes yang berkaitan dengan aspek prestasi belajar kognitif peserta didik:

Tabel 4.7 Soal Tes Mengenai Aspek Prestasi Belajar Kognitif

No.	Aspek Kognitif	Nomor Soal	Bentuk Soal										
1	Pengetahuan (mengetahui)	1,2	1. Makna kitab secara etimologi berarti.. a. Yang dibacakan b. Yang dituliskan c. Yang dikumpulkan d. Yang dibukukan e. Yang hafalkan 2. Kitabullah yang diturunkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yaitu pada saat ketika Rasul sedang berkhalwat di? a. Gua Tsur b. Gua Uhud c. Gua Hira d. Gua Rajib e. Gua Sauda'										
2	Pemahaman (memahami)	3,4	3. Perhatikan tabel dibawah ini merupakan nama Rasul-Rasul Allah yang diberi wahyu dan nama kitab-kitab Allah, kemudian pasangkan dengan sesuai... <table><tr><th>Nama Rasul</th><th>Kitab Yang Diwahyukan</th></tr><tr><td>A. <u>Nabi</u> Isa A.S</td><td>1. <u>Al-Qur'an</u></td></tr><tr><td>B. <u>Nabi</u> Muhammad SAW</td><td>2. <u>Taurat</u></td></tr><tr><td>C. <u>Nabi</u> Musa A.S</td><td>3. <u>Zabur</u></td></tr><tr><td>D. <u>Nabi</u> Daud A.S</td><td>4. <u>Injil</u></td></tr></table> a. A4, B2, C3, D1 b. A2, B1, C4, D3 c. A1, B4, C2, D3 d. A4, B1, C2, D3 e. A4, B2, C1, D3	Nama Rasul	Kitab Yang Diwahyukan	A. <u>Nabi</u> Isa A.S	1. <u>Al-Qur'an</u>	B. <u>Nabi</u> Muhammad SAW	2. <u>Taurat</u>	C. <u>Nabi</u> Musa A.S	3. <u>Zabur</u>	D. <u>Nabi</u> Daud A.S	4. <u>Injil</u>
Nama Rasul	Kitab Yang Diwahyukan												
A. <u>Nabi</u> Isa A.S	1. <u>Al-Qur'an</u>												
B. <u>Nabi</u> Muhammad SAW	2. <u>Taurat</u>												
C. <u>Nabi</u> Musa A.S	3. <u>Zabur</u>												
D. <u>Nabi</u> Daud A.S	4. <u>Injil</u>												
			4. Ayat dibawah ini merupakan salah satu firman										

No.	Aspek Kognitif	Nomor Soal	Bentuk Soal
			Allah pada surat an-Nisa' ayat 136 tentang beriman kepada kitabullah: يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا ءَامِنُوا بِاللّٰهِ وَرَسُولِهِ ءَالْكِتٰبِ الَّذِى نَزَّلَ عَلَى رَسُوْلِهِ ءَوَالْكِتٰبِ الَّذِى اَنْزَلَ مِنْ قَبْلُ وَمَنْ يَكْفُرْ بِاللّٰهِ وَمَلَائِكَتِهٖ وَكُتُبِهٖ وَرُسُلِهٖ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَقَدْ ضَلَّ ضَلٰلًا بَعِيْدًا ﴿١٣٦﴾ Ayat diatas memiliki makna bahwasanya barangsiapa orang yang kafir kepada Allah, Malaikat-malaikat, Kitab-kitab, Rasul-rasul dan hari akhir maka sungguh telah... - Tenggelam sedalam-dalamnya - Tertinggal sejauh-jauhnya - Teradzab sepedih-pedihnya - Tersesat sejauh-jauhnya - Terjatuh sejatuh-jatuhnya
3	Aplikasi (menerapkan)	5,6	5. Salah satu perilaku orang yang beriman kepada kitab-kitab Allah di kehidupan sehari-hari yaitu.. - Membaca semua isi kandungan yang ada pada keempat kitab dan memilih pokok-pokok ajaran yang mudah untuk diamalkan - Meyakini kitab sesuai dengan aqidah yang dianut, sedangkan kitab-kitab lain hanya dianggap sebagai buku biasa - Meyakini kebenaran isi keempat kitab Allah dan mengamalkannya pada hari-hari tertentu - Mempercayai adanya keempat kitab Allah akan tetapi hanya menjadikan satu kitab sebagai pedoman hidup dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari - Tidak mempercayai semua ajaran yang terdapat dalam keempat kitabullah 6. Faizah merupakan seorang pekerja yang rajin dan ulet dalam bekerja, namun ia selalu menunaikan sholat tepat waktu dan meluangkan waktunya untuk membaca al-Qur'an agar selalu mengingat Allah, karena faizah yakin bahwasanya ia bekerja semata-mata untuk mencari ridho Allah dan rezeki yang halal. Pernyataan ini membuktikan fungsi al-Qur'an dalam kehidupan manusia yaitu sebagai... - Asy-Syifa - Adz-Dzikr - Al-Furqon - Al-Huda - An-Najm
4	Analisis (menganalisis)	7,8	7. Pernyataan berikut merupakan bukti perilaku beriman kepada kitab-kitab Allah, kecuali..

No.	Aspek Kognitif	Nomor Soal	Bentuk Soal
			a. Aisyah seorang murid yang sholihah, setiap hari ia selalu membaca Al-Qur'an, selalu menunaikan sholat fardhu tepat waktu dan ibadah-ibadah yang lainnya, dalam berbuat pun Aisyah selalu berhati-hati dan selalu takut untuk bermaksiat kepada Allah, Aisyah selalu mengupayakan untuk menjadi pribadi yang baik dan santun dimanapun ia berada b. Vita merupakan murid SMA dimana dalam kelasnya ia memiliki teman yang non muslim, pada suatu hari temannya yang bernama Cloe membawa kitab injil ke sekolah, vita dan teman-teman pun tidak mengejek ataupun mendeskriminasi Cloe karena membawa kitab injil ke dalam kelas c. Nadin seorang perempuan muslim, pada kegiatan sehari-hari ia berlaku baik kepada semua orang, ia pun rajin menolong sesama dan dermawan, namun Nadin tidak pernah mau membaca al-Qur'an karena menurut ia membaca al-Qur'an hanya membuang waktu d. Hamdan merupakan murid teladan di sekolahnya, ia selalu rajin belajar sehingga nilainya selalu memuaskan, namun Hamdan sama sekali tidak menunjukkan sikap takabur dan hal ini yang membuat teman-temannya kagum padanya, akan tetapi Hamdan selalu yakin bahwa ia bisa mencapai prestasinya semata-mata karena ridho Allah dan doa-doa yang selalu dipanjatkan e. Fatwa merupakan siswi SMP yang berasal dari keluarga sederhana, kemudian suatu hari saat di kelas ada temannya yang berasal dari keluarga kaya raya sedang memamerkan tas dan juga sepatu barunya, kemudian dalam hati kecil fatwa terdapat perasaan iri karena ia juga ingin seperti itu namun tidak bisa, saat sampai dirumah ia bercerita kepada kedua orangtuanya lalu fatwa diperintahkan untuk mengambil wudhu kemudian sholat dan membaca al-Qur'an, selepas itu hatinya pun merasa lebih tenang 8. Suatu hari ada persahabatan yang begitu erat yaitu Ninda, Vio, Erica, Zahra dan Putri, dari kelima orang ini dua diantaranya beragama Katolik dan Hindhu yaitu Vio dan Erica, lalu

