

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SMP MUHAMMADIYAH 12 BINJAI**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama (S.Pd) Pada  
Program Studi Program Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

Fitri Lestari

NPM : 1801020001



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2022**

## PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah, peneliti persembahkan kehadiran Allah SWT, berkat Rahman dan Rahim-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dalam rangka memenuhi tugas-tugas dan sebagai syarat memperoleh gelar sarjana strata 1 (S1) Karya ini peneliti persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu tersayang (Bapak Muliadi Pasaribu dan Ibu Kasmawati) yang senantiasa memberikan do'a, dukungan motivasi, dan semangat yang tulus kepada saya.
2. Abang saya Suhardi S,Pd dan Junaidi Pasaribu Yang selalu memberikan dukungan dan do'a demi terselesainya pendidikan.
3. Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
4. Almameter saya tercinta Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

### *Motto :*

*“Jangan ragu dalam mengambil keputusan sebab keraguan merupakan musuh terbesar dalam meraih mimpi”*

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Fitri Lestari  
Npm : 1801020001  
Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul : Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai, merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarism, maka saya bersedia ditindak sesuai dedngan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 8 April 2022

Yang Menyatakan



Fitri Lestari  
NPM : 1801020001

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI  
SMP MUHAMMADIYAH 12 BINJAI**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

**Oleh :**

**Fitri Lestari**  
**NPM : 1801020001**

**Program Studi Pendidikan Agama Islam**

**Pembimbing**



**Widya Masitah, M.Psi**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN**

**2022**

Nomor : Istimewa  
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar  
Hal : Skripsi

Medan, 8 April 2022

**Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam**

**Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**

**Di**

**Medan**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa **Fitri Lestari** yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai**".

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

**Pembimbing**



**Widya Masitah, M.Psi**

**BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas  
Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Fitri Lestari  
NPM : 1801020001  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Tanggal Sidang : 21/04/2022  
Waktu : 09.00 s.d selesai

**TIM PENGUJI**

PENGUJI I : Dr. Zailani, MA  
PENGUJI II : Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

**PENITIA PENGUJI**

Ketua,

Sekretaris,

Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Dr. Zailani, MA

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## **ABSTRAK**

### **FITRI LESTARI. : 1801020001. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 12 BINJAI.**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik pada proses belajar dengan menggunakan media kahoot, kurangnya pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media kahoot dan apakah ada pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik pada proses belajar dengan menggunakan media kahoot, untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media kahoot dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 12 Binjai yang beralamat di Jl. K.H. A. Dahlan No. 4, Kartini, Kec. Binjai Kota, Kota Binjai, Sumatera Utara 20713. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai yang berjumlah 34 orang. Dengan sampel penelitian Total sampling, yakni seluruh populasi menjadi sampel.

Ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas sebelum menggunakan media (48,73529) dan kelas sesudah menggunakan media (53,06897), dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada kelas sesudah menggunakan media lebih tinggi dibanding nilai rata-rata pada kelas sebelum menggunakan media ( $53,06897 > 48,73529$ ). Kemudian dari hasil uji t di peroleh dari t hitung  $>$  t tabel yaitu  $21,332 > 2,036933$  maka terdapat pengaruh signifikan antara variabel X terhadap variabel Y. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai”

**Kata Kunci : *Media Pembelajaran Kahoot, Motivasi Belajar***

## **ABSTRACT**

**FITRI LESTARI. : 1801020001. THE EFFECT OF USING KAHOOT MEDIA ON STUDENT'S LEARNING MOTIVATION IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION SUBJECTS AT SMP MUHAMMADIYAH 12 BINJAI.**

*The problem in this study are the low learning motivation of students in the learning process using kahoot media, the lack of implementation of Islamic religious education learning using kahoot media and what is the effect of using kahoot media on student learning motivation.*

*This study aims to determine the motivation to learn by using kahoot media, to determine the implementation of Islamic religious education learning by using kahoot media and to determine the effect of using kahoot media on student's learning motivation. This research was conducted at SMP Muhammadiyah 12 Binjai which is located at JL. K.H A. Dahlan No.4, Kartini, kec. Binjai City, Binjai City, North Sumatera 20713. The population in this study was all class VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai, amounting to 34 people. With a total sampling research sample, namely the entire population as a sample.*

*There is a difference in the average value between the class before using the media (48.73529) and the class after using the media (53.06897) it can be seen that the average value in the class before using the media ( $53.06897 > 48.73529$ ). then from the t test result obtained from t count t table ie  $21,332 > 2,036933$ . It can be concluded that there is an effect of using kahoot media on student' learning motivations in Islamic religious education subject at SMP Muhammadiyah 12 Binjai.*

**Keywords : Kahoot Learning Media, Learning Motivation**



## **KATA PENGANTAR**

### **Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan Rahmat serta Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi penelitian ini dengan baik. adapun penelitian ini membahas mengenai pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai. Proposal ini di susun guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat tantangan dan hambatan akan tetapi dengan bantuan dari berbagai pihak tantangan itu bisa teratasi. Olehnya itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan proposal ini. dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Agussani,M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof Dr. Muhammad Qarib,MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Zailani,S.Pd.I selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr Munawir Pasaribu,MA selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Widya Masitah, M.Psi selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Kepala sekolah serta guru-guru dan tata usaha MTs Daerah Aek Songsongan yang telah banyak membantu penulis dalam mengumpulkan data.
7. Keluarga, para sahabat, dan orang-orang terdekat yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi.

Semoga segala bentuk bantuannya mendapatkan balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari bentuk penyusunan maupun materinya. Kritik konstruktif dari pembaca sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan proposal selanjutnya. Akhir kata semoga proposal ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca sekalian.

**Wassalamualaikum warrahmatullahi wabarakatuh**

Medan, 08 April 2022

Fitri Lestari

NPM : 1801020001

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	viii
<b>BAB 1 .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	5
F. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II .....</b>	<b>7</b>
<b>LANDASAN TEORETIS .....</b>	<b>7</b>
A. Deskriptif Teori .....	7
1. Pengertian Motivasi Belajar .....	7
2. Fungsi Motivasi Belajar.....	7
3. Ciri-Ciri Motivasi Belajar.....	9
4. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar .....	10
5. Pengertian Media Kahoot .....	11
6. Cara mengakses Media Kahoot .....	12
7. Kelebihan dan Kekurangan Kahoot .....	
8. Pembelajaran Materi Tentang Aqidah Akhlak .....	15
9. Pengertian Sikap Jujur .....	15
10. Pengertian Sikap Adil .....	17
B. Penelitian Yang Relevan .....	21
C. Kerangka Berpikir .....	23
D. Hipotesis .....	25
<b>BAB III .....</b>	<b>26</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Metode Penelitian.....	26
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Penarikan Sampel .....	26
1. Populasi .....	26
2. Teknik Pengambilan Sampel .....	27
3. Sampel.....	27
D. Variabel Penelitian .....	28
E. Defenisi Operasional Variabel .....	28

F. Teknik Pengumpulan Data .....	29
G. Instrumen Penelitian.....	29
H. Teknik Analisis Data.....	30
1. Uji Validitas .....	30
2. Uji Reliabilitas .....	31
3. Uji Normalitas .....	32
4. Uji Homogenitas .....	32
5. Uji Hipotesis .....	33
<b>BAB IV</b>	
<b>HASIL DAN PEMAHASAN.....</b>	<b>34</b>
A. Profil Sekolah .....	
B. Karakteristik Sampel .....	
C. Penyajian Data .....	
D. Analisis Data .....	
E. Interpretasi Data .....	
<b>BAB V</b>	
<b>PENUTUP .....</b>	<b>50</b>
A. Kesimpulan .....	50
B. Saran .....	50

## **DAFTAR TABEL**

1.1	Penelitian Yang Relevan .....	20
3.1	Jumlah Sampel .....	26
3.2	Kisi-kisi Angket Motivasi .....	29
10.1	Nama Guru dan Jabatan .....	36
10.2	Jumlah Keseluruhan Siswa .....	37
10.3	Sarana dan Prasarana .....	37
10.4	Karakteristik Sampel Berdasarkan Jenis Kelamin .....	38
10.5	Karakteristik Sampel Berdasarkan Usia .....	38
10.6	Karakteristik Sampel Berdasarkan Asal Sekolah.....	38
10.7	Hasil Uji Validitas .....	41
10.8	Kisi-kisi Angket Yang Valid .....	42
10.9	Hasil Uji Reliabilitas .....	43

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Kisi-Kisi Angket dan Nomor Butir Pernyataan

Lampiran 2 Lembar Kuesioner

Lampiran 3 Hasil Angket

Lampiran 4 Hasil Uji Validitas

Lampiran Distribusi Tabel T

Lampiran Distribusi Tabel R

Lampiran Dokumentasi

Lampiran Daftar Riwayat Hidup

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan sangat pesat. Semakin maju dan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan mampu memberikan pengaruh dan dampak yang baik bagi kualitas pendidikan serta proses pembelajaran disekolah. adanya Inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan solusi untuk mengurangi kejenuhan dan kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu dengan adanya pemilihan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat memberikan dorongan tersendiri bagi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan begitu kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan efisien.

Kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan perlu juga adanya motivasi untuk peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dan praktis dapat dijadikan sebagai cara menumbuhkan motivasi peserta didik sehingga semangat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan. Dalam mencapai keberhasilan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat diperlukan motivasi belajar pada peserta didik. Motivasi merupakan daya dorong pada seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi membuat siswa merasa tergerak untuk melakukan aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan Sardiman, bahwasanya motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar serta menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.<sup>1</sup>

Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor intrinsik dapat berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan,

---

<sup>1</sup>Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2011), hlm. 75.

kebutuhan belajar dan harapan serta cita-cita. Adapun faktor ekstrinsik meliputi adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif dan kegiatan belajar mengajar yang menarik termasuk dengan menggunakan media pembelajaran.<sup>2</sup> Dari beberapa faktor tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hal ini berdasarkan pernyataan Hamalik dan Azhar Arsyad bahwasanya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dari rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa.<sup>3</sup> Tidak akan terjadinya suatu pembelajaran yang efektif tanpa dilandasi dengan menggunakan sumber media dalam proses belajar mengajar yang tepat. Sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Islam mesti menggunakan sumber media yang tepat dan efektif demi meningkatnya motivasi belajar siswa dan mengatasi tingkat kebosanan siswa dalam proses belajar.

Pengaplikasian Pendidikan Agama Islam di lingkungan sekolah masih sangat minim. Di sekolah SMP Muhammadiyah 12 Binjai pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat minim dikarenakan guru-guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga membuat peserta didik mudah bosan dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan dengan pengetahuan peserta didik yang kurang memahami materi tentang perilaku jujur dan adil. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dalam mengatasi permasalahan pada proses belajar peserta didik perlu adanya sebuah media pembelajaran, terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik salah satunya adalah game kahoot. Harapannya siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih

---

<sup>2</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara Hamzah, 2007), 23.

<sup>3</sup>Azhat Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2011), 15.



menarik peserta didik mampu dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh gurunya.

Sehingga peneliti menggunakan media kahoot untuk salah satu media dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Perilaku Jujur dan Adil di kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai.

