

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK TERHADAP PENINGKATAN HASIL
BELAJAR SISWA DI MAS TARBIYAH ISLAMİYAH**

SKRIPSI

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

Oleh

NEISYA ADHASITA

NPM: 2201020112



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2026

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya, yang telah membawa saya sampai pada tahap ini. Semoga pengetahuan yang telah saya peroleh dapat memberi manfaat luas bagi sesama. Aamiin.

Karya ilmiah ini saya persembahkan dengan tulus kepada keluarga yang saya sayangi:

Bapak Sumardianto

Mamak Ariani

Kakak Sekar Kharisma

Adik Nilam Triddha Hanum

Yang selalu memberikan doa, motivasi, serta harapan terbaik demi keberhasilan dan kesuksesan saya.

Semoga setiap usaha yang saya lakukan menjadi kebahagiaan bagi kalian.

MOTTO:

*Tanpa Mimpi, kita tak akan mencapai apa-apa.
Tanpa cinta, kita tak akan merasai apa-apa. Tanpa Allah, kita bukanlah apa-apa.*

(Ibnu Qoyyim)

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Neisya Adhasita
NPM : 2201020112
Jenjang Pendidikan : S1 (Strata Satu)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Mas Tarbiyah Islamiyah" merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti ini hasil dari plagiasi, maka saya bersedia di tindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Medan, 1 April 2026

Yang Menyatakan



Neisya Adhasita

2201020112

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA
MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DI MAS
TARBIYAH ISLAMİYAH**

SKRIPSI

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

Oleh :

Neisva Adhasita
NPM : 2201020112

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Pembimbing



Assoc. Prof. Dr. Haerjan Rudi Setiawan, M.Pd.I

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

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

Medan, Maret 2026

**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 **Neisya Adhasita** yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di MAS Tarbiyah Islamiyah**". 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



Assoc. Prof. Dr. Hasrian Radd Setiawan, M.Pd.I



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Dika semajembur ruzul ket agar diarahkan
Honor dan tengahnya

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 [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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 : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I
Dosen Pembimbing : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Nama Mahasiswa : Neisyia Adhasita
Npm : 2201020112
Semester : 8
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di MAS Tarbiyah Islamiyah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
	Coba Bahas Masalah Penerapan Pengaruh Pengaruh Pengaruh		
6/3-2026	Penerapan Pengaruh Pengaruh Pengaruh		

Medan, 6 Maret 2026

Diketahui/Disetujui
Dekan

Assoc. Prof. Dr. Zailani,
S.Pd.I, MA

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi
Setiawan, M.Pd.I

Pembimbing Skripsi

Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi
Setiawan, M.Pd.I



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. 89SK/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 [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Elita menjajab sarak lai apur diastudhan
Honor dan tanggapnya



AR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh

Nama Mahasiswa : Neisy Adhasita
NPM : 2201020112
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah
Akhlak Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di MAS Tarbiyah
Islamiyah

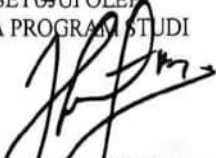
Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, 6 Maret 2026

Pembimbing,


Assoc. Prof. Dr. Hasriani Rudi Setiawan, M.Pd.I

DISETUJUI OLEH
KETUA PROGRAM STUDI


Assoc. Prof. Dr. Hasriani Rudi Setiawan, M.Pd.I

Dengan,


Assoc. Prof. Dr. Zailani, S.Pd.I., MA



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setuju untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : Neisy Adhasita
NPM : 2201020112
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di MAS Tarbiyah Islamiyah

Medan, 6 Maret 2026

Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Husrjan Rudi Setiawan, M.Pd.I

**DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI**

Assoc. Prof. Dr. Husrjan Rudi Setiawan, M.Pd.I

Dekan,



Assoc. Prof. Dr. Zailani, S.Pd.I., MA

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 : Neisyah Adhasita
NPM : 2201020112
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII
Tanggal Sidang : 10/04/2026
Waktu : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PEMBIMBING : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I
PENGUJI I : Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi.
PENGUJI II : Dr. Mawaddah Nasution, M.Psi



PANITIA PENGUJI

Ketua,



Sekretaris,



Assoc. Prof. Dr. Zailani, S.Pd.I, M.Psi. Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi.

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN KEPUTUSAN BERSAMA
MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA**

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

1. Konsonan

Fonem Konsonan Bahasa Arab, yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan tanda sebagian dilambangkan dengan huruf dan tanda secara Bersama-sama. Dibawah ini terdaftar huruf arab dan Transliterasinya..

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ش	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
غ	Syin	sy	es dan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)

ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	”	apostrof
ي	Ya	y	ye

2. Vokal

Vokal Bahasa Arab adalah seperti vokal dalam Bahasa Indonesia , terdiri dari Tunggal dan monoflong dan vokal rangkap atau diflog.

a. Vokal Tunggal

Vokal Tunggal dalam Bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	a
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dhammah	U	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
ي	Fathah dan ya	Ai	A dan I
و	Fathah dan wau	Au	A dan U

Contoh :

Kataba : كُتِبَ Fa'ala : كيف : Kaifa

a. Maddah

Maddah atau Vokal panjang yang lambangnya berupa harkat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu :

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ -	Fathah dan alif atau ya	Ā	A dan garis di atas
إِ -ى	Kasrah dan ya	Ī	I dan garis di atas
أُ -و	Dhammah dan wau	Ū	U dan garis di atas

b. Ta Marbutah

Transliterasinya Ta Marbutah ada dua :

1. Ta marbutah hidup

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dhammah, transliterasinya (t)

2. Ta marbutah Mati

Ta marbutah yang mati mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah (h)

3. Kalau kata pada yang terakhir dengan ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan h (ha).

Contoh : المدينة المنورة : Almadinah Almunawwarah

c. Syaddah (tasyid)

Syaddah atau tasyid yang pada tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasyid, dalam transliterasi ini tanda tasyid tersebut dilambangkan dengan hu yaitu yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh : rabbanā : راب ناز nazzala : نزل al-birr : بز ال
al-hajj : حج ال

d. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. yaitu ال namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti huruf syamsiah dan kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah.

1. Kata sandang diikuti diikuti oleh huruf syamsiah

Kata sandang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyi, yaitu huruf (l) diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah

kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti huruf syamsiah maupun qmqriah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh : ar-rajulu: راج لال , as-sayyidatu: سدا ال asy-syamsu: ال شمس ال al-qalamu: ال لاق لم ق , al-jalalu: لاج لال

e. Hamzah

Dinyatakan didepan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang etak ditengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh : ta'khuzūna: ات خزون an-nau': وء ان
syai'un: ان شي inna: ان
umirtu: امزت akala: ل اك

f. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi''il (kata kerja), isim (kata benda), maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

g. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dengan EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilanama itu huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh : Wa mamuhammadunillarasul

Inna awwalabaitinwudi"alinnasilalazibibakkatamubarakan Syahru Ramadan al-lazunzilafihi al-Quranu

Syahru Ramadanal-laziunzilafihil-Qur"anu Walaqadra"ahubilufuq al-mubin

Alhamdulillahirabbil-amin

h. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai ilmu tajwid.