No.	Aspek Kognitif	Nomor Soal	Bentuk Soal
			diantara ketiga orang sisanya yang paling taat dalam agama Islam yaitu Zahra. Mereka selalu bersama ketika di sekolah maupun di luar sekolah. Kemudian ada satu waktu ketika mereka sedang bekerja kelompok di rumah Vio, Vio menunjukkan isi ajaran yang terkandung dalam kitab Injil kepada keempat temannya dan tak disangka Erica tertarik pada ajaran agama yang dianut Vio, hal itu membuat Vio semakin bersemangat untuk mengajari Erica dan sebaliknya Vio pun tertarik untuk mengetahui ajaran dalam agama Erica, Zahra pun mengingatkan Vio dan Erica bahwa dalam beragama memang diperbolehkan untuk mempercayai adanya kitab-kitab Allah namun tidak dengan mengamalkan keseluruhan isi yang terkandung didalam kitab-kitab Allah selain kitab yang dianut, dan sudah sepatutnya untuk menganut ajaran agamanya masing-masing. Putri dan Ninda pun sepakat dengan apa yang diucapkan oleh Zahra. Dari cerita ini dapat diketahui bahwasanya... - Perilaku Ninda dan Vio tidak mencerminkan iman kepada kitab-kitab Allah - Sikap Putri dan Erica menunjukkan perilaku beriman kepada kitab-kitab Allah - Sikap Zahra menunjukkan perilaku beriman kepada Hari Akhir - Yang diucapkan oleh Zahra dan disetujui oleh kedua temannya merupakan bukti perilaku beriman kepada kitab-kitab Allah - Sikap Vio dan Erica tidak bisa dimaafkan
5	Evaluasi (mengevaluasi)	9	9. Dari cerita yang tertulis pada soal nomer 8 diatas, jika anda sebagai Zahra, Putri ataupun Ninda manakah perilaku yang sesuai untuk menanggulangi permasalahan tersebut? - Sebagai Putri dan Ninda bersikap iya-iya saja pada ucapan Zahra tanpa memberi penjelasan seperti Zahra - Sebagai Putri dan Ninda mengingatkan Zahra karena informasinya kurang begitu jelas - Sebagai Zahra, Putri dan Ninda menolak dengan tegas dan menggunakan kata-kata yang menohok hati agar keduanya tidak melampaui batas - Sebagai Zahra hanya mengingatkan satu kali karena sudah cukup untuk menyadarkan Vio dan Erica

No.	Aspek Kognitif	Nomor Soal	Bentuk Soal
			e. Sebagai Putri dan Ninda turut mendukung ucapan Zahra dengan kalimat yang mudah dipahami oleh Vio maupun Erica
6	Sintesis (menciptakan)	10	10. Apa makna beriman kepada kitab-kitab Allah, bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dan apa hikmah beriman kepada kitab-kitab Allah? Uraikan jawaban anda...

Adapun untuk hasil perolehan tes yang telah dikerjakan oleh peserta didik ketika sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi evaluasi kahoot pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo adalah sebagai berikut:

- c. Data hasil perolehan tes siswa sebelum (*Pre-test*) menggunakan aplikasi evaluasi kahoot pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo.

Tabel 4.8 Data Hasil *Pre-Test* Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Taman Sidoarjo

No.	Nama Siswa	Soal Ke										Nilai <i>Pre-Test</i>
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AFDP	0	10	10	10	0	0	0	0	0	0	30
2	ANIK	0	10	10	10	10	10	0	10	10	0	70
3	AR	0	10	10	10	10	0	10	10	10	0	70
4	BSB	0	10	10	10	0	0	10	10	0	0	50
5	BNP	0	10	10	0	0	0	10	10	0	0	40
6	DA	0	10	10	10	10	0	10	10	10	0	70
7	DR	0	10	10	10	10	10	10	10	10	0	80
8	DAW	10	10	10	10	10	0	0	10	0	0	60
9	DQA	10	0	10	10	10	10	0	10	0	0	70
10	DWW	10	10	10	0	10	10	0	0	10	0	60
11	DAF	0	10	0	0	0	0	10	10	0	0	30
12	ESW	0	10	10	10	0	0	0	10	0	0	40
13	EWR	10	10	10	0	10	0	10	10	10	0	70
14	EMS	10	10	10	10	10	0	10	10	10	0	80
15	EM	0	10	10	10	0	0	10	10	10	0	60
16	FS	10	10	10	0	10	0	10	10	10	0	70
17	FMAR	10	10	10	10	10	0	10	10	10	0	80
18	FMI	0	10	10	10	10	0	10	10	10	0	70
19	FPF	0	10	10	10	10	10	10	10	0	0	70
20	HAZ	10	10	10	10	10	10	0	0	10	0	70
21	IHA	10	10	10	0	0	0	10	0	0	0	40
22	IF	10	0	10	0	0	0	0	0	0	0	20
23	JASP	0	10	10	10	0	0	10	10	10	0	60

No.	Nama Siswa	Soal Ke										Nilai Pre-Test
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
24	MDR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
25	MRP	10	10	10	0	10	10	0	0	10	0	60
26	MDSFP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
27	MTK	0	10	10	10	10	10	10	10	10	0	80
28	NR	10	0	10	10	10	10	10	10	10	0	80
29	NMJ	10	10	10	10	0	0	10	10	0	0	60
30	NRDW	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
31	NSM	0	10	10	10	10	10	10	10	10	0	80
32	RMPS	10	10	10	0	10	0	10	10	10	0	70
33	RZS	0	10	10	10	0	0	0	0	10	0	40
34	TLPS	10	10	10	0	10	10	0	0	10	0	60
35	ZAL	10	10	10	0	10	10	0	0	10	0	60

Keterangan:

- 1) Nilai 10 = untuk jawaban benar
- 2) Nilai 0 = untuk jawaban salah

- d. Data hasil perolehan tes siswa sesudah (*Post-test*) menggunakan aplikasi evaluasi kahoot pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo.