Media kahoot adalah salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kahoot merupakan game sederhana, tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. Kahoot dapat diterapkan disemua mata pelajaran, termasuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya.<sup>4</sup>

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai”**.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang telah diuraikan sebelumnya, maka perlu dibuat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Munculnya sikap kebosanan peserta didik pada saat proses belajar.
2. Peserta didik kurang bersemangat dalam proses belajar.
3. Kurangnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar

---

<sup>4</sup>Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-12. Seminar Serantau, 627-635. Diunduh 20 Oktober 2019 dari <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>

4. Rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Binjai.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana motivasi belajar peserta didik pada saat proses belajar dengan menggunakan media kahoot ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media kahoot di kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai ?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik pada saat proses belajar dengan menggunakan media kahoot.
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media kahoot di kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai
3. Untuk mengetahui pengaruh media game kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

#### **1. Manfaat teoretis**

- a. Dapat menambah dan mengembangkan khazanah pengetahuan tentang penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Untuk bahan informasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

- c. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan aplikasi kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik.

## **2. Manfaat praktis**

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat mengatasi kejenuhan serta meningkatkan motivasi belajar.
- b. Bagi guru, sebagai sumbangan pemikiran bagi guru-guru dalam menjawab kebutuhan siswa.
- c. Bagi sekolah, sebagai sumbangan yang baik demi meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian yang lebih komperhensif dan meningkatkan pengetahuan penulis.

## **F. Sistematika Penulisan**

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dalam penulisan laporan penelitian ini, maka peneliti membagi pembahasan kedalam lima bab dan masing-masing bab dilengkapi dengan beberapa sub bab sesuai dengan yang diuraikan sebagai berikut:

Bab I diawali dengan Pendahuluan, yang terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II diawali dengan Landasan teoretis, terdiri dari pengertian motivasi belajar, fungsi motivasi belajar, ciri-ciri motivasi belajar, faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, media pembelajaran kahoot, pengertian media kahoot, cara mengakses aplikasi kahoot, kelebihan dan kekurangan aplikasi kahoot, pengertian sikap jujur dan adil, penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI, penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis.

Bab III diawali dengan Metodologi penelitian, terdiri atas metode penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi, teknik pengambilan sampel, sampel,

variabel penelitian, definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV diawali dengan Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari deskripsi institusi, deskripsi karakteristik responden, penyajian data, analisis data, interpretasi hasil dan analisis data.

Bab V diawali dengan Penutup, terdiri dari simpulan dan saran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORETIS**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan sebagai suatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil. Selain itu motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan ke arah tujuan-tujuan tertentu. Sehingga motivasi merupakan usaha untuk memperluas dan mengadakan gerakan untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>5</sup>

Menurut Mc. Donald, motivasi belajar adalah perubahan energy dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>6</sup> Sedangkan menurut Winkles, motivasi belajar merupakan motivasi yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan keseluruhan penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dalam mencapai suatu tujuan.<sup>7</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah daya penggerak dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Motivasi memberikan rangsangan yang baik dalam mencapai suatu tujuan. Motivasi sangat berperan penting dalam membangkitkan semangat belajar siswa, sehingga motivasi adalah faktor utama dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

##### **2. Fungsi Motivasi Belajar**

Berkaitan dengan kegiatan belajar, motivasi dirasakan sangat penting perannya. Motivasi diartikan penting bukan hanya untuk para pelajar saja, melainkan bagi pendidik, dosen, karyawan sekolah motivasi juga perlu. Bahkan manusia yang hidup di dunia juga sangat memerlukan motivasi.

---

<sup>5</sup>Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Persepektif Baru*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2012), hal. 319

<sup>6</sup>Mc. Donald, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2013), hlm. 158.

<sup>7</sup>Iskandar, *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*, (Jakarta: Referensi. 2012), hlm 180.

Motivasi belajar sangat berfungsi guna untuk menumbuhkan kemauan ataupun keinginan untuk tetap semangat belajar siswa. Sehubungan dengan hal itu tersebut, terdapat tiga fungsi motivasi, yaitu sebagai berikut:

- a. Mendorong timbulnya suatu kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu perbuatan.<sup>8</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi belajar adalah mendorong manusia untuk berbuat setiap kegiatan yang akan dikerjakan, menentukan arah perbuatan, dan menyeleksi sesuatu perbuatan yang baik harus dikerjakan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Adanya motivasi yang baik dan akan dikerjakan dengan baik maka akan mendapatkan hasil yang baik.

### 3. Ciri-Ciri Motivasi Belajar

Tanda-tanda khas atau indikator yang untuk menentukan tingkat motivasi seseorang terlihat pada ciri-ciri motivasi belajar seseorang.

Ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar terdapat lima macam yaitu:

- a. ketekunan dalam belajar
- b. minat dan ketajaman dalam belajar
- c. berprestasi dalam belajar
- d. secara mandiri dalam belajar
- e. bijak dalam menghadapi kesulitan.<sup>9</sup>

Brown mengemukakan beberapa ciri siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi, sebagai berikut :

- a. Tertarik kepada guru
- b. Tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan

---

<sup>8</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2013), hlm. 161.

<sup>9</sup>Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Karyawan dan Penelitian Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 31

- c. Mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada guru
- d. Ingin selalu bergabung kepada kelompok kelas
- e. Selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali
- f. Selalu terkontrol oleh lingkungannya.<sup>10</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri motivasi belajar siswa adalah siswa selalu menyukai hal yang berhubungan dengan proses belajar mengajar dan siswa selalu ingin melaksanakan proses belajar tersebut.

#### **4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Menurut Rifai enam faktor yang mempengaruhi motivasi belajar sebagai berikut:

- a. Sikap  
Sikap adalah kombinasi antara konsep, informasi, dan emosi yang dihasilkan untuk merespon orang, kelompok, gagasan, peristiwa atau objek tertentu secara menyenangkan ataupun tidak menyenangkan.
- b. Kebutuhan  
Kebutuhan adalah kondisi yang dialami oleh individu sebagai kekuatan internal yang memandu peserta didik untuk mencapai tujuan.
- c. Rangsangan  
Rangsangan merupakan perubahan didalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang bersifat aktif.
- d. Afeksi  
Konsep afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional kecemasan, kepedulian dari individu atau kelompok pada waktu belajar.
- e. Kompetensi  
Teori kompetensi mengasumsikan bahwa peserta didik secara ilmiah berusaha untuk berinteraksi dengan lingkungan secara efektif.

---

<sup>10</sup>Muzzam, *Motivasi Belajar : Pengertian dan ciri-ciri*, (Jogjakarta: Rajagrafindo Persada. 2013).

f. Penguatan

Penguatan merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon.<sup>11</sup>

Sedangkan menurut Muhibbin Syah dalam bukunya faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- a. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Yang meliputi beberapa aspek yaitu “aspek fisiologis dan aspek psikologis”.
- b. Faktor eksternal adalah kondisi lingkungan dari siswa. Faktor eksternal terdiri atas faktor lingkungan sosial, dan lingkungan non sosial. Lingkungan sosial seperti guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelasnya. Lingkungan sosial yang lebih banyak berpengaruh bagi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri.<sup>12</sup>

## 5. Pengertian Media Kahoot

Media adalah pengantar informasi dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan suatu tempat atau wahana penyalur suatu informasi.<sup>13</sup> Media dalam arti sempit berarti komponen alat dan komponen bahan dalam suatu sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti memanfaatkan suatu komponen sistem dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>14</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan dengan efektif. Media juga disebut sebagai penghubung antara penerima dan pemberi informasi. Dalam penggunaan media sebagai penghubung antara

---

<sup>11</sup>Rifa'i. “*Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar*”. Jogjakarta: Rajagrafindo Persada. 2012.

<sup>12</sup>Muhibbin Syah. Psikologi Belajar; *Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar*, Jogjakarta: Rajagrafindo Persada. 2020

<sup>13</sup>Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), h. 169.

<sup>14</sup>M, Miftah. “Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”. *Jurnal Kwangsan*. No. 2. Volume 1. 2013.



pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain proses pembelajaran yang dikatakan aktif memerlukan dukungan dari suatu media untuk menghantarkan materi yang akan dipelajari dengan mudah dipahami.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game yang interaktif dan menarik. Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif, hal ini dalam kegiatan belajar mengajar kahoot dapat digunakan dengan mengadakan *pre-test*, *post-test* dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Salah satu syarat untuk dapat membuat kahoot adalah memiliki akun email, atau akun *google*, ataupun akun *Microsoft*.<sup>15</sup>

Untuk membuat game kahoot dibutuhkan pengguna untuk masuk ke web *kahoot*(<http://getkahoot.com>). Setelah memiliki akun kahoot, pengguna bisa menciptakan pertanyaan menggunakan fitur yang tersedia. Secara otomatis akan menerima kode untuk menjalankan *kahoot*. Menggunakan laptop ataupun smartphone peserta didik dapat mengakses permainan dengan menggunakan aplikasi *kahoot* atau dengan browsing website [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it). Peserta didik perlu memasukkan kode yang muncul di layar dan mendaftarkan nama. Setelah game *kahoot* dimulai, peserta didik akan mendapatkan poin jika menjawab pertanyaan yang benar dan tercepat.<sup>16</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan *kahoot* untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik, tidak membosankan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

---

<sup>15</sup>Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan combro*, (Sleman :Deepublish, 2019), hlm. 9-10.

<sup>16</sup>Ismail MA-A, dan Mohammad JA-M, Kahoot : A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education, *Education in Medicine Journal*, Vol 9 No.2, 2017, Hal 20.

## 6. Cara Mengakses Media Kahoot

Adapun cara mengakses aplikasi kahoot sebagai berikut:

- a. Akses <https://create.kahoot.it>
- b. Log-in terlebih dahulu kea kun kahoot! (untuk guru)
- c. Untuk memulai kuis, guru membuat jenis kuis yang akan diikuti. Klik Create new lalu pilih jenis kuis, missal Quiz yang akan dipilih.
- d. Isi judul kuis, topik kuis, jika ingin tampilan jauh lebih menarik bisa menambahkan cover. Lalu klik, Ok, go.
- e. Add Question untuk menambah pertanyaan-pertanyaan Quiz.
- f. Tulis pertanyaan pada kolom Question, tulis 4 pilihan jawaban, guru juga dapat mengatur lama waktu pengerjaan di menu time limit. Untuk tampilan soal yang lebih interaktif, tambahkan gambar. Ulangi langkah 5 & 6 sampai jumlah pertanyaan yang diinginkan. Klik save untuk menyimpan Quiz.
- g. Lalu guru memberikan link atau PIN Quiz yang akan dimasukkan oleh siswa untuk mengikuti Kuis. Siswa dapat memasukkan PIN pada halaman awal <https://kahoot.it> lalu masukkan nama.
- h. Setelah semua siswa telah terdaftar, guru dapat klik Start untuk memulai Quiz.
- i. Guru membutuhkan sebuah layar proyektor untuk memunculkan pertanyaan-pertanyaan karena yang akan tampil pada layar siswa hanya pilihan saja.
- j. Jika waktu pertanyaan habis, akan muncul hasil jawaban siswa dengan rangking sesuai ketepatan dan kecepatan menjawab.
- k. Jika Quiz sudah selesai, guru dapat menyimpan hasil Quiz dalam bentuk excel.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menggunakan kahoot sangat diperlukan supaya dapat lebih mudah dalam mengakses ke tujuan tertentu sehingga tidak ada kekeliruan.