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DI MAS TARBIYAH ISLAMİYAH

Neisya Adhasita, 2201020112

Pentingnya pendidikan sebagai fondasi pengembangan generasi yang cerdas dan bermutu, dengan penekanan pada Pendidikan Agama Islam sebagai alat untuk membentuk karakter dan moral siswa. Pendidikan Agama Islam, terutama dalam pelajaran akidah akhlak, menekankan nilai-nilai etika seperti kepedulian dan kejujuran. Dengan tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks, salah satunya para pendidik banyak yang tidak bisa menggunakan media pembelajaran dizaman teknologi yang sudah canggih saat ini. Salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan platform digital Kahoot, yang terbukti menarik minat siswa dalam belajar akidah akhlak, mengatasi kebosanan yang sering muncul dalam metode tradisional yaitu salah satunya metode ceramah. Ditekankan bahwa sekolah membutuhkan fasilitas yang memadai dan strategi dalam penggunaan gadget untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Penelitian dengan metode kuantitatif dalam penelitian ini adalah berjenis pre-eksperimen. dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model desain the one group pretest dan post test. berdasarkan hasil penelitian terdapat nilai pretest dengan rata-rata yaitu 93,46 , nilai median ialah 95, nilai modus ialah 95 dan nilai post test dengan rata-rata yaitu 84, 62 , nilai median ialah 90, nilai modus ialah 100. kemudian dari tabel sig. (2-tailed) adalah 0,002 dengan alpha penelitian 5% atau 0,005 dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh karena $0,002 < 0,005$ Maka dengan itu H1 ditolak. Jadi tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi kahoot pada mata pelajaran akidah akhlak terhadap peningkatan hasil belajar siswa di MAS Tarbiyah Islamiyah.

Kata kunci : Pendidikan, Akidah Akhlak, Aplikasi Kahoot, Hasil Belajar

ABSTRACT

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DI MAS TARBIYAH ISLAMİYAH

Neisya Adhasita, 2201020112

The importance of education as a foundation for developing an intelligent and qualified generation, with an emphasis on Islamic religious education as a tool for shaping students' character and morals. Islamic religious education, particularly in the study of faith and morals, emphasizes ethical values such as caring and honesty. With the challenges in education becoming increasingly complex, one example is that many educators are unable to utilize learning media in today's advanced technology. One proposed solution is the use of the digital platform Kahoot, which has been proven to attract student interest in learning faith and morals, overcoming the boredom often encountered with traditional methods, such as lectures. It is emphasized that schools need adequate facilities and strategies for using gadgets to enhance students' learning experiences. The quantitative method used in this study is a pre-experimental study. In this study, the researcher used the one-group pretest and posttest design model. Based on the research results, there was a pretest score with a mean of 93.46, a median of 95, and a mode of 95. The posttest score had a mean of 84.62, a median of 90, and a mode of 100. The sig. (2-tailed) table showed 0.002 with a research alpha of 5% or 0.005. It can be concluded that there is no effect because $0.002 < 0.005$. Therefore, H_1 is rejected. Therefore, there is no effect of using the Kahoot application on the subject of faith and morals on improving student learning outcomes at MAS Tarbiyah Islamiyah.

Keywords: education, faith and morals, Kahoot application, learning outcomes

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Swt. berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul “Pengaruh Integrasi Game Based Learning Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah”. Adapun tujuan dari proposal skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 (S1) program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP, selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof Dr. Zailani, S.Pd.I, MA selaku dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Assoc. Prof Dr. Rizka Harfiani, M.Psi dan bapak Dr. Muhammad Ruslan M.Pd selaku wakil dekan I dan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Assoc. Prof Dr. Hasrian Rudi Setiawan, S.Pd.I., M.Pd.I dan Ibu Mavianti, S.Pd.I, M.A selaku Ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam.
5. Bapak Assoc. Prof Dr. Hasrian Rudi Setiawan, S.Pd.I., M.Pd.I selaku pembimbing dalam penyusunan skripsi ini. Apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya secara khusus atas keikhlasan dan kesabaran dalam memberikan bimbingan serta motivasi kepada penulis.
6. Kepada sekolah MAS Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian di sekolah dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian untuk menyusun skripsi.

7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah mendidik dan membimbing selama kuliah di UMSU Medan.

8. Yang paling utama, penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga dan penuh rasa syukur kepada Ayah dan Ibu tercinta, serta Kakak dan Adik yang senantiasa menjadi pilar kekuatan dalam setiap langkah kehidupan penulis. Dukungan moral yang tak pernah putus, motivasi yang membara, serta doa-doa tulus yang terus mengalir dari hati keluarga telah menjadi fondasi utama bagi penulis untuk meraih keberhasilan dan mengukir kehidupan yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun masyarakat. Khususnya, kasih sayang yang tak bersyarat dari Ayah dan Ibu, nasihat-nasihat bijak yang penuh hikmah, serta bimbingan yang sabar dan ikhlas telah membentuk tekad kuat di hati penulis untuk terus maju, menghadapi segala tantangan dengan semangat pantang menyerah, dan menjadikan setiap perjuangan sebagai ibadah yang mendekatkan diri kepada Allah SWT. Tanpa restu dan pengorbanan keluarga, mustahil penulis dapat mencapai titik ini.

9. Terima kasih juga buat teman-temanku yang tercinta, meski tak bisa kusebut satu per satu. Kalian telah mewarnai kisah perjuanganku sepanjang kuliah dengan kebersamaan, tawa riang, dukungan tulus, serta doa-doa hangat. Kehadiran kalian jadi sumber kekuatan dan semangat tersendiri dalam perjalanan ini.

10. Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk diriku sendiri, jiwa yang selalu tegar dan tangguh menjalani liku-liku hidup ini. Meski sering kali hari-hari terasa berat, menguras tenaga hingga ke titik lelah yang luar biasa, dan memaksa ku mengorbankan jam tidur yang berharga demi mengejar mimpi serta tanggung jawab, aku tetap berdiri kokoh. Aku bangga pada setiap langkah kecil yang kutempuh, setiap keputusan sulit yang kuhadapi dengan keberanian, dan segala usaha keras yang kuberikan tanpa henti. Apresiasi mendalam untuk ketabahan hatiku yang tak pernah menyerah di tengah badai tantangan, untuk tangan yang tak kenal lelah mengerjakan tugas demi tugas, dan untuk pikiran yang selalu mencari jalan keluar meski gelap. Aku menghargai diriku yang pantang menyerah, yang memilih bangkit setiap kali jatuh, dan yang terus percaya pada

potensi tak terbatas dalam diriku. Ini semua adalah bukti cinta dan dedikasi terbesarku pada perjalanan hidup ini.

Medan, 06 Maret 2026

Penulis

Neisya Adhasita

2201020112

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Pustaka	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Media Digital	11
3. Aplikasi Kahoot	14
4. Akidah Akhlak	21
5. Peningkatan Hasil Belajar.....	29
B. Kajian Penelitian Terdahulu	37
C. Kerangka Pemikiran.....	38
D. Hipotesis	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	42
C. Populasi, Sampel dan Teknik Penarikan Sampel.....	44
D. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional Variabel	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Uji Persyaratan.....	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	51
1. Sejarah Singkat Berdirinya MAS Tarbiyah Islamiyah	51
2. Kondisi Sekolah	55
B. Hasil Penelitian	57
1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAS Tarbiyah Islamiyah	57
2. Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAS Tarbiyah Islamiyah	63
3. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAS Tarbiyah Islamiyah	67
C. Pembahasan	70

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	79
B. Saran	79

DAFTAR PUSAKA	81
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	86
----------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan salah satu wadah yang menciptakan bentuk generasi yang cerdas, bermutu dan berkembang untuk masa depan yang akan datang. Dalam hal ini berpendapat (Hasanah & Habibah, 2021) bahwa Pendidikan Nasional sebagaimana tertuang dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menjelaskan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”. Salah satu isu krusial dalam pendidikan yang mendesak diselesaikan adalah kualitas pembelajaran. Keberhasilan proses belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti guru, siswa, lingkungan, kurikulum, serta strategi, metode, dan media pembelajaran yang efektif. Media ini membantu siswa belajar optimal, meningkatkan pemahaman serta kreativitas berpikir, sehingga hasil belajar dan mutu pendidikan pun meningkat. Agar pembelajaran lebih menarik, guru perlu memilih model, strategi, metode, dan media yang sesuai dengan materi pembelajaran (Harfiani & Fanreza, 2019). Dalam dunia pendidikan juga banyak pembelajaran yang kurang efektif dan mudah jenuh dalam proses belajar – mengajar.