Tabel 4.9 Data Hasil *Post-Test* Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Taman Sidoarjo

No.	Nama Siswa	Soal Ke										Nilai Post-Test
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AFDP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
2	ANIK	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
3	AR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
4	BSB	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
5	BNP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
6	DA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
7	DR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
8	DAW	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
9	DQA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
10	DWW	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
11	DAF	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
12	ESW	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
13	EWR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
14	EMS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
15	EM	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
16	FS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90

No.	Nama Siswa	Soal Ke										Nilai Post-Test
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
17	FMAR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
18	FMI	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
19	FPF	0	10	10	10	10	0	10	10	0	10	70
20	HAZ	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
21	IHA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
22	IF	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
23	JASP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
24	MDR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
25	MRP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
26	MDSFP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
27	MTK	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
28	NR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
29	NMJ	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
30	NRDW	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
31	NSM	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
32	RMPS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
33	RZS	10	10	10	10	10	0	10	10	10	0	80
34	TLPS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
35	ZAL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100

Keterangan:

- 1) Nilai 10 = untuk jawaban benar
- 2) Nilai 0 = untuk jawaban salah

Dari perolehan data hasil *pre-test* dan *post-test* akan dihitung menggunakan uji statistika yaitu berupa nilai *mean*, *median* dan *modus* untuk membedakan hasil dari 3 nilai tersebut pada saat sebelum evaluasi dengan kahoot diberikan dan setelahnya. Selanjutnya hasil data dari uji statistika ini dianalisis untuk mengetahui mengenai efektivitas aplikasi evaluasi kahoot terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo.

3. Efektivitas penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo

Dalam tahap ini peneliti melanjutkan perhitungan dari hasil analisis data yang sebelumnya sudah dilakukan pada point kedua yaitu dilanjutkan dengan analisa menggunakan analisis parametrik yang meliputi uji normalitas dan uji *paired sampel T-test* dengan dibantu aplikasi *software SPSS 25 for windows* untuk membuktikan apakah

Selain itu peneliti juga menggunakan angket untuk memperoleh data mengenai penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dan prestasi belajar kognitif peserta didik yang mana kuisioner ini dibagikan kepada kelas XI MIPA 3 yang respondennya berjumlah 35 siswa. Dalam angket ini terdiri dari 10 pernyataan dan diukur menggunakan skala *likert*, kemudian peneliti akan mencari nilai prosentase pada keseluruhan item pernyataan yang telah diisi menggunakan rumus prosentase. Berikut merupakan tabel daftar pernyataan dalam angket:

No.	Indikator	Nomor Soal	Pernyataan
1	Penggunaan aplikasi evaluasi kahoot	1-4	1. Kahoot merupakan aplikasi game pembelajaran yang bisa dijadikan sebagai media evaluasi belajar dan dapat diakses dengan mudah Jawab: Sangat Tidak Setuju ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 Sangat Setuju 2. Aplikasi kahoot merupakan media evaluasi belajar yang menyenangkan, dapat menambah semangat belajar dan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif Jawab: Sangat Tidak Setuju ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 Sangat Setuju 3. Dengan adanya timer atau batas waktu dalam pengerjaan sehingga dapat meningkatkan daya berfikir Jawab: Sangat Tidak Setuju ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 Sangat Setuju 4. Pada kuis yang bergambar dapat menumbuhkan kreativitas dalam mengolah pemahaman dan menjadikan sebuah jawaban Jawab: Sangat Tidak Setuju ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 Sangat Setuju
2	Prestasi belajar kognitif peserta didik	5-10	5. Saya bisa menambah pengetahuan pada materi “Beriman kepada Kitab-kitab Allah” Jawab: Sangat Tidak Setuju ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 Sangat Setuju

No.	Indikator	Nomor Soal	Pernyataan
			○ 3 ○ 4 ○ 5 Sangat Setuju 6. Saya bisa memahami materi “Beriman kepada Kitab-kitab Allah” Jawab: Sangat Tidak Setuju ○1 ○ 2 ○ 3 ○ 4 ○ 5 Sangat Setuju 7. Saya bisa membuat contoh penerapan perilaku “Beriman kepada Kitab-kitab Allah” Jawab:: Sangat Tidak Setuju ○1 ○ 2 ○ 3 ○ 4 ○ 5 Sangat Setuju 8. Saya bisa menganalisis contoh penerapan perilaku “Beriman kepada Kitab-kitab Allah” Jawab: Sangat Tidak Setuju ○1 ○ 2 ○ 3 ○ 4 ○ 5 Sangat Setuju 9. Saya bisa mengevaluasi dari hasil analisis saya sendiri pada materi “Beriman kepada Kitab-kitab Allah” Jawab: Sangat Tidak Setuju ○1 ○ 2 ○ 3 ○ 4 ○ 5 Sangat Setuju 10. Saya bisa menciptakan dan menjabarkan hasil evaluasi dengan menggunakan bahasa saya sendiri mengenai materi “Beriman kepada Kitab-kitab Allah” Jawab: Sangat Tidak Setuju ○1 ○ 2 ○ 3 ○ 4 ○ 5 Sangat Setuju

Keterangan:

- 1) Skor 1 = Sangat tidak setuju
- 2) Skor 2 = Tidak setuju
- 3) Skor 3 = Netral
- 4) Skor 4 = Setuju
- 5) Skor 5 = Sangat Setuju

Berdasarkan tabel diatas berikut ini merupakan hasil pengisian angket mengenai penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dan prestasi belajar kognitif peserta didik:

Tabel 4.11 Data Hasil Pengisian Angket Penggunaan Kahoot dan Prestasi Belajar Kognitif

No.	Nama Siswa	Rating Pernyataan Ke									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AFDP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	ANIK	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4
3	AR	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4
4	BSB	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
5	BNP	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
6	DA	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
7	DR	5	5	3	3	3	4	3	4	4	2
8	DAW	3	4	4	3	5	4	3	5	4	3
9	DQA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	DWW	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
11	DAF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	ESW	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
13	EWR	5	5	3	5	5	5	4	4	5	5
14	EMS	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4
15	EM	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4
16	FS	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4
17	FMAR	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5
18	FMI	4	4	3	5	5	5	5	5	4	4
19	FPF	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4
20	HAZ	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4
21	IHA	1	5	5	5	5	4	5	5	3	4
22	IF	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3
23	JASP	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5
24	MDR	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4
25	MRP	5	5	5	3	3	4	4	4	4	3
26	MDSFP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
27	MTK	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4
28	NR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
29	NMJ	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4
30	NRDW	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4
31	NSM	5	4	2	4	5	5	4	5	4	5
32	RMPS	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
33	RZS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
34	TLPS	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
35	ZAL	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Penggunaan Aplikasi Evaluasi Kahoot Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo

Data mengenai penggunaan aplikasi evaluasi kahoot pada mata pelajaran PAI dan Budi pekerti diperoleh dari skor pengerjaan kuis kahoot oleh peserta didik kelas XI MIPA 3. Berikut merupakan data mengenai skor penggunaan aplikasi evaluasi kahoot pada mata pelajaran PAI kelas MIPA di SMAN 1 Taman yang dihitung dan dianalisis dengan menggunakan *Microsoft Excel*:

Tabel 5.1 Deskripsi Data Penggunaan Aplikasi Kahoot
Aplikasi Evaluasi Kahoot

Mean	87
Median	85
Modus	85
Std. Deviasi	6
Minimum	75
Maximum	100

Berdasarkan data yang dituliskan diatas bahwasanya dapat disimpulkan nilai skor pengerjaan evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada mata pelajaran PAI kelas XI MIPA 3 yaitu skor rata-rata sebanyak 87, dengan skor terbanyak yaitu 85, skor tengah yaitu 85, skor tertinggi yaitu 100 dan yang terendah yaitu 75, juga menghasilkan standar deviasi yaitu 6.