## 7. Kelebihan dan Kekurangan Media Kahoot

- a. Kelebihan Media Kahoot

Dalam aplikasi kahoot ini tentu ada kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi, adapun kelebihan aplikasi kahoot dalam pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Tampilan menarik dan bervariasi.
- 2) Fitur-fiturnya lengkap eksploratif.
- 3) Berbasis pada teknologi dan dapat dimainkan dari smartphone maupun laptop sehingga dapat dijangkau dimanapun.
- 4) Guru dapat memilih konten soal jenis apapun yang ingin disajikan, sehingga dapat memudahkan guru dalam mengajar.
- 5) Siswa dapat memilih jawaban dengan mudah dan melihat hasil yang telah dijawab benar atau tidaknya.
- 6) Guru dapat mengontrol dan memantau jawaban siswa dengan cepat.
- 7) Berbasis interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan berpengaruh dalam hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran peserta didik.<sup>17</sup>

b. Kekurangan Aplikasi Kahoot

Game dipahami sebagai aktifitas yang terukur atau semi terstruktur. Disamping dari kelebihan aplikasi kahoot maka kekurangan dalam aplikasi kahoot yaitu :

- 1) Pola aplikasi berbasis game
- 2) Lebih mudah digunakan di smartphone
- 3) Terbatasnya jam pertemuan di kelas
- 4) Tidak semua guru yang update dengan teknologi
- 5) Fasilitas sekolah yang kurang memadai
- 6) Anak-anak mudah tekecoh untuk membuka hal lain
- 7) Terdapat batasan kata saat membuat soal.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup>Gres Dyah Kusuma Ningrum “ Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar” *Vox Edukasi, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol.9, No.1 (2018),23.

<sup>18</sup>Aan, Budianto. 2019. “ *Media Pembelajaran Kahoot*”. (1 Mei 2019)

## 8. Pengertian Sikap Jujur

Muhibbin Syah mengatakan sikap adalah suatu pandangan atau kecenderungan mental seseorang terhadap sesuatu. Kemudian Bruno mengatakan sikap merupakan kecenderungan yang relatif kemudian menetap untuk bereaksi secara baik atau tidak baik terhadap orang atau sesuatu barang tertentu. Sikap secara prinsipnya dapat diartikan sebagai kecenderungan peserta didik untuk bertindak melakukan sesuatu hal dengan cara tertentu.<sup>19</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sikap merupakan wujud tingkah laku atau perilaku individu untuk melakukan aktivitas, bertindak untuk melakukan sesuatu yang dilihat dari kecenderungan baru untuk meningkatkan perubahan terhadap suatu objek, berupa peristiwa dan lain sebagainya.

Kejujuran berdasarkan pada Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2010 adalah perilaku seseorang yang didasari pada upaya untuk menjadikan pribadinya sebagai individu yang dapat dipercaya. Baik berupa perkataan, perbuatan, tindakan dan pekerjaan.<sup>20</sup> Kemudian kejujuran yang dikemukakan oleh Ma'mur Usmani yaitu sebuah perilaku yang didasarkan pada upaya untuk meningkatkan kualitas diri agar dapat dipercaya baik bagi diri sendiri maupun orang lain.<sup>21</sup>

Berdasarkan pengertian kejujuran di atas dapat disimpulkan bahwa kejujuran merupakan serangkaian tindakan dan perkataan seseorang yang akan diucapkan sebenarnya tanpa adanya kebohongan. Sehingga kejujuran disandarkan pada diri sendiri dengan perbuatan, pekerjaan, perkataan dan tindakan dengan yang sebenarnya. Sikap jujur sangat perlu ditanamkan pada diri individu sejak dini nya agar kelak dewasa akan terbiasa menanamkan pada diri nya sikap jujur. Sikap jujur salah

---

<sup>19</sup>MuhibbinSyah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: PT Remaja Rosdakariya, 2017). 118

<sup>20</sup>Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter: Membangun Strategi Karakter Bangsa Peradaan*. (Yogyakarta; Pustaka Pelajar 2013). 14

<sup>21</sup>Jamal Ma'mur Asmani, *Buku Panduan Internalisasi Karakter di Sekolah*. (Yogyakarta; Diva Pres' 2012). 37

satu pondasi utama yang sangat penting yang harus ditanamkan pada diri seseorang. Karena kejujuran bukan hanya menyangkut pada perkataan akan tetapi sikap ini harus benar-benar tercermin dalam diri yang diwujudkan melalui perilaku setiap harinya.

**a. Macam-macam jujur dan maknanya**

- a. Jujur dalam perkataan, Setiap orang harus menjaga perkataannya, tidak berkata yang tidak benar melainkan harus berkata jujur. Jujur dalam perkataan merupakan hal yang sangat mudah dipercayai oleh orang. Seseorang harus menghindari perkataan yang di buat-buat atau di tambah karena perkataan yang dibuat itu merupakan salah satu perkataan dusta. Kejujuran sebenarnya tumbuh dari niat seseorang, sehingga perlu dipertimbangkan di sini adalah kebenaran niat dan keinginan untuk mendapatkan kebaikan. Jadi, dengan maksud niatnya yang baik dan benar untuk melakukan kebaikan, maka dia tetap menjadi orang yang jujur dan benar dalam setiap perkataannya akan dianggap baik dan benar.<sup>22</sup>
- b. Jujur dalam niat dan kehendak, Seseorang yang ingin jujur maka harus berniat dan berkehendak pada diri sendiri. Jika amalannya ternodai dalam nafsu-nafsu maka kejujuran niatnya untuk lebih baik telah gugur, dapat dikatakan seseorang tersebut telah berdusta. Sesuai yang disebutkan dalam hadist tentang tiga orang yaitu : orang berilmu, pembaca alqur'an dan mujahid. Pembaca al-qur'an berkata "aku sudah membaca al-qur'an hingga akhir". Dustanya terletak pada niat dan kehendaknya, bukan pada bacaannya. Begitu juga terjadi pada dua orang lainnya.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup>Jamaluddin Al-Qasimi, "Mau'izhatulMu'minin min Ihya'" diterjemahkan Team Azzam, ed., *Petunjuk bagi orang-orang beriman*, vol. 2, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2013), cet ke 1, p. 533.

<sup>23</sup>Maqdisy, Minhajul Qashidin, p. 465.

- c. Jujur dalam tekad, Manusia bisanya akan menumbuhkan jiwa tekad nya pada dirinya untuk melakukan amal tertentu. Contohnya. Dia berkata sendiri pada dirinya , “Jika Allah Swt. Menganugerahkan kekayaan kepada saya maka saya akan bersedakah, baik itu seluruh harta saya ataupun setengah dari harta saya. Dengan adanya tekad tersebut bisa saja tekad itu keluar dari hati nurani nya dan hanya perkataan saja. Dengan tekad nya dan tekad nya akan dilaksanakan sesuai dengan perkataan nya maka seseorang tersebut sudah mampu menanakan jiwa tekad dengan kejujurannya, dan sebaliknya apabila seseorang tersebut hanya bertekad saja dan berkata tanpa melaksanakan sesuai dengan perkataannya maka seseorang tersebut sudah termasuk ke dalam dusta. Dalam hal ini kejujuran merupakan ungkapan yang melambangkan kesempurnaan dan kekokohan dalam tekad nya.<sup>24</sup>
- d. Jujur, hasrat dan pemenuhan hasrat itu. Contohnya jika Allah menganugerahkan harta benda kepada saya, maka saya akan sedekahkan sebagian harta saya. Boleh jadi hasrat ini jujur dan boleh juga hanya sebuah perkataan saja dan ada keraguan dalam dirinya. Oleh karena itu jika seseorang tersebut sudah berjanji maka harus ditepati maka akan dapat dikatakan jujur pada dirinya dan untuk orang lain.

## 9. Pengertian Sikap Adil

Adil menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sama berat, tidak berat sebelah, tidak memihak, berpihak pada yang benar dan tidak sewenang-wenang. Sedangkan menurut bahasa Arab, adil disebut dengan kata adilun yang berarti sama dengan seimbang, dan ad’adl artinya tidak berat sebelah, tidak memihak,, berpihak kepada orang yang tidak benar, tidak sewenang-wenang, tidak zalim, seimbang dan sepatutnya. Sedangkan menurut istilah, adil adalah

---

<sup>24</sup> Riyad, Ilmu Nafsi Fil Hadits asy-Syariif ,,,. P. 139.

menegaskan suatu kebenaran terhadap suatu masalah atau memecahkan suatu masalah tanpa dengan adanya berat sebelah sesuai dengan aturan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan oleh agama.<sup>25</sup>

Secara garis besar keadilan dapat didefinisikan sebagai suatu keadaan dimana terdapat kesamaan perlakuan dimata hukum, kesamaan hak kompensasi, hak hidup secara layak, hak menikmati pembangunan dan tidak adanya pihak yang dirugikan serta adanya keseimbangan dalam setiap aspek kehidupan.<sup>26</sup>

Dapat disimpulkan bahwa adil adalah suatu masalah yang harus dipecahkan tanpa merasa dirugikan oleh kedua belah pihak.

#### a. **Macam-Macam Adil**

##### 1. Keadilan dalam kepercayaan

Mengesakan tuhan adalah salah satu bukti keadilan, sebab hanya dialah yang menjadi sumber hidup dan kehidupan kita.<sup>27</sup> Dengan mengesakan Allah adalah salah satu bukti keadilan kita kepada Allah, seperti penjelasan yang terdapat pada surat Luqman ayat 13 bahwa dengan kita mempersekutukan Allah merupakan suatu kezaliman atau perbuatan yang tidak adil.

##### 2. Keadilan dalam Rumah Tangga

Dalam rumah tangga keadilan tidak hanya mendasari ketentuan-ketentuan formal yang menyangkut hak dan kewajiban suami istri, tetapi keadilan mendasari hubungan kasih sayang antara suami dan istri. Setiap anggota keluarga mempunyai tanggung jawab yang harus dilaksanakan secara adil. Seorang suami dapat dikatakan adil apabila mampu menunaikan hak istri dan anaknya tanpa membedakan hak

---

<sup>25</sup> Syamsuri, *Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Erlangga, 2007, h.100

<sup>26</sup> *Ekonomi Islam*, Pusat Pengkajian Pengembangan Ekonomi Islam, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008, h. 59

<sup>27</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya*, Jilid V, h. 375.

anak dan istrinya. Sedangkan seorang istri dapat dikatakan adil apabila mampu menyamakan anak dan suaminya seperti memberikan kasih sayang kepada anaknya dan menuruti perintah suami.

### 3. Keadilan dalam Perjanjian

Pada persaksian yang banyak terjadi ialah perjanjian-perjanjian, Islam menetapkan pula adanya keadilan. Keadilan dalam perjanjian adalah melaksanakan secara jujur tanpa ada pemalsuan perjanjian yang ada.

### 4. Keadilan dalam hukum

Keadilan dalam hukum ialah tanpa membedakan dua belah pihak dan tanpa memandang jabatan. Keadilan dalam hukum ini pihak yang memutuskan atau memecahkan masalah harus sesuai dengan ajaran Allah yakni tidak memihak siapapun melainkan mencari kebenaran sesuai dengan faktanya.

## **10. Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI**

Motivasi adalah salah satu pondasi utama dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dengan adanya motivasi baik itu dari dalam diri maupun dari luar peserta didik maka suatu tujuan dapat tercapai. Sehingga tanpa adanya keinginan atau motivasi maka peserta didik akan sulit menangkap pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Semakin besar motivasi seseorang untuk mencapai tujuan, maka semakin besar pula peluang untuk keberhasilan.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor utama dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam proses belajar mengajar, motivasi sangat diperlukan karena tanpa motivasi minat belajar peserta didik akan berkurang, sehingga aktivitas belajar yang dilaksanakan tidak berjalan secara efektif. Dengan adanya media pembelajaran maka siswa lebih berminat dalam melakukan aktivitas dalam belajar. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat



menyampaikan suatu informasi dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih kondusif, dimana penerima dapat melaksanakan pembelajaran dengan efektif dan efisien.<sup>28</sup>

Penggunaan media pengajaran sangat bergantung kepada bahan pengajaran, tujuan pengajaran, kemudahan dalam memperoleh media yang diperlukan serta kemampuan guru dalam mempergunakan media dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, guru tidak monoton menggunakan metode ceramah kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar akan tetapi proses belajar mengajar yang dilakukan akan lebih bervariasi dengan adanya media yang dapat mendorong siswa lebih termotivasi melakukan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar seorang guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberikan fasilitas belajar bagi murid-murid untuk mencapai tujuan. Maka dengan demikian guru sangat berpengaruh penting dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik.