Pendidikan Agama Islam tidak hanya berperan dalam memahami agama, namun juga sebagai alat yang mendukung pengembangan keyakinan yang kokoh dan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan temuan (M. Hasan et al., 2024) berpendapat Pendidikan Agama Islam adalah elemen esensial dalam pembentukan karakter dan moral individu yang beragama Islam. Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang banyak dipelajari setiap sekolah terutama mata pelajaran akidah akhlak.

Akidah akhlak salah satu pelajaran yang banyak ajaran-ajaran Islam yang berkaitan akhlak dalam kehidupan sehari-hari seperti kepedulian, bertanggung jawab, tolong menolong dan kejujuran. pendidik telah mengajarkan kepada peserta didiknya menanamkan sifat mahmudah. Dalam hal ini berdasarkan pespektif (Z. Hasan & Zubairi, 2023) menyatakan dari segi etimologi, strategi pembelajaran akidah akhlak merupakan suatu metode yang terencana dan sadar dalam memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Tujuannya adalah agar mereka dapat mengenal, memahami, menghayati, dan meyakini Allah serta menerapkannya dalam perilaku akhlak mulia sehari-hari. Pada konteks ini sesuai penjelasan firman Allah di surah Al-ahzab ayat 21 “bahwa kita harus secara konsisten mengembangkan kebaikan (memiliki karakter yang baik) dan terus iktiar agar kita dapat menjadi contoh bagi orang lain, terutama guru yang bertanggung jawab mengajar siswa. Dalam dunia pendidikan, seorang guru adalah seorang pengajar, peneliti, dan pengembang kurikulum yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Ini adalah lingkungan belajar yang kondusif yang mendorong siswa untuk aktif dan inovatif dalam eksplorasi dan pengembangan keterampilan peserta didik”(Idhar, 2022).

Seiring berkembangannya zaman, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks, salah satunya para pendidik banyak yang tidak bisa menggunakan media pembelajaran di zaman teknologi yang sudah canggih saat ini. Kemudian dari pendidik yang kurang mengikuti perkembangan zaman sehingga kesulitan dalam memahami dan mengimplementasikan teknologi yang sedang berkembang, selain itu faktor geografis Indonesia juga menjadi tantangan bagi institusi pendidikan dalam mengadopsi teknologi, karena Indonesia terdiri dari banyak pulau dan sangat luas. Hal itu menyebabkan belum sepenuhnya daerah di Indonesia mendapatkan akses terhadap teknologi di saat ini dan ada juga yang beberapa terkendala dengan tidak adanya jaringan internet. Dalam hal ini berpendapat (Dr. Ina Magdalena, 2021) bahwa media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu perantara sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dimana zaman ini yang seharusnya sudah melakukan media pembelajaran yang menggunakan teknologi supaya peserta didik belajar dengan efektif dan sangat menyenangkan. (Anviani & Pujiriyanto, 2022).

Media pembelajaran merupakan media yang berintegrasi dengan teknologi, karena pembelajaran dapat lebih variatif dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini menurut pandangan (Nurhikmah et al., 2023) bahwa Media

pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran yang kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampaian informasi dan guru sebaiknya menggunakan berbagai media yang sesuai.

Dengan demikian media digital membentuk pembelajaran yang dilaksanakan dalam teknologi sebagai alat bantu untuk memaparkan bahan ajar ke peserta didik supaya lebih antusias proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu sangat mendukung bagi guru dalam mengajar disekolah dan suatu solusi untuk siswa ketika belajar. Metode pembelajaran & media pembelajaran akan terus berkembang secara signifikan kearah digital di era sekarang ini. Manfaat utama dalam mengetahui media pembelajaran digital ialah mempermudah akses belajar seperti yang diketahui dunia digital sangat mempermudah mempelajari apapun, dengan adanya media pembelajaran digital dalam dunia pendidikan. Apalagi banyak media pembelajaran yang belum diketahui pendidik dizaman teknologi saat ini contohnya aplikasi kahoot.

Kahoot ialah media digital dalam suatu game yang paling seru dan banyak disukai peserta didik disekolah manapun termasuk sekolah MAS Tarbiyah Islamiyah. Game tersebut terdiri dari adanya kuis pilihan berganda, kuis essay dan lain-lain. Hal ini menyatakan pendapat (D. Saputra & Prasetyo, 2025) dalam wawancara jurnalnya, Kahoot adalah platform pendidikan berbasis game yang dirancang untuk membuat siswa lebih terlibat dalam kelas. Kahoot digunakan oleh guru dengan tujuan untuk memberi siswa pengalaman belajar yang menarik. Game kahoot ini dapat menarik banyak siswa maupun mahasiswa ketika membuat kuis pilihan berganda (W. S. Saputra et al., 2023). Oleh karena itu game kahoot memiliki hal positif bagi siswa dalam proses pembelajaran

akidah akhlak dan dapat menimbulkan semangat siswa ketika belajar mengajar akidah akhlak yang sangat efektif dan efisien.

Sekolah MAS Tarbiyah Islamiyah Memiliki sarana prasarana untuk membantu proses pembelajaran diantaranya proyektor infocus, lab komputer, televisi dan lain-lain. akan tetapi ada beberapa sarana prasarana yang masih kurang lengkap seperti masih terkendala wifi karena sekolah belum menyediakan fasilitas wifi untuk siswa MAS Tarbiyah Islamiyah.

Sekolah MAS Tarbiyah Islamiyah memiliki aturan dalam penggunaan gadget yaitu sekolah memberikan izin kepada peserta didik untuk membawa gadget tetapi hanya boleh digunakan pada saat di minta oleh Pendidik di kelas. misalnya untuk mengakses materi tambahan, kuis interaktif, atau aplikasi pembelajaran yang relevan.

Kemudian hubungan game kahoot dengan mata pelajaran akidah akhlak adalah pembelajaran yang diminati peserta didik dalam proses belajar mengajar berlangsung, karena di metode sebelumnya peserta didik mudah jenuh dan kurang tertarik dalam belajar akidah akhlak. Jadi peserta didik lebih tertarik dengan media pembelajaran digital yang menggunakan handphone, laptop maupun komputer.

Dari latar belakang masalah yang peneliti jelaskan, maka peneliti tertarik melaksanakan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Mas Tarbiyah Islamiyah”

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini berupa mengungkapkan ketertarikan antara penggunaan aplikasi kahoot dengan peningkatan hasil belajar siswa. Berikut latar belakang diatas, beberapa yang perlu dikaji yakni :

1. Kurangnya pemahaman guru terhadap media pembelajaran digital di era sekarang ini
2. Belum maksimal penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran akidah akhlak di MAS Tarbiyah Islamiyah
3. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di sekolah MAS Tarbiyah Islamiyah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, berikut rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi kahoot pada mata pelajaran akidah akhlak di MAS Tarbiyah Islamiyah?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sesudah menggunakan aplikasi kahoot pada mata pelajaran akidah akhlak di MAS Tarbiyah Islamiyah?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi kahoot pada mata pelajaran akidah akhlak di MAS Tarbiyah Islamiyah?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui :

1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi kahoot pada mata pelajaran akidah akhlak di MAS Tarbiyah Islamiyah.

