



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI (KAHOOT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMAI AL-MAARIF SINGOSARI MALANG

Syafiyatul Mafruhah¹, Ika Ratih Sulistiani², Fita Mustafida³

Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Malang

Syafiyatulmafruhah@yahoo.co.id¹, ika.ratih@unisma.ac.id²,

fita.mustafida@unisma.ac.id³

Abstract

This study aims to find out the use of application-based interactive learning media (kahoot), find out student learning outcomes after using application-based learning media (kahoot) and find out whether there is an effect of using application-based learning media (kahoot) on learning outcomes of class XI students at Al SMAI -Maarif Singosari. To achieve this goal, this research was conducted using a type of quantitative research using experimental methods with nonequivalent control group design. The research instruments in the form of tests and questionnaires were then tested for validity and reliability using the SPSS program. To test the hypothesis using a sample test paired sample t-test. The results of this study indicate that in the control class there is an average pretest value of 79.51 while the posttest mean value is 85.84 which is still lower than the experimental class. In the experimental class the average pretest score was 86.65 while the posttest average value was 91.84 higher than the control class. The average posttest value of the experimental class > control class is 91.84 > 85.84 which means that the experimental class student learning outcomes are higher than the control class. In the paired t-test sample test, the test results obtained were sig-2 tailed at 0,000 < 0,05, it was concluded that the use of interactive learning media based on the kahoot application had an effect on the learning outcomes of class XI students at Singosari Malang SMAI Al-Maarif means that the use of application-based learning media is more effective.

Kata Kunci: media pembelajaran, aplikasi kahoot, hasil belajar, pendidikan agama islam

A. Pendahuluan

Di era globalisasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang pesat. Hampir semua orang dari kalangan muda sampai kalangan tua sudah memiliki gadget, laptop atau tablet. Banyak hal yang bisa dimanfaatkan dengan adanya revolusi atau perkembangan besar dalam kehidupan ini. Kemajuan teknologi juga memiliki dampak baik bagi dunia pendidikan pada saat ini. Untuk mengurangi dampak negatif penggunaan teknologi, ada juga perkuliahan antar pelajar dalam dunia pendidikan hal ini dapat menunjang proses pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi.

Keunggulan tersebut bukan hanya terdapat pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun fasilitas-fasilitas yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik seperti visual dan interaktif.

Menurut Purwadi dalam Zainiyati (2017: 2) media pembelajaran merupakan unsur yang harus diperhatikan oleh guru ketika mendesain sebuah proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan dinamika dalam pembelajaran yang mampu mengikuti setiap perkembangan pada siswa tersebut. Seperti halnya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi (kahoot). Aplikasi kahoot adalah aplikasi yang dirancang seperti game pada umumnya tetapi aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar guru harus bisa mengajak peserta didik untuk mendengarkan, menyajikan media bagi peserta didik, memberi kesempatan untuk menulis dan menyampaikan pendapat peserta didik supaya terjadi dialog yang kreatif. Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan media pembelajaran sangat membantu aktivitas proses belajar mengajar di kelas. Terkadang pendidik ingin memilih beban seminimal mungkin dalam proses belajar mengajar. Ini terbukti dari Assyidiq (2015) dalam hasil penelitiannya, diperoleh fakta bahwa problematika peserta didik kurang menyukai pelajaran pendidikan agama islam adalah guru memberikan materi secara monoton sehingga siswa kurang mampu menyerap pembelajaran dengan baik. Hal ini sangat populer dikalangan dunia pendidikan. Kemajuan teknologi yang berimbas pada perkembangan media pembelajaran tidak bisa dihindari. Seluruh siswa pasti memiliki gadget kemudian membawa gadgetnya ke sekolah dan digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, untuk menghindari penggunaan gadget yang berdampak negatif, maka guru sebagai fasilitator harus membimbing siswa untuk memanfaatkan dan memberdayakan fasilitas yang ada untuk perubahan pribadi menjadi lebih baik. Seperti halnya menjadikan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran yang interaktif.

Menurut Sulistiani (2016: 2) media pembelajaran mempunyai andil yang sangat besar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, sehingga ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa dari sebelumnya. Sedangkan Menurut (Sudjana, 2009: 22) menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Maka media pembelajaran memiliki peran yang kuat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik serta mendapatkan hasil belajar yang baik, maka pendidik harus mampu menciptakan sistem pembelajaran yang berbeda. Seperti latihan melakukan kuis dalam aplikasi kahoot ini, Diharapkan dapat membuka pola pikir peserta didik semakin luas dan kritis.