## B. Penelitian Yang Relevan

### 2.1 Penelitian Yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Dengan Peneliti
1.	Aulia Karima Zuhda Utami,	“Pengaruh Penggunaan Aplikasi	Dari hasil penelitian	Peneliti menggunakan

---

<sup>28</sup>Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Refrensi (GP Press Group), 2013), hlm. 8

	Dudung Hamdun. <sup>29</sup>	Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen, (2020)”	yang dilakukan oleh peneliti bahwa aplikasi kahoot dapat mempengaruhi motivasi belajar bahasa arab siswa.	uji T (uji eksperimen) Dimana peneliti akan memberikan berupa soal post-test dan pretest untuk kelas control dan kelas eksperimen.
2.	Akhmad Darmawan <sup>30</sup>	“Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar, (2020)”	dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa penggunaan aplikasi kahoot merupakan aplikasi yang baik diterapkan pada proses pembelajaran, dengan	Peneliti menggunakan uji normalitas nilai dengan pre test dan post test kelas eksperimen dan control dengan bantuan program SPSS.

<sup>29</sup>Aulia, Dudung. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen”. *Jurnal Pendidikan*. (Yogyakarta, No.1. Volume 5. 2020).

<sup>30</sup>Akhmad, Dermawan. “Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar”. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*. (Banyuwangi, No. 2. Volume 1. 2020).

			meningkatnya motivasi belajar siswa mendapatkan hasil belajar yang sempurna.	
3.	Esti Erlina Sari <sup>31</sup>	“Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 19 Makassar Pada Materi Virus, (2020)”	Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data pre-test dan post-test yang dijadikan sebagai sampel penelitian, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan	Jenis penelitian digunakan yaitu penelitian eksperimen semu dimana eksperimen semu memiliki kelompok control dan kelompok eksperimen. Instrument penelitian yang digunakan adalah bentuk tes objektif pilihan ganda

---

<sup>31</sup>Esti, Erlina. “Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makssar Pada Materi Virus”. Skripsi. 2020.

			<p>menggunakan media game kahoot dan kelas control yang menggunakan metode ceramah yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 19 Makasar.</p>	<p>sebanyak 30 soal dengan lima pilihan jawaban. Sedangkan penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu pilihan ganda hanya sebanyak empat pilihan.</p>
--	--	--	---	--

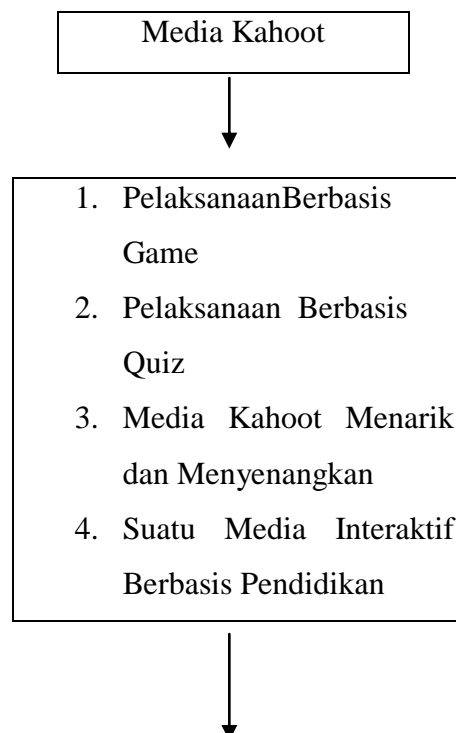
### C. Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah SMP Muhammadiyah 12 Binjai dengan menggunakan media papan tulis dan metode ceramah. Media dan metode ini sangat sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Akan tetapi menggunakan media dan metode ini sangat cenderung membuat peserta didik lebih mudah bosan pada saat pembelajaran. Hal ini di karenakan peserta didik sudah terbiasa mendengarkan dan melihat sehingga mereka membutuhkan variasi yang baru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga dengan tingkat kebosanan peserta didik dalam pembelajaran maka motivasi dan minat belajar mereka menurun.

Apalagi di masa pandemi covid-19 guru hanya menggunakan media watshaap untuk melaksanakan pembelajaran. Dimana mereka hanya dapat mengirim tugas saja. Sehingga pembelajaran peserta didik kurang efektif dilaksanakan. Dimana banyak peserta didik mengerjakan tugas dan mendapatkan jawabannya melalui dari aplikasi google tanpa berfikir dan

membuka buku kembali untuk mencari jawaban. Dan ada sebagian peserta didik bermain hp dari pada mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya.

Oleh karena itu diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menggunakan media game kahoot adalah salah satu media untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dimana media ini ada jenis media game bermain sambil belajar. Aplikasi ini berbentuk Quiz, setelah peserta didik mendengarkan materi yang sudah dijelaskan oleh guru maka guru akan membuat kuiz menggunakan aplikasi ini. Sehingga peserta didik langsung dapat menjawab pertanyaan. Dan pada akhirnya dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik
--

**Gambar 1 Kerangka Berfikir**

#### **D. Hipotesis**

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

Ha = Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Muhammadiyah 12 Binjai.

Ho = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Muhammadiyah12Binjai.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka). Metode kuantitatif merupakan suatu metode yang berguna sebagai pengukur dalam suatu penelitian.

Tujuan utama dari suatu metode penelitian kuantitatif adalah mendapatkan ukuran-ukuran dari perilaku narasumber atau responden dan penelitian lebih fokus pada narasumber atau responden. Selain itu alasan lain metode kuantitatif dipilih dalam metode penelitian ini supaya penelitian lebih akurat karena metode kuantitatif dapat diketahui hasil pengukurannya berupa angka-angka yang dihitung melalui perhitungan rumus-rumus yang sudah diketahui. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Adapun objek penelitian dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan aplikasi kahoot (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) dengan pendekatan kuantitatif.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah di SMP Muhammadiyah 12 Binjai yang beralamat di Jl.K.H.A. Dahlan No.4, Kartini, Kec.Binjai Kota, Kota Binjai, Sumatera Utara 20713. Sedangkan waktu penelitian akan dilaksanakan di semester genap TA. 2022

#### **C. Populasi, Sampel dan Teknik Penarikan Sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Menurut Suetriono dalam bukunya populasi adalah kumpulan dari seluruh elemen yang merupakan sumber informasi dalam suatu penelitian. Yang menjadi

populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai yang berjumlah 34 siswa.

## 2. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel di dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik pengambilan sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan suatu teknik yang menentukan sampel apabila semua anggota dari populasi yang digunakan. Sampel yang akan peneliti jadikan objek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai. Pelaksanaan sampling jenuh dikarenakan jumlah siswa di kelas VIII ada 34 orang siswa, dimana sampel yang diambil adalah seluruh siswa di kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai.

## 3. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel adalah bagian dari populasi yang sengaja dipilih oleh peneliti untuk diamati, sehingga sampel lebih kecil ukurannya dibandingkan populasi.

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 34 orang siswa yang diambil 100% jumlah populasi. Dimana sampel tersebut sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Jumlah Sampel**

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	VIII	23 Siswa	11 Siswa	34 Siswa

Jadi jumlah sampel pada penelitian ini adalah semua murid kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai.



#### **D. Variabel Penelitian**

1. Variabel bebas (variabel yang mempengaruhi) yang dikembangkan dengan X, yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Aplikasi Kahoot”.
2. Variabel terikat (variabel yang dipengaruhi) yang dilambangkan dengan Y, yang menjadi variabel terikat didalam penelitian ini adalah “Motivasi Belajar”.
3. Subjek penelitian, adapun yang akan menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai.

#### **E. Defenisi Operasional Variabel**

Defenisi operasional variabel penelitian adalah suatu nilai dalam suatu objek atau kegiatan yang mempunyai berbagai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian akan ditarik kesimpulannya. Tujuan dari dirumuskannya definisi-definisi variabel untuk menghindari kesalahan dalam mengumpulkan data-data yang ada. Didalam penelitian ini, definisi operasional variabelnya adalah sebagai berikut:

1. Motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu dorongan atau rangsangan baik itu berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari luar. Motivasi sangat diperlukan bagi peserta didik. semakin besar motivasi seseorang untuk mencapai tujuan, maka semakin besar pula peluang untuk keberhasilan seseorang. Sehingga motivasi sangat perlu ditanamkan pada diri sendiri, selain itu motivasi membuat kita lebih percaya diri akan sesuatu hal yang dikerjakan.
2. Media Kahoot yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan *kahoot* untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik, tidak membosankan dan dapat meningkat motivasi belajar peserta didik.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah hal yang sangat penting dilakukan dalam sebuah penelitian. Jika tidak dilakukan pengumpulan data maka penelitian tidak dapat dilakukan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Angket. Angket yaitu teknik pengumpulan data dengan menyerahkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk diisi sendiri oleh responden. Jadi jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah tertutup, yaitu responden diberikan sejumlah pertanyaan yang menggambarkan hal-hal yang ingin diungkapkan oleh responden terhadap pertanyaan. Selanjutnya responden menjawab pertanyaan sesuai dengan keadaan. Disetiap jawaban responden diberi tanda check.

## **G. Instrumen Penelitian**

Pengumpulan data-data sebuah penelitian yang dilakukan dengan berbagai macam metode-metode penelitian. Menurut Indrawan dan Yuniawati instrument penelitian adalah alat yang dibuat untuk mengukur faktor penting dalam mengumpulkan data yang sesuai untuk pengerjaan penelitian.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument lembar kuisioner/angket. Angket adalah teknik pengumpulan data yang berupa beberapa pertanyaan tertulis, maksudnya untuk mendapatkan keterangan dari responden mengenai apa yang dialami dan didapati.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup>Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, pertama (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).

Adapun instrument yang digunakan dalam penelitaian ini sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar**

No.	Variabel	Indikator	Nomor Butir
1.	Motivasi Belajar	a. Tertarik Kepada Guru	1, 5, 7, 14
		b. Tertarik Pada Mata Pelajaran	2, 8, 11, 16
		c. Mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada guru.	3, 6, 9
		d. Ingin selalu bergabung kepada kelompok kelas	4, 13, 15
		e. Selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali	10, 17, 19
		f. Selalu terkontrol oleh lingkungan.	12, 18, 20

#### H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang peneliti gunakan dalam penelitian ini merupakan analisis data kuantitatif, dimana teknik ini menguji dan menganalisis data dengan perhitungan berupa angka dan kemudian menarik kesimpulan dari pengujian tersebut, dengan rumus-rumus sebagai berikut :

##### 1. Uji Validitas

Uji kesahihan disebut juga dengan uji validitas. Uji validitas adalah uji yang bertujuan untuk mengetahui apakah suatu alat ukur yang digunakan benar. Uji validitas terdapat dua macam yaitu mengkorelasikan antar skor butir pertanyaan dengan item, maupun mengkorelasikan masing-masing skor indicator dengan total skor

konstruk.<sup>33</sup> Untuk menemukan uji validitas tiap butir tes digunakan rumus korelasi produk moment sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dengan Y

$\sum_{xy}$  = Jumlah perkalian variabel X dengan Y

$\sum X^2$  = Jumlah kuadrat variabel X

$\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat variabel Y

$(\sum x)^2$  = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$  = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

n = Banyaknya sampel

jika  $r_{hitung}$  pada taraf relevan 95% dan alpha 0,005 maka instrumen dinyatakan valid, dan apabila sebaliknya jika  $r_{hitung}$  lebih kecil (<)  $r_{tabel}$  pada taraf relevan 95% atau alpha 0,05 maka dinyatakan tidak valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur kesesuaian kuesioner yang berupa petunjuk dari variabel. Uji keterandalan dapat dikatakan juga sebagai reliabilitas, yakni penanda yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur terbukti dan dapat diandalkan. Maka dari itu reliabilitas digunakan dengan tujuan untuk mengenal kesesuaian alat ukur, apakah alat ukur yang digunakan akan tetap sesuai jika dilakukan pengukuran ulang. Alat ukur tersebut akan diakui

---

<sup>33</sup>Nilda Miftahul Janna, "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan Spss," no. 18210047 (n.d.).

keterandalannya apabila menghasilkan hasil yang sama setelah dilakukan pengukuran yang berulang-ulang.