2. Hasil belajar siswa sesudah menggunakan aplikasi kahoot pada mata pelajaran akidah akhlak di MAS Tarbiyah Islamiyah.
3. Pengaruh penggunaan aplikasi kahoot pada mata pelajaran akidah akhlak di MAS Tarbiyah Islamiyah.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian terdiri dari dua yaitu : manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian secara efektif memberikan dukungan terhadap pembelajaran penggunaan aplikasi kahoot dengan hasil belajar siswa di MAS Tarbiyah Islamiyah.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti: penelitian ini diharapkan untuk mendorong semangat siswa terhadap pembelajaran akidah akhlak yang semakin banyak minatnya di mata pelajaran tersebut.
- b) Bagi sekolah: meningkatkan pembelajaran yang lebih efektif di MAS Tarbiyah Islamiyah
- c) Bagi guru: menyajikan pengetahuan kepada guru terhadap penggunaan aplikasi kahoot, agar lebih kompeten dalam pembelajaran kepada peserta didik
- d) Bagi siswa: agar siswa lebih antusias lagi terhadap pembelajaran yang lebih variatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Fadilah & Kanya, 2023) Media pembelajaran merupakan alat yang membantu menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan optimal. Saat ini, pembelajaran tidak hanya bergantung pada buku dan papan tulis, melainkan juga memanfaatkan berbagai media yang tersedia bagi pengajar. Menurut (Mardatillah et al., 2023) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau gagasan selama proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa selama proses pembelajaran.

Dalam upaya agar siswa belajar dengan lebih mudah dan cepat, penerapan media di kelas harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sesuai dengan kemampuan siswa dan materi yang diajarkan. Penggunaan media pendidikan yang efektif berdampak positif pada sikap siswa terhadap materi pembelajaran dan memungkinkan proses belajar yang sukses (Mardatillah et al., 2023) .

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu

- 1) memotivasi minat atau tindakan,
- 2) menyajikan informasi, dan

3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.

Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi (Ikmal, 2023).

c. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut (Ramadani et al., 2023) dalam Depdiknas, Adapun beberapa tujuan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1). Menyediakan materi pendidikan yang sesuai dengan persyaratan sambil mempertimbangkan kebutuhan siswa, yaitu materi pelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan organisasi atau lingkungan sosial
- 2). Membantu siswa dalam menggunakan materi pendidikan selain buku teks yang terkadang digunakan dengan kurang baik.
- 3). Memfasilitasi guru dalam melaksanakan pembelajaran

d. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut (Ikmal, 2023) tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

1) Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu

peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

2) Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya, bagaimana proses pelaksanaan ibadah haji dapat direkam dan diperpendek prosesnya menjadi lima sampai sepuluh menit.

3) Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu, misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebut ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja, sehingga media tersebut dapat digunakan untuk banyak kelompok di tempat yang berbeda dalam waktu yang sama.

Berdasarkan uraian mengenai berbagai pandangan para ahli diatas yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada hakikatnya merupakan alat atau sarana bantu yang difungsikan oleh

siswa secara aktif untuk mempelajari materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut, media pembelajaran ini memiliki efisiensi yang luar biasa jika diterapkan dengan strategi yang tepat dan terarah, di mana pendidik tidak hanya menyediakan media, tetapi juga memfasilitasi siswa agar mampu memanfaatkannya secara optimal.

Efisiensi tersebut tercermin dalam kemampuannya untuk mempercepat pemahaman konsep, meningkatkan pengetahuan jangka panjang, serta mengurangi beban kognitif siswa melalui materi yang lebih konkret dan menarik. Misalnya, dalam konteks Akidah Akhlak di tingkat sekolah menengah, media seperti platform digital interaktif seperti kahoot memungkinkan siswa tidak hanya menerima penjelasan tentang *fastabiqul khairat* atau *Asmaul Husna* secara verbal, tetapi juga berlatih melalui kuis yang menyesuaikan dengan kebutuhan perkembangan zaman, sehingga proses belajar menjadi lebih relevan dengan tantangan era digital.

2. Media Digital

a. Pengertian Media Digital

Pembelajaran digital pertama kali muncul pada tahun 1999, Jay Cross mengamati bahwa kemajuan dan perkembangan teknologi, munculnya klarifikasi dan terminologi yang berbeda, seperti pembelajaran berbasis instruksi berbasis internet, pendidikan daring, dan pendidikan jarak jauh (Fasya et al., 2022). Menurut (Isrofah et al., 2022) media digital ialah platform di mana siswa belajar, baik melalui komunikasi satu sama lain maupun melalui media

pembelajaran seperti game, video, gambar, dan aplikasi pendidikan seperti YouTube. Untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran daring, siswa harus memiliki kemampuan untuk bekerja sama, serta kemampuan untuk menggunakan media digital sebagai alat untuk berkomunikasi dan belajar (Maghfirah et al., 2022).

Dalam proses pembelajaran modern, media digital muncul sebagai salah satu pilihan utama yang sangat efektif untuk mendukung penyampaian materi secara menarik dan interaktif. Media digital pada dasarnya merujuk pada berbagai jenis konten berbasis teknologi digital yang mencakup beragam elemen multimedia, seperti teks yang informatif, gambar visual yang menarik, audio narasi yang jelas, video dinamis, serta animasi yang hidup dan menyenangkan. Konten semacam ini dapat disalurkan melalui berbagai solusi inovatif, termasuk video instruksional yang terstruktur, permainan edukatif (gamifikasi) yang menyenangkan, dan simulasi virtual yang mensimulasikan pengalaman nyata (Maghfirah et al., 2022).

Salah satu contoh paling umum adalah video pembelajaran, yang dirancang khusus untuk melibatkan siswa secara mendalam dalam proses belajar mengajar. Dengan menonton video instruksional, siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat visualisasi langsung dari materi pelajaran, sehingga mereka dapat membayangkan konsep-konsep abstrak menjadi sesuatu yang nyata, kontekstual, dan mudah dipahami dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan memorable (Maghfirah et al., 2022).

Selanjutnya manfaat media digital melampaui sekadar penyampaian pengetahuan semata. Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang kaya dan autentik, mengembangkan keterampilan praktis yang relevan, serta mengalami perubahan perilaku yang positif dan berkelanjutan, seperti peningkatan motivasi belajar atau sikap disiplin. Beberapa keuntungan utama dari pemanfaatan media digital dalam pendidikan antara lain: kemudahan penggunaan bahkan bagi pemula, penciptaan pengalaman imersif yang membuat siswa merasa "terlibat" sepenuhnya, kemampuan menjangkau khalayak luas tanpa batas geografis, fleksibilitas untuk diperbarui secara cepat mengikuti perkembangan terkini, dukungan pembelajaran mandiri yang fleksibel sesuai ritme siswa, serta efisiensi biaya yang signifikan dibandingkan media konvensional.

b. Manfaat Media Digital

Dalam penelitian (Jediut et al., 2021) ada beberapa manfaat media digital dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Media digital dapat menciptakan ruang interaksi antara siswa, guru, dan media pendidikan itu sendiri, membuat proses pembelajaran lebih menarik dan komunikatif
- 2) Media digital memfasilitasi pembelajaran siswa secara mandiri, memungkinkan mereka belajar tanpa terus-menerus membutuhkan bantuan guru.
- 3) Media pembelajaran digital telah muncul sebagai solusi inovatif untuk mengatasi berbagai keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran, memungkinkan komunikasi dan berbagi informasi yang lebih fleksibel dan dinamis

- 4) Dengan munculnya media pembelajaran digital, pendidik termotivasi untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dan inovatif dalam mengajar, terutama yang bersifat digital
- 5) Penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan dan memfasilitasi proses pembelajaran
- 6) Penggunaan media pembelajaran digital memungkinkan pendidik untuk menerapkan berbagai strategi dan metode pengajaran.