B. Metode

Untuk penelitian ini pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kuantitatif. Sedangkan metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode

eksperimen yaang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah bentuk desain *nonequivalent control grup design*, pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Pada dua kelompok tersebut, sama-sama dilakukan pretest dan posttest. Tetapi hanya kelompok (eksperimen) saja yang di beri perlakuan. Kemudian Riyanto dalam Zuriah (2009: 57) juga mengatakan bahwa metode eksperimen ialah suatu cara dalam penelitian yang tersusun, bersifat logis, dan memiliki tingkat ketelitian yang tinggi dalam melakukan pengamatan terhadap kondisi penelitian. Dalam metode eksperimen peneliti juga dapat memanipulasi perlakuan objek yang akan diteliti atau eksperimen treatment.

Setelah itu peneliti melakukan observasi unrtuk mengetahui pengaruh yang diakibatkan oleh adanya perlakuan atau manipulasi tersebut. Penelitian ini dilakukan di SMAI Al-maarif Singosari Malang yang berada di jl. Masjid no. 28, Pagentan, Kec. Singosari, Kab. Malang Prov. Jawa Timur. Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik-teknik pengumpulan data yang diantaranya adalah teknik test (pretest dan posttest), teknik angket serta teknik dokumentasi. Uji prasyarat data menggunakan uji validitas dan reabilitas. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test dengan bantuan program SPSS 14.0.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dari pretest dan posttest yang dilakukan pada dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana masing-masing dari kelas tersebut berjumlah 37 orang. Berikut ringkasan dari hasil tes pretest dan posttest:

1. Tabel Ringkasan Hasi Pretest

No	Kelompok	N	SD	Mean	Median	Modus
1	Eksperimen	37	4,37	86, 65	83	80
2	Kontrol	37	5,27	79,51	80	80

2. Tabel Ringkasan Hasil Posttest

No	Kelompok	N	SD	Mean	Median	Modus
1	Eksperimen	37	3,65	91,84	92	93
2	Kontrol	37	3,38	85,84	86	86

Dari hasil diatas menunjukkan bahwa pada kedua kelompok tersebut terdapat perubahan pada nilai rata-rata. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan perlakuan. Peneliti juga menggunakan angket untuk memperoleh data yang kemudian disebarkan oleh responden eksperimen. Dalam hal ini, bertujuan untuk memperoleh data bagaimana respon siswa

setelah menerima kegiatan pembelajaran PAI menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot. Angket diberikan kepada siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan pembelajaran PAI menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot. Responden pada kelas eksperimen berjumlah 37 siswa.

Dan angket yang disebarakan terdapat 15 item pernyataan. Berdasarkan hasil persentase angket dideskripsikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam berdasarkan tiga kategori yaitu kategori sebanyak 10 siswa dengan persentase 27,03%, kategori sedang sebanyak 15 siswa dengan persentase 40, 54%, dan kategori baik sebanyak 12 siswa dengan persentase 32,43%. Dan disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot pada kelas XI MIA 1 di SMAI Al-Maarif Singosari Malang ialah sedang sebesar 40, 54%. Artinya dalam proses belajar mengajar pendidikan agama Islam, siswa sangat antusias dan dapat mengikuti proses pembelajaran PAI dengan baik. Hasil dari uji validitas instrumen tersebut terdapat Data yang dianalisis diperoleh dari hasil uji instrumen angket media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot yang terdiri dari 15 butir pernyataan. Pengujian uji validitas instrumen angket dihitung setelah data didapat. Perhitungan uji validitas instrumen angket dilakukan dengan menggunakan program SPSS (Statistical Product and Service Solution) 14.0 for windows.

Dengan melihat rtabel taraf signifikan 5%. Pengujian uji validitas melalui SPSS terdapat 15 soal dinyatakan valid. $N = 37$, maka jika dilihat dari rtabel taraf signifikan 5% rtabelnya adalah 0, 325. Setelah dilakukan uji validitas, selanjutnya adalah melakukan uji reabilitas pada instrumen. Uji reabilitas ini digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi yang diujikan. Pengambilan keputusan dalam uji reabilitas ini dikatakan reliabel apabila hasil perhitungan data $>0,6$. Keterangan lebih lanjut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Cronbach's Alpha	N of Items
.846	15

Dari hasil tabel tersebut diketahui bahwa instrumen penelitian untuk variabel dalam media pembelajaran yang berbasis aplikasi kahoot dengan jumlah 15 pernyataan ialah reliabel karena mempunyai nilai alpha lebih besar dari standart alpha. Dari uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian uji normalitas yang dilakukan dengan program komputer SPSS. Dalam kategori yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $>$ dari 0,05. Berikut ini hasil uji normalitas:

Variabel		Asymp sig	Keterangan
Eksperimen	Pretest	0,128	Normal
	Posttest	0,211	Normal
Kontrol	Pretest	0,057	Normal
	Posttest	0,158	Normal

Berdasarkan hasil dari tabel diatas dapat diketahui bahwa pre-test kelompok eksperimen mempunyai taraf signifikansi sebesar 0,128 atau lebih dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa data tesebut berdistribusi normal. Hal ini, untuk sebaran posttest kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,211 atau lebih dari 0,05, maka data posttest dapat dikatakan berdistribusi normal. selanjutnya data pretest kelompok kontrol mempunyai nilai signifikansi sebesar $0,057 > 0,05$ maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Sebaran data posttest kelompok kontrol mempunyai nilai signifikansi sebesar $0,158 > 0,05$, dapat dikatakan data tersebut normal. Dari hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. penelitian ini uji homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS, dengan rumus Lavene. Dalam panduan pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, jika nilai signifikansi (Sig) Based on mean $> 0,05$ maka varians data adalah homogen sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig) Based on mean $< 0,05$ maka varian data ialah tidak homogen. Berikut ini hasil uji homogenitas

Variabel	Lavene statistic	Sig	Keterangan
Pretest Eksperimen-Pretest Kontrol	0,118	0,732	Homogen
Posttest Eksperimen-Posttest Kontrol	1,517	0,222	Homogen

Berdasarkan hasil dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam uji homogenitas saat pretest dilakukan pada sebuah kelompok eksperimen dan kontrol maka diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,732. Nilai signifikansi dari posttest pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol diperoleh nilai sebesar 0,222. Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai pada signifikansi lebih besar dari angka 0,005. Kemudian dari seluruh penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa populasi keseluruhan sampel penelitian memiliki varian yang sama atau homogen. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan rumus paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi 0,000 kurang dari taraf signifikan 0,05 maka H_0 ditolak, Artinya ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pada posttest kelas eksperimen dengan rata-rata nilai pada posttest kelas kontrol. Dilihatdari rata-rata yang mana lebih tinggi

dengan melihat nilai mean pada sample paired atau pada t hitung. Pada t hitung diatas menunjukkan nilai positif yaitu 7,538 itu artinya rata-rata nilai eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata nilai postes kelas kontrol. Dari pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Ini artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang.

3. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran berbasis aplikasi kahoot dalam mata pelajaran agama Islam adalah sedang dengan persentase 40,54%. Artinya, dalam proses pembelajaran PAI menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot, siswa sangat tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran. begitupun juga siswa dapat mengikuti dengan baik proses pembelajaran yang menggunakan aplikasi kahoot. Hasil belajar siswa kelas XI di MIA 1 (yang merupakan kelas percobaan atau eksperimen) mengalami peningkatan. Sebelumnya diberikan perlakuan yang diperoleh dari nilai rata-rata sebesar 86,65. Sedangkan hasil belajar pada siswa setelah diberikan perlakuan (penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot) mendapatkan nilai dengan rata-rata 91,84. Dilihat dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar pada siswa sebelum diberikan perlakuan. Dalam hal ini, pengaruh pada media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil perhitungan menggunakan program SPSS dengan rumus sample paired t-test. Berdasarkan perhitungan nilai pada kelas eksperimen, diperoleh dari nilai signifikansi 0,000 kurang dari taraf signifikan 0,05. Ini artinya terdapat perbedaan antara nilai posttest pada kelas eksperimen dengan nilai posttest kelas kontrol.

Maka dinyatakan H_0 ditolak dengan maksud agar dapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang. Dalam hal ini peneliti menemukan perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dilihat rata-rata mana yang lebih tinggi dengan melihat nilai mean pada sample paired atau pada t hitung, t hitung diatas menunjukkan nilai positif yaitu 7,538 itu artinya rata-rata nilai eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata nilai postes kelas kontrol. Dari pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak ini artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang.

Daftar Rujukan

- Assyidiq, U. A. (2015). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Mojo Kediri: Tulungagung: Pendidikan Agama Islam. Skripsi
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Cet I)*. Jakarta: Kencana
- Zuriah, N. (2009). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan (Cet I)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Cet 13)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulistiani, I. R. (2016). *Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dengan Menggunakan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang*. Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam, 10(2), 2. <https://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/166/169>