Untuk menguji reliabilitas tes, maka menggunakan rumus *Cronbach Alpha* sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas tes

$n$  = Banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

1 = Bilangan konstanta

$\sum S_i^2$  = Jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

$S_i^2$  = Varian total

Jika nilai alpha > 0,7 maka reliabilitas mencukupi, namun apabila alpha > 0,80 menandakan bahwa seluruh item reliable dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat.

### 3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan peneliti untuk menguji sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Untuk keperluan uji normalitas dalam penelitian ini digunakan rumus Liliefers yaitu:

$$D_{max} = F_{\alpha}(x) - F_e(x)$$

Keterangan:

$D_{max}$  = nilai selisih maksimal dari 2 distribusi frekuensi kumulatif

$F_{\alpha}(x)$  = frekuensi kumulatif relasi

$F_e(x)$  = frekuensi kumulatif teoritis

### 4. Uji Homogenitas

Penelitian ini menggunakan uji homogenitas varians, yakni uji terbesar dibandingkan varians terkecil menggunakan tabel F. Pada taraf

signifikansi yang digunakan adalah  $\alpha=5\%$ . Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menghitung varians terbesar dan varians terkecil

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

- b. Membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan nilai  $F_{tabel}$   
 db pembilang = n-1 (untuk varians terbesar)  
 db penyebut = n-1 (untuk varians terkecil)  
 Taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 5%
- c. Kriteria pengujian Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka tidak homogen.  
 Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka homogen

## 5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab hipotesis yang sebelumnya telah diajukan. Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan menggunakan rumus uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  = rata-rata nilai kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = rata-rata nilai kelaskontrol

$S_1^2$  = simpangan baku kelas eksperimen

$S_2^2$  = simpangan baku kelaskontrol

$n_1$  = banyaknya anggota kelas eksperimen

$n_2$  = banyaknya anggota kelaskontrol.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Institusi

##### 1. Identitas Sekolah

- 1) Nama sekolah : SMP Muhammadiyah 12 Binjai
- 2) NIS : -
- 3) NPSN : 10211358
- 4) Izin Operasional : 421-09-0003/V/SMP/2017
- 5) Akreditasi Sekolah : Akreditasi B
- 6) Alamat Sekolah : Jl. K.H.A. Dahlan No.4, Kartini, Kec.  
Binjai Kota, Kota Binjai, Sumatera Utara  
20713
- 7) Kecamatan : Binjai Kota
- 8) Kabupaten/Kota : Binjai
- 9) Tahun Berdiri : 1978
- 10) Status Sekolah : Terakreditasi B
- 11) Nama Kepala Sekolah : Ametta Devy Trisia
- 12) No Tlp/ Hp : 082272818347
- 13) Nama Yayasan : Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota  
Binjai
- 14) Alamat Yayasan : Jl. Perintis Kemerdekaan, -, Kec. Binjai  
Utara, Kota Binjai Prov. Sumatera Utara
- 15) Nomor Telp Yayasan : -
- 16) Akta Notaris Yayasan : -

##### 2. Sejarah dan Belakang Berdirinya SMP Muhammadiyah 12 Binjai

SMP Muhammadiyah didirikan pada tahun 1978. Sekolah ini terakreditasi B pada tahun 2021. Sekolah ini berdiri dengan Yayasan Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Binjai. Sekolah ini juga dinaungkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud).

### **3. Visi dan Misi SMP Muhammadiyah 12 Binjai**

#### **a. Visi**

Mewujudkan SMP Muhammadiyah 12 Binjai sebagai sekolah yang berkemajuan dan mampu melahirkan kader-kader Muhammadiyah yang mandiri.

#### **b. Misi**

1. Melaksanakan pembelajaran dengan terencana dan terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang dimiliki untuk kemajuan warga sekolah.
3. Melahirkan lulusan yang bertaqwa, berilmu, berakhlatul kharima dan mandiri.
4. Melaksanakan ekstrakurikuler dan pembelajaran tambahan untuk dapat mencapai visi sekolah.

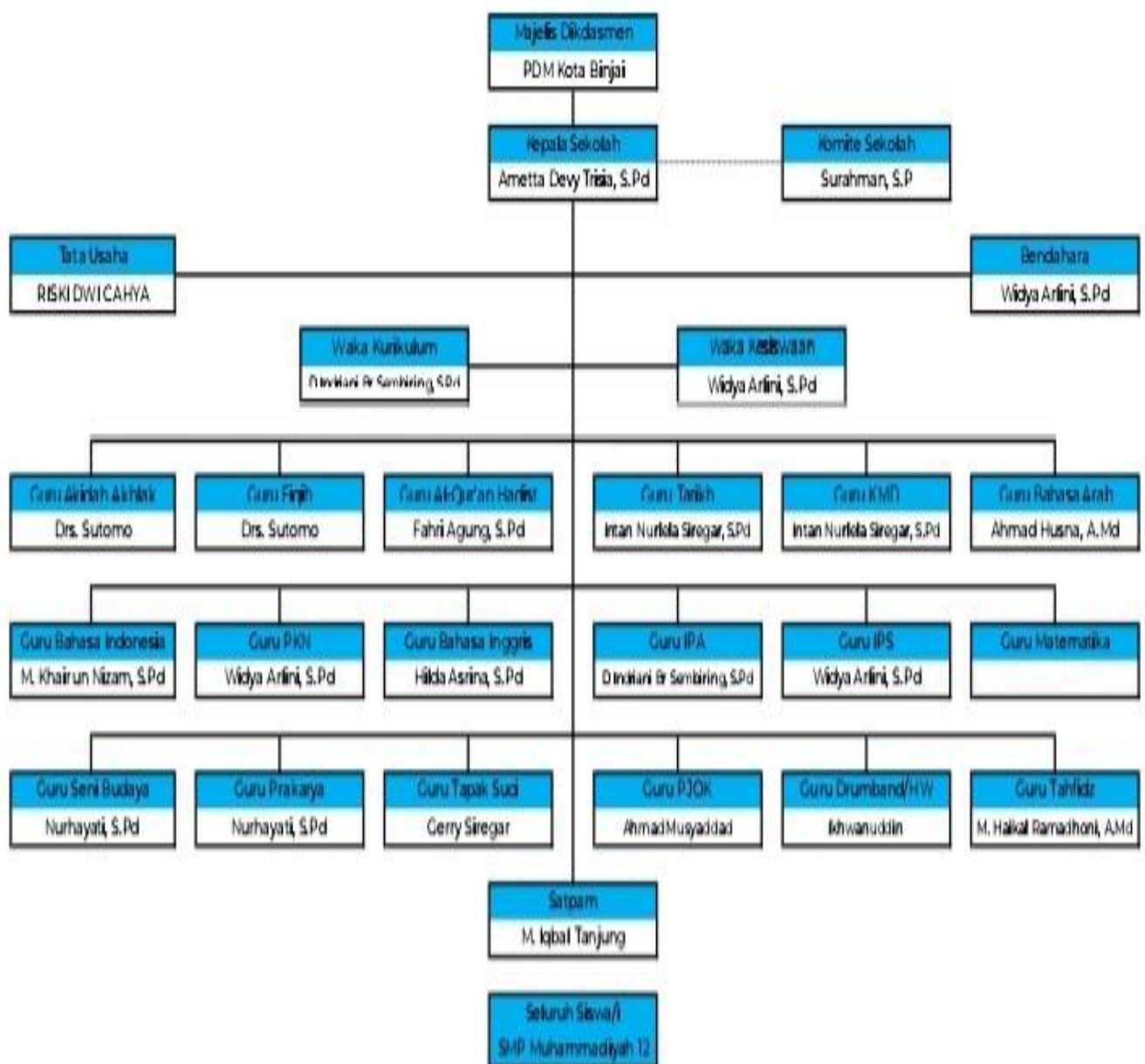
#### **c. Tujuan**

1. Mewujudkan wawasan berilmu yang luas bagi warga sekolah.
2. Menghasilkan warga sekolah yang kreatif, inovatif, dan berkemajuan.
3. Menjadikan warga sekolah sebagai pribadi yang beriman, cerdas dan berakhlak mulia.
4. Mewujudkan warga sekolah yang terampil dalam berbagai bidang kehidupan.



#### 4. Struktur Organisasi SMP Muhammadiyah 12 Binjai

### STRUKTUR ORGANISASI SMP MUHAMMADIYAH 12 BINJAI



## 5. Daftar Nama Guru dan Jabatan SMP Muhammadiyah 12 Binjai

**Tabel 4.1 Nama Guru dan Jabatan**

No	Nama Guru	Jabatan
1.	Ametta Devy Trisia, S.Pd	Kepala Sekolah
2.	Dia Indriani Br Sembiring, S.Pd	Bidang Kurikulum
3.	Widya Arlini Hasibuan, S.Pd	Bidang Kesiswaan
4.	Drs. Soetomo	Guru PAI
5.	Muhammad Khairun Nizam, S.Pd	Bahasa Indonesia
6.	Agustia Khairunniisha, S.Pd	Matematika
7.	Intan Nurlela Siregar, S.Pd	Guru PAI
8.	Hilda Asrina, S.Pd	Bahasa Inggris
9.	Nurhayati, S.Pd	Seni Budaya
10.	Fahri Agung, S.Pd	Guru PAI
11.	Ahmad Husna	Guru PAI
12.	Muhammad Haikal Ramadhoni	Guru PAI
13.	Ahmad Musyadad	Olahraga
14.	Lilya Titania	Matematika
15.	Riski Dwi Cahya	OP/TU
16.	Ikhwanudin	Pelatih Hizbul Wathan
17.	Gery Siregar	Pelatih Tapak Suci
18.	M. Iqbal	Satpam

## 6. Keadaan Siswa dan Program Kesiswaan

### a. Keadaan siswa (3 tahun terakhir)

Tahun 2020 : Peringkat 10 KSN IPS Kota Binjai

Peringkat 8 KSN IPA Kota Binjai

Peringkat 8 KSN Matematika Kota Binjai

Tahun 2021 : Juara tingkat Kota Binjai MTQN ke- 52 cabang Tilawah dan Tahfidz 1 Juz Putri

Juara tingkat kecamatan MTQN ke-52 cabang Tilawah dan Tahfidz 1 Juz Putra dan Putri, Syahril Qur'an, Tartil Putra dan Putri, Tilawah Putra dan Putri

Dari sisi ekstrakurikuler Tapak Suci dan Drum Band selalu di undang dalam beberapa acara besar seperti pembukaan MTQ dan lain-lain.