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa media digital seperti video instruksional, permainan edukatif, dan simulasi menawarkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan multifaset, dengan kemampuan menyampaikan konten multimedia secara dinamis serta kontekstual. Keunggulannya yang mencakup kemudahan akses, pengalaman imersif, jangkauan luas, pembaruan cepat, fleksibilitas mandiri, dan hemat biaya menjadikannya alat esensial dalam pendidikan modern, khususnya Akidah Akhlak. Dengan demikian, pemanfaatan media digital tidak hanya memperkaya pengetahuan siswa, tetapi juga membentuk keterampilan, pengalaman praktis, serta perubahan perilaku positif yang berkelanjutan, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal di era digital saat ini.

3. Aplikasi Kahoot

a) Pengertian Kahoot

Dalam penelitian (D. Saputra & Prasetyo, 2025) Kahoot adalah platform pendidikan berbasis game yang dirancang untuk membuat siswa lebih terlibat dalam kelas. Media Kahoot mampu mempertahankan semangat belajar yang

berkelanjutan bagi siswa, sehingga menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Melalui penggunaan Kahoot, minat serta motivasi siswa dalam proses belajar dapat meningkat, dan Hal ini juga membantu mereka dalam memahami materi yang diajarkan oleh pengajar(Tyas et al., 2021). Bahwa penerapan media pembelajaran interaktif kahoot mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap belajar disebabkan oleh inovasi dan desain yang unik, yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih antusias dalam proses belajar, serta berujung pada peningkatan prestasi akademis peserta didik. Selanjutnya, dinyatakan bahwa media pembelajaran kahoot bisa menjadi pilihan alternatif dalam pembelajaran, sebab telah terbukti secara signifikan bisa meningkatkan minat belajar peserta didik(Sinaga et al., 2022).

b) Langkah-Langkah Game Kahoot

Dalam penelitian (Darmawan, 2020) ada langkah-langkah membuat game kahoot sebagai berikut:

- 1) Pengajar dapat mendaftar untuk membuat akun tanpa biaya dengan mengunjungi <https://create.kahoot.it>.
- 2) Setelah menyelesaikan pendaftaran, pengajar mempunyai pilihan dari berbagai permainan publik yang gratis dan dapat disesuaikan, atau mereka dapat membuat permainan baru. Proses ini sangat mudah dan sederhana.
- 3) Pengajar memulai permainan untuk digunakan di kelas dengan mengakses <https://create.kahoot.it>, melakukan login, memilih permainan yang diinginkan, lalu klik "main" untuk memulai permainan tersebut.

- 4) Kemudian halaman utama permainan akan menunjukkan pin dari permainan di bagian atas layar.
- 5) Siswa dapat masuk dengan menggunakan alamat web <https://kahoot.it> untuk memasuki platform tersebut.

Bagi para peserta didik atau siswa yang ingin mengikuti sesi kuis interaktif menggunakan platform Kahoot, prosesnya dirancang agar sangat sederhana dan tidak memerlukan pendaftaran akun pribadi seperti yang biasa dilakukan oleh guru atau pengajar ketika pertama kali masuk ke dalam sistem tersebut. Yang diperlukan hanyalah PIN khusus atau tautan langsung yang telah dibuat dan dibagikan secara otomatis oleh akun guru tepat pada saat kuis tersebut sedang disusun dan dipersiapkan untuk dimainkan secara live (Fajri et al., 2021).

Secara keseluruhan, untuk dapat memainkan permainan Kahoot ini dengan lancar dan menyenangkan, hanya ada tiga tahap utama yang harus diikuti dengan teliti oleh semua pihak yang terlibat:

1. Pertama-tama, guru atau fasilitator harus menjalankan aplikasi Kahoot langsung dari akun resminya yang telah terdaftar, kemudian menampilkan seluruh antarmuka tersebut di layar proyektor atau monitor besar yang dapat dilihat oleh seluruh kelas, selanjutnya klik tombol "play" yang terdapat di menu utama, pilih salah satu mode permainan antara mode klasik yang individu maupun mode tim yang melibatkan kerja sama kelompok, dan kemudian diamkan sebentar hingga kode PIN unik tersebut muncul secara otomatis di bagian tengah layar utama (Fajri et al., 2021).
2. Setelah PIN tersebut sudah tersedia dan terlihat jelas, para peserta didik dapat segera mengakses situs web resmi Kahoot

melalui browser apa pun di perangkat mereka masing-masing dengan mengetik alamat <https://kahoot.it>, kemudian masukkan PIN yang sama persis ke dalam kolom yang disediakan untuk bergabung ke dalam sesi kuis secara real-time, dan pastikan setiap siswa telah menyiapkan nama panggilan unik atau nama tim yang kreatif terlebih dahulu jika mode grup sedang digunakan agar proses identifikasi menjadi lebih mudah dan menyenangkan (Fajri et al., 2021).

3. Selanjutnya, semua peserta didik perlu menunggu dengan sabar hingga nama-nama mereka atau nama tim masing-masing muncul secara berturut-turut di monitor atau layar utama yang dikendalikan oleh guru, yang menandakan bahwa koneksi telah berhasil terhubung sepenuhnya, dan setelah semua peserta telah bergabung serta siap, guru cukup mengklik tombol "mulai" untuk memulai permainan kuis secara resmi (Fajri et al., 2021).

Kahoot bisa diakses melalui ponsel, tablet, atau laptop. Peserta didik dapat memilih satu alat untuk masing-masing orang atau memilih mode kelompok dengan satu alat untuk setiap tim. Yang perlu murid laksanakan setelah membuka situs web adalah mengetikkan pin permainan yang ditunjukkan di layar oleh pendidik. Murid tidak perlu membuat akun atau menginstall aplikasi, yang dapat menghabiskan waktu dan membuat penggunaan teknologi menjadi lebih rumit (Darmawan, 2020).

Adapun kelebihan dan kekurangan dalam aplikasi kahoot sebagai berikut:

1. Kelebihan Aplikasi Kahoot

Kelebihan utama platform Kahoot! terletak pada kemudahan penggunaannya yang intuitif serta aksesibilitasnya yang luas melalui berbagai perangkat, termasuk smartphone, tablet, dan personal computer (PC), sehingga memungkinkan guru dan siswa untuk mengaksesnya kapan saja dan di mana saja tanpa hambatan teknis yang rumit. Platform ini sangat fleksibel dan dapat diterapkan dalam beragam konteks pembelajaran, seperti sebagai media penilaian formatif secara real-time di kelas, alat pemberian tugas belajar mandiri di rumah untuk memperkuat pemahaman materi, maupun sebagai hiburan interaktif yang menyegarkan suasana selama proses pembelajaran agar siswa tetap termotivasi dan terlibat aktif (Jannah & Pahlevi, 2020).

Desain antarmuka kahoot secara khusus dirancang agar ramah pengguna, dengan tampilan visual yang menarik berbasis warna cerah, animasi dinamis, dan navigasi sederhana yang memudahkan bahkan pengguna pemula termasuk siswa sekolah menengah untuk langsung membuat atau mengikuti kuis tanpa memerlukan pelatihan panjang (Jannah & Pahlevi, 2020).

Selain itu, terdapat fitur analisis hasil penilaian yang canggih, seperti laporan skor individu dan kelompok secara otomatis, grafik distribusi jawaban benar-salah, serta identifikasi area kelemahan siswa, yang memungkinkan guru untuk melakukan analisis data mendalam guna merencanakan langkah-langkah perbaikan pembelajaran selanjutnya, seperti remedial teaching atau penyesuaian materi. Konten permainan

yang beragam, mulai dari kuis pilihan ganda hingga tantangan tantangan kolaboratif, tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi tetapi juga menjadi hiburan edukatif yang menyenangkan dalam pembelajaran, sehingga mengubah proses belajar mengajar menjadi pengalaman yang menarik dan efektif (Jannah & Pahlevi, 2020).