Kemudian batas skor kategorisasi dari penggunaan aplikasi evaluasi kahoot diperoleh melalui rumus:

Tabel 5.2 Data Kategorisasi Penggunaan Aplikasi Kahoot
Aplikasi Evaluasi Kahoot

Mean	87
Standar Deviasi (SD)	6
M – 1 SD	81
M + 1 SD	93

Tabel 5.3 Rumus Kategorisasi Penggunaan Aplikasi Kahoot

Kategori	Rumus	Kahoot
Rendah	$X < M - 1 \text{ SD}$	$X < 81$
Sedang	$M - 1 \text{ SD} \leq X < M + 1 \text{ SD}$	$81 \leq X < 93$
Tinggi	$X \geq M + 1 \text{ SD}$	$X \geq 93$

Berdasarkan perhitungan dari rumus diatas dapat diperoleh data tentang penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dibagi menjadi tiga kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi. Yang termasuk pada kategori rendah yaitu skor yang kurang dari 81, kemudian yang masuk dalam kategori sedang yaitu rentang skor antara 81 sampai 92, dan yang termasuk pada kategori tinggi yaitu skor 93 keatas. Berikut ini merupakan pemaparan data mengenai distribusi frekuensi:

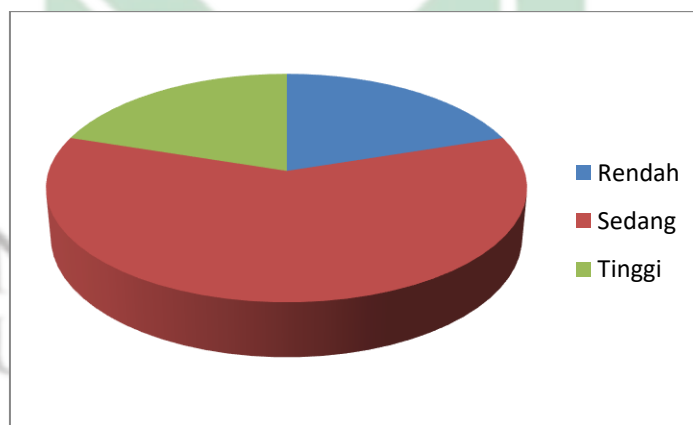
Tabel 5.4 Distribusi Kategorisasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA SMAN 1 Taman

No.	Nama Siswa	Skor Kahoot	Kategori
1	ACHMAD FAJAR DWI PAMUNGKAS	90	Sedang
2	ANGGIE NURUL IMAM KRISTANTI	90	Sedang
3	ANNISA RAMADHANI	85	Sedang
4	BAGUS SURYO BINTORO	75	Rendah
5	BATARA NOVAL PRAYOGA	85	Sedang
6	DAVINA ALMEIRA	90	Sedang
7	DEVI RATNASARI	80	Rendah
8	DHIMAS AFRIANSYAH WIDIANTORO	90	Sedang
9	DIAZ QURROTA A'YUNIN	85	Sedang
10	DWI WAHYU WIDOWATI	80	Rendah
11	DZAKI ABID FADHLURROHMAN	95	Tinggi
12	ELLYSA SATYA WINANDANG	85	Sedang
13	ELZA WAHYU RAMADHANI	95	Tinggi
14	ERINDA MUTIARA SYAFA	95	Tinggi
15	ERMA MIRANTIKA	90	Sedang
16	FADHILAH SALSABILAH	80	Rendah
17	FATTACH MAULANA AR RASYID	85	Sedang
18	FERISSA MAULIDA ISMI	90	Sedang
19	FERNANDA PUTRI FELISIA	90	Sedang
20	HAURA ANIS ZHAFIRA	95	Tinggi
21	IKHWAN HADI ALWI	95	Tinggi
22	ISNANIAH FADILLAH	85	Sedang
23	JIHAN AQILAH SALSABILAH PUTRI	90	Sedang
24	MARSANDA DWI RESTUNINGTYAS	85	Sedang

No.	Nama Siswa	Skor Kahoot	Kategori
25	MARSYA REEYNETA PUTRI	75	Rendah
26	MAULANA DIMAS SATRIA FERianto PUTRA	75	Rendah
27	MOCHAMAD TIRTA KURNIAWAN	85	Sedang
28	NABILLA RACHMADHANI	95	Tinggi
29	NAILAH MIFTAQL JANNAH	100	Tinggi
30	NAJWA RAKHA DAFFA WARDHANA	85	Sedang
31	NODYA SHOFA MARWAH	85	Sedang
32	REGYSTRAL MALDIVAGHFIRLY PUTRA SYIFANA	75	Rendah
33	REVALINA ZAHRA SALSABILA	90	Sedang
34	TIARA LANA PUTRI SUGIARMOKO	90	Sedang
35	ZALFA ANINDYA LAKSANA	85	Sedang

Tabel 5.5 Persentase kategorisasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA SMAN 1 Taman

Kategori	Jumlah	Persentase %
Rendah	7	20%
Sedang	21	60%
Tinggi	7	20%
Total	35	100%



Gambar 5.1 Diagram Penggunaan Aplikasi Evaluasi Kahoot Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA SMAN 1 Taman

Berdasarkan tabel dan diagram diatas, hasil analisis data skor pengerjaan kuis evaluasi dengan menggunakan aplikasi kahoot oleh peserta didik kelas XI MIPA pada mata pelajaran PAI diklasifikasikan kedalam tiga kategori yakni kategori rendah, sedang dan tinggi. Pada kategori rendah terdapat 7 siswa dengan persentase sebanyak 20% , kemudian pada kategori tinggi terdapat 7 siswa juga dengan persentase sebanyak 20%, dan pada kategori sedang merupakan kategori yang memiliki persentase terbanyak yaitu 60% dengan jumlah 21 siswa.

Kemudian dilihat dari hasil perhitungan persentase tersebut maka skor pengerjaan evaluasi dengan menggunakan aplikasi kahoot kelas XI MIPA pada mata pelajaran PAI memiliki kategori skor terbanyak yakni pada kategori sedang, dengan rentang skor 81 sampai 92 dengan persentase sebanyak 60% atau 21 siswa dari total 35 siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Namun meski terbagi dalam tiga kategori, nilai pada kategori rendah tidak bisa dimaknai bahwa nilai tersebut kurang mencukupi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal atau biasa disebut KKM dan juga sebaliknya pada kategori nilai tinggi tidak bisa diasumsikan nilai tersebut benar-benar sempurna, karena pada pembagian ketiga kategori ini didapatkan berdasarkan skor yang didapatkan oleh subjek penelitian.

Penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam penelitian ini berperan sebagai media untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif peserta didik kelas XI pada mata pelajaran PAI khususnya dalam aspek aqidah akhlaq yaitu materi beriman kepada kitab-kitab Allah. Dengan jumlah butir kuis sebanyak 20 soal, dimana pada masing-masing kuis diberi timer pengerjaan soal yaitu 20 detik. Juga desain soal yang dibuat oleh peneliti dalam kuis dirancang *zig-zag* yaitu kuis *multiple choice* (pada satu kuis terdapat 4 kotak jawaban dan peserta didik harus memilih satu jawaban yang tepat) dan kuis *true and false* (dalam satu kuis soalnya berbentuk pernyataan dan terdapat 2 kotak jawaban yaitu benar dan salah), sehingga dari situ dapat memberi rangsangan kepada peserta didik untuk mengilas balik ingatan dan pemahamannya mengenai materi beriman kepada kitab-kitab Allah, kemudian juga dapat menumbuhkan antusias serta semangat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata pengerjaan evaluasi dengan menggunakan aplikasi kahoot yang dikerjakan oleh peserta didik kelas XI MIPA pada mata pelajaran PAI yakni berada pada kategori sedang dengan persentase sebanyak 60% atau rentang skor 81-92, sehingga dapat dikatakan dari nilai persentase tersebut penggunaan aplikasi evaluasi kahoot oleh peserta didik berada pada kategori yang cukup baik.

B. Analisis Data Prestasi Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo Sebelum dan Sesudah Menggunakan Aplikasi Evaluasi Kahoot

Data mengenai prestasi belajar kognitif peserta didik kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo diperoleh dengan memberikan soal tes yang berjumlah 10 soal terdiri dari 9 soal pilihan ganda dan 1 soal esai, dengan menggunakan indikator komponen domain kognitif Bloom revisi Lorin Anderson yang meliputi pengetahuan (mengetahui), pemahaman

(memahami), aplikasi (menerapkan), analisis (menganalisis), evaluasi (mengevaluasi), sintesis (mencipta).

Kegiatan pemberian tes ini dilaksanakan dua kali yaitu pada saat sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menggunakan aplikasi evaluasi kahoot, adapun soal yang digunakan pada keduanya yaitu soal yang sama. Kemudian terkait dengan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* sudah dijelaskan pada bab yang sebelumnya, sehingga pada bab ini akan dijelaskan secara merinci mengenai analisis data nilai kedua tes tersebut yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif.

1. Analisis Data Hasil *Pre-test*

Berikut merupakan hasil analisis data *pre-test* prestasi belajar kognitif peserta didik kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo yang berjumlah 35 siswa pada saat sebelum menggunakan aplikasi evaluasi kahoot.

Tabel 5.6 Deskripsi Data Hasil *Pre-Test*

<i>Pre-Test</i>	
Mean	63
Median	70
Modus	70
Std. Deviasi	17.813
Minimum	20
Maximum	90

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil analisis data nilai *pre-test* mengenai prestasi belajar kognitif peserta didik kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo yaitu nilai rata-rata (*mean*) 63, kemudian nilai tengah (*median*) 70, nilai yang sering muncul (*modus*) 70, nilai paling rendah (*minimum*) 20 dan nilai paling tinggi (*maximum*) 90.

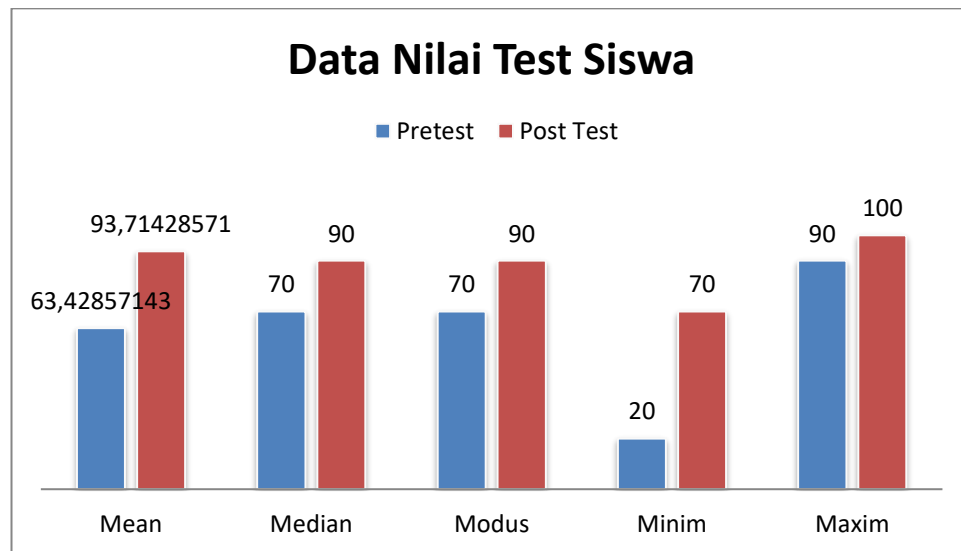
2. Analisis Data Hasil *Post-test*

Berikut merupakan hasil analisis data *pre-test* prestasi belajar kognitif peserta didik kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo yang berjumlah 35 siswa pada saat sesudah menggunakan aplikasi evaluasi kahoot.

Tabel 5.7 Deskripsi Data Hasil *Post-Test*

<i>Post-Test</i>	
Mean	94
Median	90
Modus	90
Std. Deviasi	6.897
Minimum	70
Maximum	100

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil analisis data nilai pre-test mengenai prestasi belajar kognitif peserta didik kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo yaitu nilai rata-rata (*mean*) 94, kemudian nilai tengah (*median*) 90, nilai yang sering muncul (*modus*) 90, nilai paling rendah (*minimum*) 70 dan nilai paling tinggi (*maximum*) 100. Berikut merupakan diagram perbandingan nilai dari hasil *pre-test* dan *post-test*:



Gambar 5.2 Diagram Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

C. Analisis Data Efektivitas Penggunaan Aplikasi Evaluasi Kahoot Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo

Untuk menunjukkan terjadinya efektivitas penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti peserta didik kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo serta untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menganalisa data prestasi belajar kognitif peserta didik berdasarkan hasil nilai tes (*pretest posttest*) dengan menggunakan analisis parametrik yang terdiri dari Uji Normalitas dan Uji *Paired Sample T-Test*.

Uji Normalitas berfungsi untuk mendapatkan informasi bahwasanya sampel yang telah digunakan dalam penelitian ini dapat berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian uji normalitas yang dipakai yaitu *one-sample kolmogorov-smirnov test* dengan bantuan alat hitung SPSS 25 *for windows*. Berikut merupakan hasil analisis uji normalitas pada nilai *pretest* dan *posttest*:

**Tabel 5.8 Deskripsi Uji Normalitas Hasil *Pre-Test*
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Jumlah
N			35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		63,43
	Std. Deviation		17,813
Most Extreme Differences	Absolute		,195
	Positive		,106
	Negative		-,195
Test Statistic			,195
Asymp. Sig. (2-tailed)			,002 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		,125 ^d
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,116
		Upper Bound	,133
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.			