**b. Jumlahsiswa TP.2021/2022**

**Tabel 4.2 Jumlah Keseluruhan Siswa**

<b>JUMLAH KESELURUHAN SISWA</b>			
<b>No</b>	<b>Kelas</b>	<b>JumlahSiswa</b>	<b>Keterangan</b>
1	VII	18	LK : 11 PR : 7
2	VIII	34	LK : 23 PR : 11
3	IX	38	LK : 24 PR : 14

**7. Sarana dan Prasarana SMP Muhammadiyah 12 Binjai**

**Table 4.3 Sarana dan Prasana**

<b>Ruang</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Luas (m2)</b>	<b>Baik</b>	<b>Rusak</b>
Teori/kelas	4		Baik	-
Ruang KepalaSekolah	1		Baik	-
Ruang Guru	1		Baik	-
Ruang tata Usaha	1		Baik	-
Ruang Bimbingan Konseling	1		Baik	-
Laboratorium				--
a. IPA	1		Baik	
b. Komputer	1		Baik	
Ruang Perpustakaan	1		Baik	-
Ruang OSIS	-		-	-
Ruang UKS	-		-	-
Koperasi	-		-	-
Rumah Penjaga Sekolah	1		Baik	-
Gudang	1		Baik	-

**8. Letak Geografis SMP Muhammadiyah 12 Binjai**

Sangat strategis karena posisi sekolah tepat di tengah Kota Binjai dan merupakan perlintasan jalan. Jl. K. H. Ahmad Dahlan No. 4 Binjai.

## B. Deskripsi Karakteristik Sampel

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu kelas yaitu kelas VIII dengan jumlah sampel sebanyak 34 siswa. Adapun deskripsi sampel dalam penelitian ini meliputi jenis kelamin dan usia. Dimana deskripsi sampel sebagai berikut :

### 1. Karakteristik sampel berdasarkan jenis kelamin

**Tabel 4.4 Karakteristik Sampel Berdasarkan Jenis Kelamin**

No	Kelas	Jenis kelamin	Jumlah	Presentase
1	VIII	Laki-laki	23 Siswa	68 %
		Perempuan	11 Siswa	32 %
Total			43 siswa	100%

### 2. Karakteristik sampel berdasarkan usia

**Tabel 4.5 Karakteristik Sampel Berdasarkan Usia**

No	Kelas	Usia	Jumlah	Presentase
1	VIII	12 Tahun	19	56%
		13 Tahun	15	44%
Total			34	100%

### 3. Karakteristik sampel berdasarkan asal sekolah

**Tabel 4.6 Karakteristik Sampel Berdasarkan Asal Sekolah**

No	Kelas	Asal Sekolah	Jumlah	Presentase
1	VIII	SD	34 Siswa	100 %
		Pesantren	-	
Total			34 siswa	100%

## C. Penyajian Data

Pendekatan penelitian ini adalah dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Beberapa metode penelitian dilakukan untuk mendapatkan data-data yang diharapkan. Penelitian menggunakan metode questioner/angket Dimana data-data tersebut sebagai berikut :

### 1. Distribusi frekwensi sebelum menggunakan media Kahoot

No	Nama	Nilai
1	Al Maqfirah Raysya Thamrin	38
2	Aldy Anauval S. Hasibuan	41
3	Allisya Junior	41
4	Alwansyah	41
5	Ammar Afif	42
6	Arbi Bayu Setira	43
7	Dea Anisa Putri	45
8	Fachri Arya Dandi	47
9	Galang Gunawan	47
10	M.Hafiz Ilham	47
11	M.Ibnu Abdul Qoris	48
12	Muhammad Fahri	48
13	Muhammad Rafly	48
14	Muhammad Sya'ban Yudhoyono	49
15	Nazwa Clarista Lubis	49
16	Nur Aisyah	49
17	Nur Hamizah Balqis	49
18	Qhairi Nizam Rawi	49
19	Rihan Gilbralta Surbakti	51
20	Randa Ananda Putra	51
21	Rhado Filiandy	51
22	Romy Jhonsena Sitorus	51
23	Shalwa Syafarina	51
24	Suci Ramadhani	52
25	Sutan Hakim	52
26	Teuku Fahreza Muly	52
27	Vinsya Ediola	53
28	Viola Adra Putri Br. Sinaga	53
29	Wansena Stria Putra S	53
30	Wawan Gunawan	53
31	Zahira Mei Syakhira Br. Sitepu	53
32	Zydan Farera	53
33	Mhd Isa Pratama Sitepu	53
34	Elsa	54
Jumlah		1657
Rata- rata		48,73529

## 2. Distribusi frekwensi setelah menggunakan media Kahoot

No	Nama	Nilai
1	Al Maqfirah Raysya Thamrin	43
2	Aldy Anauval S. Hasibuan	46
3	Allisya Junior	47
4	Alwansyah	48
5	Ammar Afif	49
6	Arbi Bayu Setira	50
7	Dea Anisa Putri	51
8	Fachri Arya Dandi	51
9	Galang Gunawan	51
10	M.Hafiz Ilham	51
11	M.Ibnu Abdul Qoris	51
12	Muhammad Fahri	52
13	Muhammad Rafly	52
14	Muhammad Sya'ban Yudhoyono	52
15	Nazwa Clarista Lubis	53
16	Nur Aisyah	53
17	Nur Hamizah Balqis	53
18	Qhairi Nizam Rawi	53
19	Rihan Gilbralta Surbakti	53
20	Randa Ananda Putra	53
21	Rhado Filiandy	53
22	Romy Jhonsena Sitorus	53
23	Shalwa Syafarina	54
24	Suci Ramadhani	54
25	Sutan Hakim	54
26	Teuku Fahreza Muly	54
27	Vinsya Ediola	54
28	Viola Adra Putri Br. Sinaga	54
29	Wansena Stria Putra S	54
30	Wawan Gunawan	55
31	Zahira Mei Syakhira Br. Sitepu	55
32	Zydan Farera	55
33	Mhd Isa Pratama Sitepu	55
34	Elsa	56
	Jumlah	1772
	Rata-rata	52,02941

Dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP

Muhammadiyah 12 Binjai, peneliti menggunakan tes questioner/angket yang beberapa pernyataan diberikan kepada peserta didik.

#### D. Analisis Data

##### 1. Uji Validitas

Sebelum penelitian ini dilakukan, terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian questioner/angket berupa uji validitas dan realibilitas. Jumlah item soal yang diuji sebanyak 20 butir soal. Dari hasil skor jawaban responden pada questioner/angket yang digunakan pada variabel Y yakni motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak dilakukan pengujian validitas pada tiap butir pernyataan yang digunakan. Berdasarkan perhitungan validitas angket diperoleh nilai  $r_{Hitung} = 0,444$ , nilai  $r_{tabel}$  untuk  $N = 34$ ,  $dk = 34 - 2 = 32$  pada  $\alpha = 0,05$  adalah  $0,349$ . Dengan demikian diketahui bahwa  $r_{Hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,444 > 0,349$ , maka soal nomor 1 dinyatakan valid.

**Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas**

No	$r_{Hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,444	0,349	VALID
2	0,162	0,349	TIDAK VALID
3	0,644	0,349	VALID
4	0,052	0,349	TIDAK VALID
5	0,480	0,349	VALID
6	0,208	0,349	TIDAK VALID
7	0,638	0,349	VALID
8	0,616	0,349	VALID
9	0,336	0,349	TIDAK VALID
10	0,291	0,349	TIDAK VALID
11	0,387	0,349	VALID
12	0,667	0,349	VALID
13	0,358	0,349	VALID
14	0,639	0,349	VALID
15	0,138	0,349	TIDAK VALID
16	0,389	0,349	VALID
17	0,561	0,349	VALID
18	0,395	0,349	VALID
19	0,778	0,349	VALID
20	0,883	0,349	VALID

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 20 butir angket yang disediakan hanya ada 14 butir angket yang valid dan 6 butir angket tidak valid, sehingga angket yang digunakan dalam penelitian ini hanya ada 14 butir angket. Sehingga angket yang dinyatakan valid sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Kisi-Kisi Angket Yang Valid**

No.	Variabel	Indikator	Nomor Butir
1.	Motivasi Belajar	g. Tertarik Kepada Guru	1, 3, 4, 9
		h. Tertarik Pada Mata Pelajaran	5, 6, 10
		i. Mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada guru.	2
		j. Ingin selalu bergabung kepada kelompok kelas	8
		k. Selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali	11, 13
		l. Selalu terkontrol oleh lingkungan.	7, 12,14

## 2. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan apakah angket yang digunakan dapat dipercaya atau tidak untuk dijadikan alat pengumpulam data. Jika instrument reliable (dapat dipercaya) maka hasilnya dapat dipercaya. Untuk menghitung reliabilitas peneliti menggunakan bantuan program SPSS 22.00 dengan hasil sebagai berikut:



#### 4.9 Hasil Uji Reliabilitas

##### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,786	14

Sumber : Pengolahan data dengan SPSS 22.00

Dari tabel diatas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,786. Nilai tersebut lebih besar dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05 (95%) yaitu : 0,349, maka angket terbukti reliabel untuk digunakan karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,786 > 0,349$ ).

### 3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data. Untuk menguji normalitas data digunakan dengan uji *Kolmogorov smornov* dengan bantuan program spss 22.00 sebagai berikut :

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Tes

		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.10259090
Most Extreme Differences	Absolute	.094
	Positive	.075
	Negative	-.094
Test Statistic		.094
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji Normalitas ini adalah jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka nilai residual berdistribusi Normal dan sebaliknya jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka nilai residual tidak berdistribusi Normal. Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan  $> 0,05$  yaitu  $0,200 > 0,05$ . bahwa berdistribusi Normal.

#### 4. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan varians atau tidak.

#### Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar PAI	Based on Mean	5.221	1	66	.026
	Based on Median	4.740	1	66	.033
	Based on Median and with adjusted df	4.740	1	63.511	.033
	Based on trimmed mean	4.639	1	66	.035

Ketentuan Dalam Uji Homogenitas menyatakan jika signifikan  $> 0,05$  maka distribusi data adalah homogen, berdasarkan data diatas diperoleh nilai  $0,035 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut Homogen.

## 5. Uji Hipotesis

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau di tolak.

$H_a$  = Ada pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai tahun pembelajaran 2021/2022.

$H_0$  = Tidak ada pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai 2021/2022.

### Dasar pengambilan keputusan

Jika nilai signifikan  $< 0,05$  atau  $t$  hitung  $> t$  tabel maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Jika nilai signifikan  $> 0,05$  atau  $t$  hitung  $< t$  tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-27.323	3.571		-7.652	.000
	Pengaruh media	1.462	.069	.967	21.332	.000

a. Dependent Variable: motivasi belajar

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  maka terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y. Sedangkan jika dilihat dari  $t$  hitung  $> t$  tabel yaitu  $21,332 > 2,036933$  maka terdapat pengaruh

signifikan antara variabel X terhadap variabel Y. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak, sehingga dalam penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai

### **E. Interpretasi Hasil Analisis Data**

Hasil yang didapat oleh peneliti terhadap penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai dengan berdasarkan pengolahan data yang diperoleh motivasi belajar siswa dengan nilai rata-rata sebelum menggunakan media 48,73529 sedangkan setelah menggunakan media dengan nilai rata-rata 53,06897.