2. Kekurangan Aplikasi Kahoot

Salah satu kekurangan dari platform Kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran, khususnya di lingkungan sekolah menengah seperti madrasah, terletak pada ketergantungannya yang tinggi terhadap infrastruktur teknologi yang canggih yaitu: Pertama, Kahoot memerlukan koneksi internet dengan kecepatan super tinggi untuk menjamin sinkronisasi real-time antar perangkat siswa dan guru, sehingga jika jaringan lambat atau tidak stabil seperti sering terjadi di daerah pedesaan. maka kuis interaktif akan mengalami lag, putus koneksi, atau bahkan gagal total (Fajri et al., 2021).

Kedua, banyak sekolah menerapkan aturan ketat yang melarang siswa membawa smartphone maupun laptop ke kelas demi mencegah distraksi atau penyalahgunaan, sehingga siswa terpaksa berbagi perangkat terbatas milik guru atau sekolah saja, yang mengurangi partisipasi optimal. Selain itu, tidak semua siswa memiliki akses pribadi ke perangkat gadget tersebut, apalagi di kalangan keluarga berpenghasilan rendah yang masih mengandalkan fasilitas umum (Fajri et al., 2021).

Bahkan bagi yang beruntung punya perangkat di rumah, tidak sedikit rumah tangga yang belum tersambung jaringan internet stabil, terutama saat pembelajaran hybrid atau tugas mandiri. Tak berhenti di situ, pelaksanaan Kahoot juga

mensyaratkan ketersediaan overhead projector (OHP) atau layar proyeksi untuk menampilkan pertanyaan dan skor secara bersama-sama di kelas, serta pasokan listrik yang tidak pernah terputus selama seluruh durasi pembelajaran (Fajri et al., 2021).

Disekolah - sekolah dengan infrastruktur listrik rawan mati lampu atau tanpa genset cadangan, hal ini menjadi penghambat serius. Akibatnya, jika salah satu atau seluruh fasilitas pendukung ini tidak tersedia, proses pembelajaran melalui media Kahoot menjadi tidak efektif sepenuhnya, berpotensi menimbulkan ketidakadilan antar siswa, penurunan motivasi belajar, dan hasil evaluasi yang kurang akurat sehingga guru akidah akhlak disarankan memilih alternatif low-tech seperti kuis manual atau platform offline (Fajri et al., 2021).

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat disimpulkan bawah kahoot adalah Kahoot merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis game yang efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaannya melibatkan langkah sederhana seperti pendaftaran akun guru, pembuatan kuis, pembagian PIN, dan akses siswa via <https://kahoot.it> tanpa perlu akun pribadi.

Kelebihan aplikasi kahoot adalah platform ini intuitif, aksesibel via berbagai perangkat, dan menyediakan analisis hasil real-time yang mendukung evaluasi formatif serta pembelajaran menyenangkan. Fitur seperti animasi dinamis dan mode tim meningkatkan antusiasme siswa, terutama di mata pelajaran seperti Akidah Akhlak.

Kekurangan aplikasi kahoot ialah bergantung pada internet stabil, proyektor, listrik, dan perangkat siswa, yang sering menjadi hambatan di daerah dengan infrastruktur terbatas atau kebijakan sekolah anti-gadget.

4. Akidah Akhlak

a. Pengertian Akidah Akhlak

Secara bahasa, akidah berarti mengikat atau membuat perjanjian. Sementara itu, secara istilah, akidah adalah keyakinan-keyakinan yang wajib diyakini sepenuh hati, diterima dengan ridha, serta tertanam kokoh di dasar jiwa sehingga tak tergoyahkan oleh gelombang keraguan (Z. Hasan & Zubairi, 2023). Pada hakikatnya, akidah adalah keyakinan yang haq yang terealisasi melalui perilaku berakhlak mulia. Oleh itu, strategi pembelajaran akidah akhlak menjadi cara yang dirancang secara sadar untuk memberikan peserta didik kesempatan belajar dalam mengenal, memahami, menghayati keimanan kepada Allah, serta mempraktikkannya dalam etika sehari-hari.

Akhlak sebagai jiwa utama pendidikan agama Islam. Akhlak yang menjadi inti, semangat, dan pondasi utama dari seluruh proses pendidikan Agama Islam. Tanpa pondasi akhlak yang kokoh dan tertanam kuat dalam jiwa setiap pelaku pendidikan mulai dari guru, peserta didik, hingga lingkungan sekolah semua upaya pendidikan akan mustahil mencapai keberhasilan sejati dalam membentuk generasi peserta didik yang unggul, berintegritas tinggi, serta mampu menjadi rahmatan lil alamin di tengah tantangan zaman modern yang penuh godaan (Annisa Suseno Putri, Masykur H Mansyur, 2022).

Kualitas lulusan pendidikan yang berkelanjutan tidak boleh hanya terukur dari kecakapan berpikir kritis yang tajam, prestasi akademik yang gemilang, atau keterampilan praktis yang handal semata, melainkan harus diperkaya dan dikuatkan dengan karakter akhlak yang luhur, terpuji, serta selaras dengan nilai-nilai tauhid, sehingga lulusan tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga mulia secara spiritual dan sosial, mampu menjaga amanah, menghormati sesama, serta berkontribusi positif bagi umat dan bangsa.

Akhlak mencakup tiga aspek yaitu akhlak kepada Allah SWT, akhlak kepada sesama, akhlak kepada diri sendiri, dan akhlak kepada lingkungan.

1). Akhlak Kepada Allah

Akhlak terhadap Allah SWT berarti memiliki keyakinan bahwa kita berhak atas segala sesuatu yang berasal dari Allah SWT. Oleh karena itu, Anda harus selalu bersyukur, meminta ampunan-Nya, mendekati diri kepada-Nya, dan selalu memikirkan diri sendiri.

Empat alasan mengapa kita harus berakhlak mulia kepada Allah SWT adalah sebagai berikut:

- a. Allah SWT telah menciptakan manusia
- b. Allah SWT telah menciptakan mereka dalam bentuk yang sempurna
- c. Allah SWT telah memberi mereka semua bahan dan sumber daya yang mereka butuhkan untuk hidup
- d. Allah SWT telah memuliakan manusia dengan memberi mereka kemampuan dan kekuatan untuk hidup di darat dan laut.

2). Akhlak Kepada Sesama Manusia

Akhlak terhadap sesama manusia ialah harus berawal dari Akhlak Rasulullah, Karena Rasulullah SAW adalah orang yang paling berhak untuk dicintai, seseorang harus berperilaku baik terhadap sesama manusia mulai dengan berperilaku baik terhadapnya. Selanjutnya yaitu moralitas. Memelihara kesucian diri secara lahir dan batin adalah bentuk akhlak mulia terhadap diri sendiri. Orang yang mampu menjaga diri akan selalu berusaha untuk tampil sebaik mungkin di hadapan Allah SWT dan orang lain. Ini termasuk memperhatikan cara mereka bertindak, bagaimana mereka terlihat, dan apa yang mereka pakai. Pemeliharaan kesucian diri manusia mencakup tidak hanya aspek fisik (lahir), tetapi juga aspek non-fisik.

Dalam pemeliharaan non-fisik, hal pertama yang harus diperhatikan adalah memberikan akal dengan berbagai ilmu pengetahuan yang akan membantunya dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari, seperti belajar. Setelah itu, hal yang perlu diperhatikan adalah cara menghiasi jiwa dengan tindakan yang menggambarkan akhlakul karimah. Disini, manusia diminta untuk berperilaku dengan baik di hadapan Allah SWT, Rasulullah, keluarga, komunitas, dan bahkan dirinya sendiri.