Jika signifikansi lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal, namun sebaliknya jika signifikansi kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas *pre-test* mengenai prestasi belajar kognitif peserta didik pada saat sebelum menggunakan aplikasi evaluasi kahoot yaitu $1,25 > 0,05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data *pre-test* dapat berdistribusi normal.

**Tabel 5.9 Deskripsi Uji Normalitas Hasil *Post-Test*
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Jumlah
N			35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		93,71
	Std. Deviation		6,897
Most Extreme Differences	Absolute		,276
	Positive		,248
	Negative		-,276
Test Statistic			,276
Asymp. Sig. (2-tailed)			,000 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		,009 ^d
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,006
		Upper Bound	,011
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 299883525.			

Pada tabel diatas bisa dinyatakan bahwa hasil uji normalitas *post-test* mengenai prestasi belajar kognitif siswa ketika sesudah menggunakan aplikasi evaluasi kahoot yaitu $0,09 > 0,05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data *post-test* juga dapat berdistribusi normal.

Kemudian jika hasil uji normalitas pada data *pre-test* dan *post-test* dapat berdistribusi normal, langkah selanjutnya yaitu menganalisis dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test* atau uji T. Uji T berfungsi untuk mendapatkan informasi mengenai adanya perbedaan yang signifikan terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo saat sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi evaluasi kahoot.

Dari hasil adanya signifikan tersebut yang menjadikan tanda bahwa penggunaan aplikasi evaluasi kahoot efektif dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif peserta didik kelas XI MIPA pada mata pelajaran PAI. Uji *Paired Sample T-Test* ini memiliki taraf signifikansi apabila $< 0,05$ dapat membuktikan adanya perbedaan yang signifikan, namun sebaliknya jika taraf signifikansi $> 0,05$ maka tidak terdapat adanya perbedaan yang signifikan. Dalam hal ini alat hitung yang digunakan yaitu SPSS 25 *for windows*, adapun hasil perhitungannya yakni sebagai berikut:

Tabel 5.10 Hasil Uji Paired Sample Statistic

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	63,43	35	17,813	3,011
	Posttest	93,71	35	6,897	1,166

Berdasarkan tabel hasil uji *paired sample statistic* diatas, diperoleh kesimpulan bahwa prestasi belajar kognitif peserta didik memperoleh hasil nilai rata-rata yang berbeda secara signifikan antara pada saat sebelum menggunakan aplikasi evaluasi kahoot dan saat setelahnya. Pada saat sebelum menggunakan aplikasi evaluasi kahoot memperoleh nilai rata-rata sebesar 63,43 atau bisa dibulatkan menjadi 63, sedangkan pada saat sesudah menggunakan aplikasi evaluasi kahoot memperoleh nilai rata-rata sebesar 93,71 atau dapat dibulatkan menjadi 94. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan nilai yang signifikan diantara hasil nilai *pre-test* dan *post-test*.

Dan berikutnya yaitu hasil perhitungan uji *paired sample test*:

Tabel 5.11 Hasil Uji Paired Sample T-Test Mengenai Prestasi Belajar Kognitif

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	DF	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Devia tion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	- 30,286	17,403	2,942	-36,264	-24,308	-10,296	34	,000

Dari tabel hasil uji diatas, dapat diketahui hasil nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,00. Nilai tersebut berarti $< 0,05$ dari taraf signifikansi yang telah ditentukan, sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima. Dengan demikian dapat menunjukkan terjadinya efektivitas penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo.

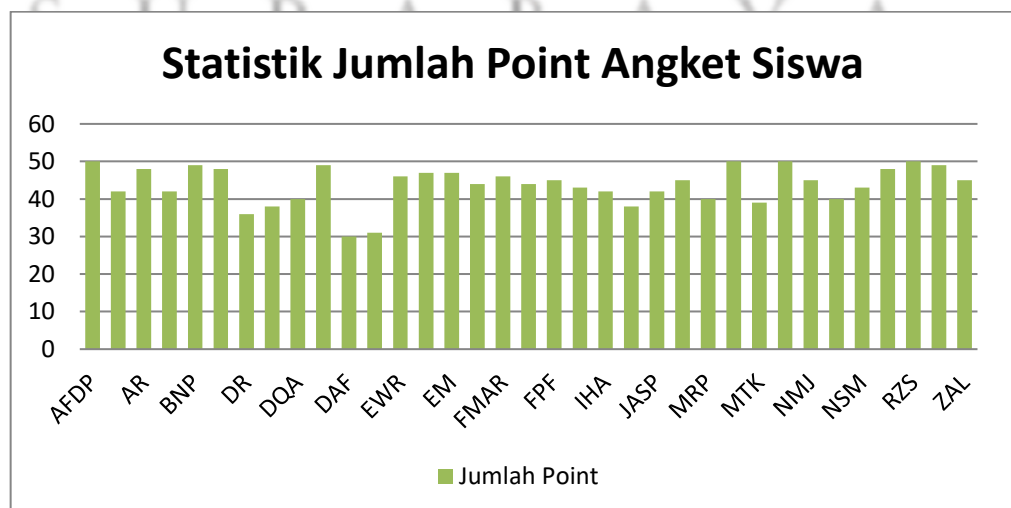
Selain dari data *pre-test* dan *post-test*, peneliti juga akan menganalisis hasil perolehan data dari pengisian angket mengenai penggunaan aplikasi kahoot dan prestasi belajar kognitif yang jumlahnya akan disajikan kedalam tabel berikut:

Tabel 5.12 Total Hasil Angket

No.	Nama Siswa	Rating Pernyataan Ke										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AFDP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
2	ANIK	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4	42
3	AR	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48
4	BSB	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	42
5	BNP	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
6	DA	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48
7	DR	5	5	3	3	3	4	3	4	4	2	36
8	DAW	3	4	4	3	5	4	3	5	4	3	38
9	DQA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
10	DWW	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
11	DAF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
12	ESW	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31
13	EWR	5	5	3	5	5	5	4	4	5	5	46
14	EMS	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	47

No.	Nama Siswa	Rating Pernyataan Ke										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
15	EM	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	47
16	FS	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	44
17	FMAR	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	46
18	FMI	4	4	3	5	5	5	5	5	4	4	44
19	FPF	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	45
20	HAZ	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	43
21	IHA	1	5	5	5	5	4	5	5	3	4	42
22	IF	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	38
23	JASP	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	42
24	MDR	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	45
25	MRP	5	5	5	3	3	4	4	4	4	3	40
26	MDSFP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
27	MTK	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4	39
28	NR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
29	NMJ	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	45
30	NRDW	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	40
31	NSM	5	4	2	4	5	5	4	5	4	5	43
32	RMPS	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48
33	RZS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
34	TLPS	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
35	ZAL	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	45
Total												1531