Berdasarkan hasil validitas yang dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS t dinyatakan 14 butir soal valid dan 6 butir soal tidak valid. Untuk hasil uji reliabilitas di peroleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,786. Nilai tersebut lebih besar dari  $r_{hitung}$  yaitu : 0,349, maka angket terbukti reliabel untuk digunakan karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,786 > 0,349$ ). Sedangkan dalam uji Normalitas ini adalah jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka nilai residual berdistribusi Normal dan sebaliknya jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka nilai residual tidak berdistribusi Normal. Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan  $> 0,05$  yaitu  $0,200 > 0,05$ . Dalam Uji Homogenitas menyatakan jika signifikan  $> 0,05$  maka distribusi data adalah homogen, berdasarkan data diatas diperoleh nilai  $0,035 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut Homogen. Dalam Uji Hipotesis bahwa nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  maka terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y. Sedangkan jika dilihat dari  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $21,332 > 2,036933$  maka terdapat pengaruh signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian ini, peneliti telah mendapatkan sumber penelitian yang saling berkaitan dengan judul peneliti. Dimana sumber ini adalah sebagai bahan referensi untuk peneliti, guna untuk mempermudah penyusunan skripsi. Adapun hasil yang diperoleh oleh peneliti yang pertama yaitu Akhmad Darmawan dengan judul Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar, Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media kahoot terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Peneliti menggunakan penelitian jenis kuantitatif, yang menjadi subjek dalam penelitian ini ialah seluruh kelas X MIPA SMA Negeri Muncar kabupaten Banyuwangi. Adapun hasil dari penelitian ini ialah penggunaan kahoot pada materi ruang lingkup biologi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Sebagai buktinya nilai rata-rata post test kelas eksperimen dengan menggunakan kahoot 85,21 sedangkan rata-rata dikelas control sebesar 76,72 sehingga ada peningkatan rata-rata sebesar 8,49 dengan menggunakan kahoot. Peneliti kedua Aulia Karima Zuhda Utami, Dudung Hamdun, dengan judul Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara motivasi belajar bahasa arab kelas eksperimen (yang menggunakan aplikasi kahoot) dan kelas kontrol (tidak menggunakan aplikasi kahoot) di kelas X MAN 4 Kebumen. Sampel penelitian diambil dengan teknik purposive sampling dan diambil kelas X IPA 1 sebagai kelompok control dan kelas X IPA 2 sebagai kelompok eksperimen. Penguumpulan data yang dilakukan menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar bahasa arab kelas control dan kelas eksperimen. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai signifikan pada uji t sebesar  $0,018 < 0,05$ . Rata rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata pos-test kelas control  $98,73 > 92,353$ . Sedangkan peneliti ke-tiga yaitu Esti Erlina Sari dengan judul Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 19 Makassar Pada Materi Virus, Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu media

*Game Kahoot* sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat, dengan menggunakan desain penelitian *Pretest dan Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA SMAN19 Makassar yang terdiri atas 4 kelas dengan jumlah siswa 140 orang. Sampel penelitian adalah kelas X MIA 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang dan kelas XI MIA 4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang yang terpilih melalui *Simple Random Sampling*. Data yang diperoleh dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif memperlihatkan bahwa pada kelas dengan media pembelajaran *Game Kahoot* diperoleh hasil belajar rata-rata *pretest* 45,06 dan *posttest* 78,60, sedangkan pembelajaran menggunakan metode ceramah diperoleh hasil belajar rata-rata *pretest* 39,94 dan *posttest* 64,97. Ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen adalah 68,57% sedangkan ketuntasan belajar siswa kelas kontrol adalah 31,42%. Hasil pengujian statistik inferensial dengan *Independent Samples T-Test* diperoleh nilai signifikansi untuk *pretest dan posttest*  $p = 0,002 < \alpha = 0,05$ . Hal ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dengan demikian media pembelajaran *game kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi virus siswa SMAN 19 Makassar.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan di SMP Muhammadiyah 12 Binjai, sesuai dengan rumusan masalah dapat ditarik kesimpulan bahwa Ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas sebelum menggunakan media ( 48,73529) dan kelas sesudah menggunakan media (53,06897), dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada kelas sesudah menggunakan media lebih tinggi dibanding nilai rata-rata pada kelas sebelum menggunakan media ( $53,06897 > 48,73529$ ). Kemudian dari hasil uji t di peroleh dari t hitung  $>$  t tabel yaitu  $21,332 > 2,036933$  maka terdapat pengaruh signifikan antara variabel X terhadap variabel Y. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ‘Ada pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 12 Binjai’

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

##### **1. Bagi Siswa**

Penggunaan model pembelajaran menggunakan media kahoot ini dalam pembelajaran aqidah akhlak dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas karena dengan menggunakan media ini, dapat meningkatkan rasa ingin tau yang besar terhadap para siswa.

##### **2. Bagi Guru**

Model pembelajaran ini, dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para guru. Sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang diinginkan. Pemilihan metode yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

### **3. Bagi Sekolah**

Diharapkan kepada pihak sekolah agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang baru kepada peserta didik guna untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik

### **4. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini tidak hanya dijadikan referensi saja namun diharapkan dapat untuk dikembangkan kembali.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Istiqlal. "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi". *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*. Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Bukittinggi. No. 2. Volume 3. 2018.
- Aulia, Dudung. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen". *Jurnal Pendidikan*. Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Yogyakarta. No. 1. Volume 5. 2020.
- Akhmad, Darmawan. "Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi Di SMA Negeri 1 Muncar". *Jurnal Edukasi dan Tegnologi Pembelajaran*. Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Banyuwangi. No. 2. Volume 1. 2020.
- Bones, khoirunnisa. "Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran matematika berbasis TIK pada materi Aljabar". *Artikel Penggunaan Aplikasi Kahoot*. Jakarta. 2019.
- Clarysya, Bunga. "Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar". *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Jakarta. No. 1. Volume 2. 2020.
- Cahya Kurnia Dewi. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*, Skripsi. Lampung: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UI. 2018. Tidak dipublikasikan.
- Dyah, Niko. "Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar di Era Pandemi". *Jurnal Tegnologi Pendidikan*. Kota Surabaya. No. 1. Volume 10. 2021.
- Esti Eelina, Sari. "Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makassar Pada Materi Virus". Skripsi. Makassar: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMM. 2020. Tidak dipublikasikan.
- Gunawan, dan M.Husain Kamaruddin. *Pendidikan Aqidah Akhlak SMP Muhammadiyah*, Jln, Pendidikan No.88 Sonoseu Yogyakarta 55182.
- M, Miftah. "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa". *Jurnal KWANGSAN*. No. 2. Volume 1. 201

- Maisharoh, Al- Kudri. “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar”. *Jurnal Ilmu Pendidikan*”. Badan Penelitian dan Pengembangan Padang. No. 6. Volume 3. 2021.
- M, Miftah. “Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”. *Jurnal Kwangsan*. Peneliti Bidang Pendidikan Pada BPMP Kemdikbud.No. 2.Volume 2. 2013.
- Sudjana, N&Rivai, A, “Media Pembelajaran” (Bandung: CV. Sinar Baru, 1992).
- Suharni, Purwanti. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Badan Penelitian dan Pembangunan Kota Yogyakarta. No. 1, Volume. 3. 2018

**“LAMPIRAN”**

## LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### Kisi-Kisi Angket dan Nomor Butir Pernyataan

Variabel	Indikator	Nomor Butir
Motivasi Belajar	a. Tertarik Kepada Guru	1, 5, 7, 14
	b. Tertarik Pada Mata Pelajaran	2, 8, 11, 16
	c. Mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada guru.	3, 6, 9
	d. Ingin selalu bergabung kepada kelompok kelas	4, 13, 15
	e. Selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali	10, 17, 19
	f. Selalu terkontrol oleh lingkungan.	12, 18, 20

**Lampiran 2****LEMBAR KUESIONER****I. IDENTITAS RESPONDEN**

Nama :  
 Kelas :  
 Umur :  
 Hari/tanggal :

**II. PETUNJUK PENGISIAN**

Pada setiap nomor pernyataan berilah tanda ceklis tepat pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian anda.

Keterangan Jawaban:

SS : Sangat Setuju  
 S : Setuju  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu melihat ke depan ketika guru menerangkan.				
2.	Saya selalu membaca materi yang akan diajarkan sebelum pembelajaran berlangsung.				
3.	Saya tidak mau ketinggalan proses belajar mengajar yang dilaksanakan				
4.	Belajar sendiri dapat lebih mudah memahami materi				
5.	Saya tidak pernah absen karena guru saya menyenangkan.				
6	Dalam proses belajar saya bebas dalam melakukan sesuatu hal.				
7.	Saya selalu mendengarkan penjelasan dengan baik.				
8.	Saya selalu bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan dalam belajar				
9.	Saya selalu mencoba berulang kali dalam mengerjakan soal yang sulit				

10.	Saya selalu mengulang-ngulang materi yang dijelaskan guru.				
11.	Di jam istirahat saya selalu membaca buku.				
12.	Orang tua saya selalu menyuruh saya untuk belajar terus.				
13.	Saya merasa lebih mudah belajar kalau belajar dilaksanakan secara mandiri.				
14.	Saya selalu mendengarkan guru yang sedang menjelaskan materi				
15.	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru.				
16.	Saya sangat mudah memahami materi yang dijelaskan guru karena saya menyukai mata pelajaran tersebut.				
17.	Sampai dirumah saya masih hafal materi yang dijelaskan dan saya selalu belajar di rumah.				
18.	Pulang sekolah saya akan langsung bermain sampai malam.				
19.	Ketika guru bertanya tentang materi yang dijelaskan saya tidak mampu menjawabnya.				
20.	Saya lebih suka bermain dari pada belajar.				

## Lampiran 3

## Hasil Angket

27

**LEMBAR KUESIONER**

**I. IDENTITAS RESPONDEN**

Nama : Dea Amsca Putri  
 Kelas : VIII (B)  
 Umur : 14 Th  
 Hari/tanggal :

**II. PETUNJUK PENGISIAN**

Pada setiap nomor pernyataan berilah tanda ceklis tepat pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian anda.

Keterangan Jawaban:

SS : Sangat Setuju  
 S : Setuju  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu melihat ke depan ketika guru menerangkan.		✓		
2.	Saya selalu membaca materi yang akan diajarkan sebelum pembelajaran berlangsung.				✓
3.	Saya tidak mau ketinggalan proses belajar mengajar yang dilaksanakan			✓	
4.	Belajar sendiri dapat lebih mudah memahami materi				✓
5.	Saya tidak pernah absen karena guru saya menyenangkan.			✓	
6.	Dalam proses belajar saya bebas dalam melakukan sesuatu hal.				✓
7.	Saya selalu mendengarkan penjelasan dengan baik.		✓		
8.	Saya selalu bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan dalam belajar		✓		
9.	Saya selalu mencoba berulang kali dalam mengerjakan soal yang sulit				✓
10.	Saya selalu mengulang-ngulang materi yang dijelaskan guru.		✓		

11.	Di jam istirahat saya selalu membaca buku.		✓		
12.	Orang tua saya selalu menyuruh saya untuk belajar terus.		✓		
13.	Saya merasa lebih mudah belajar kalau belajar dilaksanakan secara mandiri.				✓
14.	Saya selalu mendengarkan guru yang sedang menjelaskan materi		✓		
15.	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru.				✓
16.	Saya sangat mudah memahami materi yang dijelaskan guru karena saya menyukai mata pelajaran tersebut.	✓			
17.	Sampai dirumah saya masih hafal materi yang dijelaskan dan saya selalu belajar di rumah.				✓
18.	Pulang sekolah saya akan langsung bermain sampai malam.			✓	
19.	Ketika guru bertanya tentang materi yang dijelaskan saya tidak mampu menjawabnya.				✓
20.	Saya lebih suka bermain dari pada belajar.			✓	