Akhak terhadap keluarga adalah hal yang paling penting. berbakti kepada orang tua, menghormati orang tua, menghargai anak-anak, mendoakan satu sama lain, dan berbicara dengan baik adalah beberapa cara untuk menunjukkan etika keluarga. Setelah akhlak terhadap keluarga, adalah akhlak terhadap tetangga. Sangat penting untuk membina hubungan yang baik dan hamonis dengan

tetangga , yang mencakup saling membantu satu sama lain, menghibur satu sama lain ketika mereka menghadapi kesulitan, menjenguknya ketika mereka sakit, memberi satu sama lain bantuan, dan banyak lagi.

3. Akhlak Kepada Lingkungan

Akhlak terhadap lingkungan mencakup sikap mulia dan tanggung jawab moral manusia dalam memperlakukan seluruh alam disekitarnya, yang meliputi makhluk hidup seperti hewan, tumbuhan, serta benda-benda tak bernyawa seperti air, udara, tanah, dan pegunungan; oleh karena itu, menjaga kelestarian, merawat dengan penuh kasih sayang, serta menghargai keberadaan lingkungan secara keseluruhan menjadi manifestasi nyata dari perilaku terpuji yang selaras dengan ajaran agama dan nilai-nilai kemanusiaan.

Akidah dan akhlak adalah dua hal yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan. Ini disebabkan karena sebelum kita melakukan tindakan (akhlak), kita perlu memulainya dengan niat di dalam hati (akidah). Dengan demikian, semakin baik akidah yang dimiliki seseorang, semakin baik pula akhlaknya; sebaliknya, jika akidah seseorang kurang baik, maka akhlaknya pun akan buruk. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa akidah akhlak mencakup cara bersikap terhadap Allah, sesama manusia, dan alam semesta. Ketiga aspek ini memiliki hubungan yang sangat erat, sehingga akidah akhlak merupakan pemahaman syariah yang benar yang dipraktikkan dengan sungguh-sungguh dan tegas oleh pelakunya (Munawaroh, 2022).

b. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Dalam penelitian (Munawaroh, 2022) berikut beberapa tujuan pembelajaran akidah akhlak yaitu:

- 1) Mengembangkan akidah melalui bantuan, penanaman, dan peningkatan ilmu, kebiasaan, serta pengalaman peserta didik agar mereka menjadi individu muslim yang percaya kepada Allah SWT.
- 2) Membentuk individu yang memiliki akhlak baik, berperilaku terpuji, dan terhindar dari sifat mazmumah serta tindakan yang buruk dalam kehidupan sehari-hari.

c. Manfaat Mempelajari Akidah Akhlak

Dalam penelitian (Munawaroh, 2022) adapun mempelajari ilmu akidah akhlak membawa berbagai manfaat yang sangat berharga dalam kehidupan sehari-hari.

- 1). Melalui pembelajaran ini, kita dapat memahami secara mendalam beragam jenis tabiat atau sifat manusia yang dikategorikan sebagai akhlak terpuji, seperti kejujuran, kesabaran, dan kemurahan hati, serta yang tergolong tercela seperti iri hati, sombong, dan kikir. Pemahaman ini membuka wawasan kita tentang kompleksitas perilaku manusia.
- 2). Studi tentang akidah akhlak mampu memotivasi dan mendorong kita untuk secara sadar mengembangkan serta mempraktikkan akhlak yang mulia atau terpuji dalam segala aspek kehidupan, sehingga membentuk karakter yang lebih baik dan harmonis.
- 3). Pembelajaran ini juga berfungsi sebagai pengingat kuat yang menyadarkan kita akan pentingnya menjauhi segala bentuk akhlak tercela, sehingga kita terhindar dari perilaku

negatif yang dapat merusak diri sendiri maupun hubungan sosial di sekitar kita.

d. Ruang Lingkup Akidah Akhlak

Dalam Penelitian (Munawaroh, 2022) ada beberapa ruang lingkup mata pelajaran Akidah Akhlak mencakup:

- 1). Aspek Aqidah, yang meliputi prinsip dasar akidah beserta cara meningkatkannya, nama-nama Allah yang mulia (al-asma al-husna), pemahaman tauhid dalam Islam, bahaya syirik dan dampaknya sehari-hari, pengertian serta peran ilmu kalam beserta kaitannya dengan disiplin ilmu lain, serta berbagai aliran dalam ilmu kalam (baik klasik maupun kontemporer).
- 2). Aspek Akhlak Terpuji, yang mencakup pembahasan akhlak secara umum (pengertiannya, akhlak utama yang mulia dan buruk, serta strategi meningkatkan mutu akhlak); berbagai bentuk akhlak baik seperti husnuzan, taubat, etika berpakaian dan berhias, bepergian, bertamu serta menyambut tamu, keadilan, amal saleh, persatuan umat, kerukunan sosial, akhlak remaja dalam pergaulan; serta pengantar tentang tasawuf.
- 3). Aspek Akhlak Tercela, yang mencakup riya, penindasan dan diskriminasi, dosa-dosa besar (seperti minum khamar, berjudi, zina, pencurian, penyalahgunaan narkoba), pemborosan (israf), pembaziran (tabzir), serta fitnah.
- 4). Aspek Adab, yang meliputi tata cara hormat kepada orang tua dan guru, berkunjung ke orang sakit, berpakaian dan berhias, bepergian, bertamu serta menerima tamu, takziah, bergaul dengan teman sebaya, yang lebih tua, lebih muda, maupun lawan jenis, serta adab membaca Al-Quran dan berdoa.

5). Aspek kisah, yang mencakup cerita kelicikan saudara-saudara Nabi Yusuf a.s., kisah para Ulul Azmi seperti Nabi Nuh a.s , Nabi Ibrahim a.s , Nabi Musa a.s , Nabi Isa a.s dan Nabi Muhammad SAW. serta teladan sahabat dan ulama seperti Fatimah az-Zahra, Abdurrahman bin Auf, Abu Dzar al-Ghifari, Uwais al-Qarni, al-Ghazali, Ibn Sina, Ibn Rusyd, dan Iqbal.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Akidah secara bahasa berarti mengikat atau perjanjian, sedangkan secara istilah adalah keyakinan yang harus diyakini sepenuh hati dan kuat dalam jiwa, tidak tergoyahkan oleh keraguan. Akidah merupakan keyakinan yang nyata yang tercermin dalam perilaku berakhlak mulia. Pembelajaran akidah akhlak dirancang untuk membantu peserta didik memahami dan menghayati iman kepada Allah serta mempraktikkannya dalam etika sehari-hari. Akhlak adalah inti dari pendidikan agama Islam, yang menjadi dasar untuk membentuk generasi unggul dan berintegritas di tengah tantangan zaman modern. Kualitas lulusan pendidikan tidak hanya diukur dari kecakapan berpikir dan prestasi akademik, tetapi juga dari karakter akhlak yang mulia.

Akhlak harus mencakup hubungan dengan Allah, sesama manusia, diri sendiri, dan lingkungan. Akhlak kepada Allah berarti bersyukur, meminta ampun, dan mendekatkan diri kepada-Nya, dengan alasan bahwa Allah menciptakan manusia dengan sempurna dan memberikan sumber daya yang dibutuhkan. Akhlak kepada sesama manusia harus meniru perilaku Nabi Muhammad SAW, menjaga kesucian diri, dan berbuat baik kepada keluarga dan tetangga. Ini termasuk menghormati orang tua dan membantu tetangga saat kesulitan.