Berikut ini merupakan diagram mengenai jumlah perolehan point angket masing-masing peserta didik:



Gambar 5.3 Diagram Jumlah Point Angket Siswa Kelas XI MIPA

Dalam hal ini sebelum melanjutkan ke tahap analisis data angket, peneliti terlebih dulu mencari skor ideal dengan rumus:

$$\begin{aligned}\text{Skor Ideal} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{jumlah butir pernyataan} \times \text{jumlah responden} \\ &= 5 \times 10 \times 35 \\ &= 1.750\end{aligned}$$

Setelah skor ideal berhasil diperoleh, langkah selanjutnya peneliti mencari nilai persentase hasil pengisian angket yang dianalisis menggunakan rumus prosentase yaitu:

$$\begin{aligned}P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{1.531}{1.750} \times 100\% \\ &= 87,48\%\end{aligned}$$

Hasil perhitungan angket mengenai penggunaan aplikasi kahoot dan prestasi belajar kognitif peserta didik memiliki persentase sebanyak 87,48%. Selanjutnya dari persentase ini peneliti menginterpretasikannya berdasarkan kategori persentase angket yang dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kategori Persentase

Persentase %	Kriteria
81%-100%	Sangat baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Baik
Kurang dari 20%	Sangat Tidak Baik

Berdasarkan hasil perhitungan diatas kemudian setelah diinterpretasi juga sehingga didapatkan hasil akhir yaitu 87,48%, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi evaluasi kahoot serta prestasi belajar kognitif peserta didik termasuk dalam kategori yang sangat baik. Karena hampir seluruh peserta didik pada kelas XI MIPA 3 atau kelas yang dijadikan sampel memberikan *feedback* yang positif terkait dengan penggunaan aplikasi evaluasi kahoot sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi pekerti. Dalam penelitian ini peneliti juga memperoleh data dari hasil wawancara dengan ibu Siti Hafidzoh S.Ag., M.Pd.I selaku guru bidang studi PAI, dan ananda Elza Wahyu Ramadhani selaku siswa perwakilan dari kelas XI MIPA 3. Berikut merupakan hasil wawancara:

“Menurut ibu, penggunaan aplikasi atau media kahoot ini cukup efektif, lebih-lebih anak remaja zaman sekarang kan kadang-kadang yang diinginkan mereka itu hal-hal yang tidak monoton jadi harus ada penyegaran atau hal-hal yang baru. Nah kalo materi agama disampaikan dengan cara yang monoton seperti ceramah seperti itu mereka akan bosan, tapi dengan adanya seperti kahoot ini yang disitu ada nilai bersaing yang positif, kemudian nilai kejujuran jadi ketika menjawab harus siap dengan jawabannya sendiri tidak bisa tanya-tanya ke yang lain karena ada batasan waktu pengerjaan, kemudian materi dapat tersampaikan secara kompleks. Juga kahoot ini cocok untuk digunakan dalam semua aspek PAI seperti aspek Sejarah, aspek Al-Qur'an Hadits yang mana dapat menjadi media untuk mencocokkan ayat dan maknanya, aplikasi kahoot ini juga dapat membangkitkan lagi memori peserta didik tentang materi yang sudah diajarkan. Aplikasi kahoot ini juga bagus karena dari kreativitas guru yang kemudian dapat menjadikannya menjadi soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*), maksudnya dengan kuis kahoot persoalan yang bersifat sederhana dapat dirubah menjadi persoalan yang lebih kompleks. Namun juga dalam penggunaannya harus memiliki jaringan internet yang stabil agar selama proses pelaksanaannya dapat terlaksana dengan baik.”. Ujar ibu Siti Hafidzoh, selaku guru mata pelajaran PAI di SMAN 1 Taman.⁹⁸

“Penggunaan aplikasi kahoot sangat menyenangkan karena dapat membantu dalam belajar, karena biasanya kita kan kalo mengerjakan soal-soal itu dari buku jadinya terkesan bosan karena cuma gitu-gitu aja, tapi dengan adanya kahoot kita bisa belajar materi dengan mudah dan menyenangkan melalui aplikasi ini, juga bisa melatih kita berpikir dengan cepat dan ada gambar-gambar pada saat kuis sehingga memudahkan kita dalam memahami materi. Kemudian pada soal kuis memilih kotak jawaban yang benar dan salah itu kita bisa mengulas kembali ingatan dan pemahaman tentang materi PAI yang sudah dipelajari, sehingga hal ini dapat menumbuhkan kreatifitas siswa dalam berfikir dan menganalisa”. Ujar Elza Wahyu Ramadhani, selaku perwakilan kelas XI MIPA 3.⁹⁹

Dari hasil wawancara diatas, diperoleh kesimpulan bahwa melalui penggunaan aplikasi kahoot ini merupakan hal baru yang dapat menghadirkan dampak positif dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti bagi guru dan peserta didik, melalui adanya soal kuis yang telah dirancang sesuai bakat dan minat peserta didik sehingga mampu membangkitkan semangat belajar dalam diri peserta didik dan menjadi stimulus tersendiri bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan kreativitas dan cara berfikirnya. Dengan demikian dari seluruh data yang diperoleh dan dianalisis dapat menunjukkan bahwa terwujudnya hipotesis kerja (Ha) yaitu adanya efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo.

⁹⁸ Hasil Wawancara Dengan Ibu Siti Hafidzoh, M.Pd.I Selaku Guru Mapel PAI di SMAN 1 Taman, Pada Tanggal 14 Juni 2022.

⁹⁹ Hasil Wawancara Dengan Elza Wahyu Ramadhani Selaku Perwakilan Siswa Kelas XI MIPA 3, Pada Tanggal 20 Juni 2022.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, disajikan, dianalisis maka dapat ditarik jawaban mengenai pokok permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi evaluasi kahoot pada mapel PAI dan Budi Pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman memperoleh hasil skor rata-rata (*mean*) yaitu 87, skor terbanyak (*modus*) yaitu 85, skor tengah (*median*) yaitu 85, skor tertinggi (*maximum*) yaitu 100 dan yang terendah (*minimum*) yaitu 75, dan standar deviasi yaitu 6. Kemudian hasil perolehan skor tersebut dibagi menjadi tiga kategori yaitu kategori rendah memperoleh persentase sebesar 20% yang diperoleh 7 siswa, kemudian kategori sedang mendapatkan persentase sebesar 60% yang diperoleh 21 siswa dan kategori tinggi memperoleh persentase sebesar 20% yang diperoleh 7 siswa. Dengan begitu penggunaan aplikasi evaluasi kahoot menunjukkan hasil yang cukup baik (kategori sedang 60%) dengan skor rata-rata berada pada rentang skor 81 sampai dengan 92.
2. Prestasi belajar kognitif pada mapel PAI dan Budi Pekerti siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo meningkat pada saat sesudah menggunakan aplikasi kahoot daripada pada saat sebelum menggunakan kahoot, dibuktikan dengan meningkatnya perolehan nilai hasil *pre-test* dan juga *post-test* yang meliputi ; nilai rata-rata (*mean*) dengan nilai awal yaitu 63 meningkat menjadi 94, kemudian perolehan nilai tengah (*median*) yang awalnya 70 meningkat menjadi 90 dan juga pada perolehan nilai yang paling banyak muncul (*modus*) yang awalnya 70 meningkat menjadi 90.
3. Penggunaan aplikasi evaluasi “Kahoot” terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif pada mapel PAI dan Budi Pekerti siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo, dibuktikan dengan hasil analisis uji *Paired Sample T-Test* nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,00. Nilai tersebut menunjukkan makna $< 0,05$ dari taraf signifikansi, sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa hipotesis kerja (H_a) diterima. Dengan demikian dapat terealisasi adanya efektivitas penggunaan aplikasi evaluasi kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan beberapa saran yang meliputi:

1. Bagi Guru

Penulis berharap agar penggunaan aplikasi evaluasi kahoot ini dapat difungsikan dalam jangka panjang ketika proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, supaya dapat menunjang upaya peningkatan kreativitas dan inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran, juga agar dapat menciptakan suasana belajar yang *positif vibes*, tidak terkesan monoton dan menggugah keaktifan peserta didik dalam mengolah dan meningkatkan prestasi belajar kognitifnya. Penggunaan aplikasi kahoot juga dapat disebut langkah *upgrading* bagi guru untuk dapat mengembangkan potensi guru sesuai dengan kemajuan teknologi di era millennial ini.

2. Bagi Peserta Didik

Terkait prestasi belajar kognitif peserta didik selama proses pembelajaran PAI penulis berharap agar dapat selalu ditingkatkan, mulai dari hal-hal yang sederhana seperti mengetahui dan memahami hingga peserta didik dapat berada pada tahap menerapkan, menganalisa, mengevaluasi dan menciptakan pemahaman sehingga dapat menambah kreatifitas dan membuka wawasan yang lebih luas terkait materi pembelajaran yang diajarkan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyadari bahwasanya penelitian ini belum sempurna. Dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan penggunaan sampel dalam penelitian ini yang menyesuaikan dengan kondisi dan situasi siswa untuk dapat menggunakan aplikasi evaluasi kahoot yang mungkin masih terdapat kendala-kendala kecil selama penelitian. Sehingga peneliti berharap agar peneliti yang selanjutnya dapat memperbaiki dan menyempurnakan kembali dari penelitian ini agar semakin baik seiring dengan berkembangnya zaman dari generasi ke generasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Ghofir, Zuhairini. 2004. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang: UM Pres.
- Aladdin, H.M.F dan A.M.B. Kurnia. 2019. “Peran Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah dalam Membentuk Karakter Kebangsaan”. *Jurnal Penelitian Medan Agama* Vol. 10 no. 2.
- Amrullah, Dimas. 2020. Skripsi: “Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah”. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armeini Rangkuti, Anna. 2017. *Statistik Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Artikel Kemdikbud.go.id, Serba-Serbi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Wilayah PPKM Level 3, 10 September 2021, <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/09/serbaserbi-pembelajaran-tatap-muka-terbatas-di-wilayah-ppkm-level-3>.
- Artikel Kemdibud.go.id, Satuan Pendidikan di Wilayah PPKM Level 1-3 Dapat Laksanakan PTM Terbatas, 10 Agustus 2021, <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/08/satuan-pendidikan-di-wilayah-ppkm-level-13-dapat-laksanakan-ptm-terbatas>.
- Chaplin. J.P. (2002). *Kamus lengkap psikologi*. Cetakan Keenam. Penerjemah.: Kartiko, K. Jakarta: PT. Raja Graфика Persada.
- Chotimah, Chusnul. 2018. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran Dari Teori, Metode, Model, Media, Hingga Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dalyono, M. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Cahya Kurnia. 2018. Skripsi: “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X”. Lampung: UIN Raden Intan.
- Djemari, Mardapi. 2012. *Pengukuran Penilaian dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Dokumentasi SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo Tahun 2021/2022
- El Qory, Saidana Saniyyah. 2022. Skripsi “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Krembung Sidoarjo”. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Fatoni, Abdurrahman. 2011. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Guidesy. *Kahoot Apa Itu: Fitur, Kelebihan, Kekurangan dan FAQ*. Blog Artikel Guidesy.net- A place to share computer tips, Facebook, iPhone - Android tips. Specializing in consulting and evaluating technology products.
- Hasil Wawancara Dengan Ibu Siti Hafidzoh, M.Pd.I Selaku Guru Mapel PAI di SMAN 1 Taman, Pada Tanggal 14 Juni 2022.
- Hasil Wawancara Dengan Elza Wahyu Ramadhani Selaku Perwakilan Siswa Kelas XI MIPA 3, Pada Tanggal 20 Juni 2022.
- Huda, Miftahul. 2020. *Panduan Akademik SMA Negeri 1 Taman*. Sidoarjo: SMAN 1 Taman.
- Kartono, Kartini. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kesumawati, Nila. 2017. *Pengantar Statistika Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kurniawati, Clara Ayu Setya. 2019. Skripsi: “*Implementasi Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negei 1 Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri*”. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Kustandi, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: PT. Ghalia Indonesia.
- Lampiran Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19), Pdf.
- Maziyyah, Sayyidah Ayu. 2021. Skripsi “*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen*”. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Mulyana, dkk. 2020. *Pembelajaran Jarak Jauh Era Covid-19* Jakarta: Balai Penelitian dan Pengembangan Agama.
- Nasikah, Nihayatun. 2020. Undergraduate Thesis “*Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Kabupaten Pati*”. Repository IAIN Kudus.
- Nassar. 2006. *Merancang Pembelajaran Aktif dan Kontekstual*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Nurseto, Tejo. 2011. “*Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*”. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Vol. VIII No.1.
- Christiani, Dr. Natalia, M.Pd. Adrianto, Hebert., S.Si., M.Ked Trop. Anggraini, Lya Dewi, S.T., M.T., Ph. D. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran: KAHOOT*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ramayulis. 2005. *Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.

- Rara, Aulia. 2019. Media Kahoot (Pengertian, Kelemahan dan Kelebihan), Blog Universitas Negeri Surabaya.
- Rohmadi, Syamsul Huda. 2012 *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Araska.
- Rosyidah, Anik Laila. 2021. Skripsi “*Pengaruh Pemanfaat Sumber Internet Terhadap Intensitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih kelas 8 di MTs Salafiyah Syafi’iyah Bandung Diwek Jombang*”. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Sudarsono. 1993. *Kamus Filsafat dan Psikologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2003. *Dasar-Dasar Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo.
- Suryabrata, Sumadi. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. 1999. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Thoha, Mahmud & Aswatini. 2011. *Rancangan Penelitian (Bidang IPS)*. Bogor: Pusbindiklat Peneliti LIPI.
- Tika, Pandubu. 2005. *Metode Penelitian Geografi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winkle, W.S. 1997. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A