## Lampiran 4 Hasil Uji Validitas

Lampiran 4 Uji Validitas

		Correlations																				
		Item_1	Item_2	Item_3	Item_4	Item_5	Item_6	Item_7	Item_8	Item_9	Item_10	Item_11	Item_12	Item_13	Item_14	Item_15	Item_16	Item_17	Item_18	Item_19	Item_20	skor total
Item_1	Pearson Correlation	1	.030	.376	.013	.061	.032	.696**	.595**	.399*	.057	.442**	.113	-.035	.560**	-.052	-.120	.252	-.089	.282	.254	.444**
	Sig. (2-tailed)		.865	.028	.940	.734	.855	.000	.001	.019	.750	.009	.523	.846	.001	.771	.498	.151	.618	.106	.147	.009
Item_2	Pearson Correlation	.030	1	.081	-.013	.127	.106	.044	-.210	-.060	.495**	-.442**	-.113	.230	-.253	.228	-.086	-.252	-.342*	.492**	.092	.162
	Sig. (2-tailed)	.865		.651	.940	.476	.553	.807	.233	.726	.003	.009	.523	.191	.149	.194	.712	.151	.048	.003	.607	.361
Item_3	Pearson Correlation	.376	.081	1	.237	.327	.453**	.540**	.415*	-.142	.151	.368*	.112	-.092	.400*	.018	.175	.340*	.146	.477**	.370*	.644**
	Sig. (2-tailed)	.028	.651		.176	.059	.007	.001	.015	.424	.394	.032	.530	.606	.019	.918	.323	.049	.410	.004	.031	.000
Item_4	Pearson Correlation	.013	-.013	.237	1	-.027	.108	.019	.051	-.026	.219	.006	-.050	-.330	.024	.023	-.440*	-.111	-.151	.149	-.112	.052
	Sig. (2-tailed)	.940	.940	.176		.881	.545	.914	.776	.862	.214	.974	.778	.056	.893	.898	.009	.551	.394	.400	.527	.769
Item_5	Pearson Correlation	.061	.127	.327	-.027	1	-.215	.221	.642**	-.489**	-.314	.109	.162	.069	.108	.232	.376*	.173	.177	.392*	.246	.480**
	Sig. (2-tailed)	.734	.476	.059	.881		.222	.209	.000	.003	.071	.538	.359	.699	.543	.187	.029	.328	.317	.022	.162	.004
Item_6	Pearson Correlation	.032	.106	.453**	.108	-.215	1	.245	-.225	.027	.382*	.136	-.179	.037	.058	-.323	-.070	.029	.095	.195	.098	.208
	Sig. (2-tailed)	.856	.563	.007	.545	.222		.163	.200	.881	.026	.442	.312	.836	.744	.063	.693	.869	.593	.268	.581	.238





Item_20	Pearson Correlation	.254	.092	.370*	-.112	.246	.098	.365*	.308	-.389*	.449**	.112	.845**	.552**	.454**	.080	.261	.695**	.310	.645**	1	.833**
	Sig. (2-tailed)	.147	.607	.031	.527	.182	.581	.034	.077	.023	.008	.527	.000	.001	.007	.652	.136	.000	.074	.000	.000	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
skor_total	Pearson Correlation	.444**	.162	.644**	.052	.480**	.208	.638**	.616**	-.336	.291	.387**	.667**	.356*	.639**	.138	.389*	.561**	.395*	.778**	.833**	1
	Sig. (2-tailed)	.009	.361	.000	.759	.004	.238	.000	.000	.052	.085	.024	.000	.038	.000	.436	.023	.001	.021	.000	.000	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).  
 \*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Lampiran Ditribusi Tabel R

dk	$\alpha$ untuk Uji Satu Pihak ( <i>one tail test</i> )					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	$\alpha$ untuk Uji Dua Pihak ( <i>two tail test</i> )					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
$\infty$	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

## Lampiran Distribusi Tabel T

	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
16	0.2477	0.2128	0.1956	0.1843	0.1758
17	0.2408	0.2071	0.1902	0.1794	0.1711
18	0.2345	0.2018	0.1852	0.1747	0.1666
19	0.2285	0.1965	0.1803	0.1700	0.1624
20	0.2226	0.1920	0.1764	0.1666	0.1589
21	0.2190	0.1881	0.1726	0.1629	0.1553
22	0.2141	0.1840	0.1690	0.1592	0.1517
23	0.2090	0.1798	0.1650	0.1555	0.1484
24	0.2053	0.1766	0.1619	0.1527	0.1458
25	0.2010	0.1726	0.1589	0.1498	0.1429
26	0.1985	0.1699	0.1562	0.1472	0.1406
27	0.1941	0.1665	0.1533	0.1448	0.1381
28	0.1911	0.1641	0.1509	0.1423	0.1358
29	0.1886	0.1614	0.1483	0.1398	0.1334
30	0.1848	0.1590	0.1460	0.1378	0.1315
31	0.1820	0.1559	0.1432	0.1353	0.1291
32	0.1798	0.1542	0.1415	0.1336	0.1274
33	0.1770	0.1518	0.1392	0.1314	0.1254
34	0.1747	0.1497	0.1373	0.1295	0.1236
35	0.1720	0.1478	0.1356	0.1278	0.1220
36	0.1695	0.1454	0.1336	0.1260	0.1203
37	0.1677	0.1436	0.1320	0.1245	0.1188
38	0.1653	0.1421	0.1303	0.1230	0.1174
39	0.1634	0.1402	0.1288	0.1214	0.1159
40	0.1616	0.1386	0.1275	0.1204	0.1147
41	0.1599	0.1373	0.1258	0.1186	0.1131
42	0.1573	0.1353	0.1244	0.1172	0.1119
43	0.1556	0.1339	0.1228	0.1159	0.1106
44	0.1542	0.1322	0.1216	0.1148	0.1095
45	0.1525	0.1309	0.1204	0.1134	0.1083
46	0.1512	0.1293	0.1189	0.1123	0.1071
47	0.1499	0.1282	0.1180	0.1113	0.1062
48	0.1476	0.1269	0.1165	0.1098	0.1047
49	0.1463	0.1256	0.1153	0.1089	0.1040
50	0.1457	0.1246	0.1142	0.1079	0.1030
	1.035	0.895	0.819	0.775	0.741

### Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian







## Lampiran Persetujuan Judul



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/BAN-PT/Akre/PT/III/2019

Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003

http://fai.umsu.ac.id fai@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Hal : Permohonan Persetujuan Judul  
Kepada :  
Yth : Dekan FAI UMSU

04 Safar 1439 H  
05 November 2021 M

Di -  
Tempat



Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Fitri Lestari  
Npm : 1801020001  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Kredit Kumalatif : 3,67

Megajukan Judul sebagai berikut :

No	Pilihan Judul	Persetujuan Ka. Prodi	Usulan Pembimbing & Pembahas	Persetujuan Dekan
1	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai.	<i>[Signature]</i>	Widya Masitah, M.Psi	<i>[Signature]</i> 8/11/21
2	Penerapan Model Pembelajaran Kompetensi Berbasis Multimedia Untuk Keaktifan Peserta Didik di SMP Al-Hidayah Medan.			
3	Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spritual Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Hidayah Medan.			

**NB : Sudah Cetak dan scan skripsi**

Demikian Permohonan ini Saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam  
Hormat Saya

*[Signature]*  
Fitri Lestari

Keterangan :

- Dibuat rangkap 3 setelah di ACC :
1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU
  2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
  3. Asli untuk Ketua/Sekretaris Jurusan yang dipakai pas photo dan Map

\*\* Paraf dan tanda ACC Dekan dan Ketua Jurusan pada lajur yang di setuju dan tanda silang pada judul yang di tolak

## Lampiran Berita Acara Bimbingan Skripsi



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan  
Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003  
<http://fai@umsu.ac.id> [fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id) [f](#) [umsumedan](#) [i](#) [umsumedan](#) [t](#) [umsumedan](#) [y](#) [umsumedan](#)

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

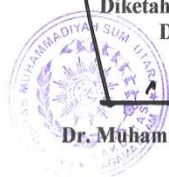
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Dosen Pembimbing : Widya Masitah, M.Psi

Nama Mahasiswa : Fitri Lestari  
Npm : 1801020001  
Semester : VIII  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
15 Maret 2022	Perhitungan data mentah untuk uji validitas dan uji reliabilitas		
26 Maret 2022	Interpretasi data		
30 Maret 2022	Perbaikan hitungan uji Normalitas, Homogenitas, dan Hipotesis		
5 April 2022	Perbaikan pembahasan dan hasil penelitian		
8 April 2022	Acc Sidang		

Medan, 15 Maret 2022



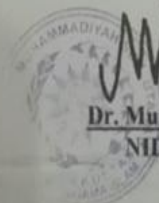


Diketahui/Disetujui  
Dekan  
Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/Disetujui  
Ketua Program Studi  
Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi

Pembimbing Skripsi  
Widya Masitah, M.Psi

## Lampiran Surat Izin Riset

 <b>UMSU</b> Unggul   Cerdas   Terpercaya <small>Bila menandatangani surat ini agar ditandatangani          sesuai dan bertanggung jawab</small>	MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH <b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</b> <b>FAKULTAS AGAMA ISLAM</b>	
	UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003 <a href="http://fal.umsu.ac.id">http://fal.umsu.ac.id</a> <a href="mailto:fai@umsu.ac.id">fai@umsu.ac.id</a> <a href="#">umsu</a> <a href="#">umsu</a> <a href="#">umsu</a> <a href="#">umsu</a>	
Nomor : 13/IL3/UMSU-01/F/2022 Lamp : - Hal : Izin Riset	06 Syaban 1442 H 09 Maret 2022 M	
Kepada Yth : <b>Ka. SMP Muhammadiyah 12 Binjai</b> di-  <u>Tempat</u>		
<p><i>Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh</i></p> <p>Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :</p>		
Nama : Fitri Lestari NPM : 1801020001 Semester : VIII Fakultas : Agama Islam Program Studi : Pendidikan Agama Islam Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai		
<p>Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.</p> <p><i>Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh</i></p>		
A.n Dekan, Wakil Dekan III  <b>Dr. Munawir Pasaribu, MA</b> NIDN : 0116078305		
		
CC. File		

## Lampiran Balasan Riset



MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH  
**SMP SWASTA MUHAMMADIYAH 12 BINJAI**  
 STATUS : DIAKUI NPSN : 10211858 NSS : 202076101010  
 Jalan K. H. Ahmad Dahlan No. 4 Binjai  
 Kecamatan Binjai Kota - Kota Binjai Kode Pos : 20718

**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor : 035/III.AU/D/2022**

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SMP Muhammadiyah 12 Binjai Kota Binjai menerangkan bahwa :

N a m a : Fitri Lestari  
 NIM : 1801020001  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Perguruan : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

adalah benar telah mengadakan penelitian di SMP Muhamamdiyah 12 Binjai pada tanggal 10 Maret s/d 31 Maret 2022 dengan judul **"PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 12 BINJAI"**

Surat Keterangan ini diberikan berdasarkan surat Izin Riset nomor 13/II.3/UMSU-01/F/2022 pada tanggal 09 Maret 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Binjai, 31 Maret 2022

Kepala SMP Muhammadiyah 12 Binjai

  
 Amelta Dewy Prista, S.Pd  
 NIP. 196312031984122001



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Fitri Lestari

Tempat Tanggal Lahir : 01 November 1998

Agama : Islam

Status : Belum Menikah

Nomor Telp/Hp : 081371889500

Email : [fitrilestari8935@gmail.com](mailto:fitrilestari8935@gmail.com)

Nama Orang Tua

Ayah : Muliadi Pasaribu

Ibu : Kasmawati

Pendidikan Formal

Tahun 2006 - 2012 : SD Negeri 003 Tambusai

Tahun 2012 - 2015 : SMP Negeri 01 Tambusai

Tahun 2015 - 2018 : SMA Negeri 01 Tambusai

Tahun 2018 – Sekarang : Mahasiswa S1 Pendidikan Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