Akhlak terhadap lingkungan melibatkan tanggung jawab terhadap alam, makhluk hidup, dan benda-benda di sekitar kita. Menjaga dan merawat lingkungan merupakan bagian dari perilaku terpuji. Akidah dan akhlak saling terkait; akidah yang baik menghasilkan akhlak yang baik dan sebaliknya. Oleh karena itu, akidah akhlak mencakup cara bersikap terhadap Allah, sesama manusia, dan alam. Tujuan pembelajaran akidah akhlak adalah untuk mengembangkan keyakinan kepada Allah dan membentuk individu yang berakhlak baik serta terhindar dari perbuatan buruk dalam kehidupan sehari-hari.

Mempelajari akidah akhlak memiliki banyak manfaat penting dalam kehidupan sehari-hari. Pertama, kita dapat memahami beragam sifat manusia yang baik dan buruk, seperti kejujuran dan kesombongan, yang membantu kita mengenali perilaku manusia. Kedua, studi ini mendorong kita untuk mengembangkan dan mempraktikkan akhlak yang mulia, sehingga membentuk karakter yang lebih baik. Ketiga, ini juga mengingatkan kita untuk menjauhi akhlak tercela yang dapat merusak diri dan hubungan sosial.

Ruang lingkup akidah akhlak mencakup beberapa aspek. Aspek aqidah menjelaskan prinsip dasar akidah dan tauhid dalam Islam. Aspek akhlak terpuji membahas berbagai bentuk akhlak baik. Aspek akhlak tercela mencakup perilaku buruk yang harus dihindari. Aspek adab mengajarkan tata cara hormat dan berinteraksi dalam masyarakat. Terakhir, aspek kisah menyajikan teladan dari Nabi dan ulama untuk pembelajaran.

5. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Fernando et al., 2024) Pengertian hasil belajar adalah proses untuk menilai kemampuan belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil studi. Hasil belajar siswa merupakan alat penting untuk mengukur seberapa efektif pengajaran dan pembelajaran di kelas. Dengan mengetahui seberapa baik siswa berprestasi, guru dapat mengubah strategi pembelajaran, memberikan umpan balik yang tepat dan memberikan dukungan tambahan kepada siswa yang membutuhkannya. Selain itu, hasil belajar siswa juga dapat menjadi dasar untuk membuat program pembelajaran yang lebih baik di masa depan (Wal'adiati & Setiawan, 2024). Dari pengertian tersebut, dapat dijelaskan bahwa tujuan utamanya adalah untuk mengevaluasi seberapa baik siswa berhasil setelah mengikuti proses pembelajaran, di mana keberhasilan tersebut ditunjukkan dengan skala nilai dalam bentuk huruf, kata, atau simbol. Hasil belajar mencerminkan kemampuan sebenarnya dari siswa yang telah mendapatkan ilmu dari seseorang yang dianggap dewasa atau memiliki pengetahuan lebih sedikit. Oleh karena itu, hasil belajar memungkinkan orang untuk melihat seberapa efektif siswa dalam memahami dan menguasai materi tertentu. Berdasarkan hal ini, pendidik dapat merumuskan metode pengajaran yang lebih efektif.

b. Aspek – Aspek Hasil Belajar Siswa

Menurut (Fernando et al., 2024) Hasil belajar mencakup berbagai aspek, di antaranya aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

1). Aspek Kognitif

Aspek kognitif berkaitan dengan capaian intelektual dalam pembelajaran, yang terdiri atas enam sub-aspek, yaitu:

- a. Pengetahuan, yaitu kemampuan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari dan tersimpan di memori.
- b. Pemahaman, yaitu kemampuan menangkap arti serta konsep dari materi pembelajaran.
- c. Penerapan, yaitu kemampuan menerapkan prinsip atau prosedur pada kasus atau permasalahan nyata yang baru.
- d. Analisis, yaitu kemampuan menguraikan suatu hal utuh menjadi komponen-komponennya demi kemudahan pemahaman.
- e. Sintesis, yaitu kemampuan menyatukan elemen-elemen menjadi pola atau kesatuan baru.
- f. Evaluasi, yaitu kemampuan menyusun opini atau penilaian terhadap suatu objek.

2). Aspek Afektif

Aspek afektif mencakup sikap serta nilai-nilai dalam proses pembelajaran. Capaian afektif tercermin dari perilaku siswa, seperti ketelitian saat belajar, kedisiplinan, semangat belajar, rasa hormat terhadap guru dan rekan sejawat, rutinitas belajar, serta interaksi sosial. Aspek afektif terbagi menjadi beberapa kategori, yakni:

- a. Penerimaan, yang meliputi kepekaan terhadap stimulus serta kesiediaan untuk fokus pada stimulus itu.
- b. Partisipasi, yang mencakup inisiatif untuk terlibat secara aktif dalam mengamati dan mengikuti aktivitas.

- c. Penilaian atau pembentukan sikap, yang melibatkan kemampuan menyusun kerangka nilai sebagai pedoman hidup.
- d. Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati dan menginternalisasi nilai-nilai kehidupan.

3. Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik merupakan ranah pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan dan kemampuan fisik individu. Tingkatan keterampilan ini meliputi:

- a. Persepsi, yang bertujuan agar individu memahami konsep, pengetahuan, atau tokoh secara mendalam, serta mengenali kebutuhan atau kelayakannya.
- b. Kesiapan/kemauan, yang menekankan pembentukan motivasi, keinginan, dan kesiapan diri untuk bertindak terampil serta menghasilkan respons yang kompeten.
- c. Peniruan, yang melibatkan upaya mencoba, mencontoh, mensimulasikan, atau melatih kemampuan secara langsung.
- d. Perbaikan/peningkatan penyesuaian, yang mengarah pada penyempurnaan keterampilan agar lebih baik, kompleks, dan disesuaikan dengan kondisi diri atau lingkungan.
- e. Pengorganisasian/kreasi, yang mendorong penciptaan hal baru, gaya mandiri, serta kreativitas dalam mengembangkan model atau kemampuan orisinal.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diraih oleh siswa adalah akibat dari interaksi dua jenis faktor yang berpengaruh, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (H. T. Siregar, 2024).

1. Faktor Internal

a) Aspek Fisiologis

Kondisi fisik yang secara umum menunjukkan seberapa sehat tubuh dan sendi-sendi siswa, dapat berpengaruh pada semangat dan konsentrasi mereka saat belajar. Untuk menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang patut diperhatikan seperti rutinitas makan dan minum, berolahraga, dan mendapatkan tidur yang cukup.

b) Aspek Psikologis

Banyak hal yang termasuk dalam aspek mental yang dapat berpengaruh pada seberapa banyak dan seberapa baik siswa belajar. Namun, di antara berbagai faktor yang berhubungan dengan mental siswa, yang sering dianggap lebih penting adalah sebagai berikut:

1. tingkat kecerdasan siswa
2. sikap siswa
3. bakat siswa
4. minat siswa
5. motivasi siswa

c) Kecerdasan Siswa

Kecerdasan adalah kemampuan yang meliputi tiga jenis, yaitu kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat

dan efektif dalam situasi baru, memahami atau menerapkan konsep-konsep yang abstrak dengan baik, serta memahami hubungan dan belajar dengan cepat. Tingkat kecerdasan atau inteligensi siswa tentu sangat berpengaruh pada keberhasilan mereka dalam belajar. Ini berarti, semakin tinggi kecerdasan seorang siswa, semakin besar peluang mereka untuk meraih keberhasilan. Sebaliknya, semakin rendah kecerdasannya, semakin kecil kemungkinan mereka untuk sukses.

d) Sikap Siswa

Sikap adalah pengaruh dalam diri yang berkaitan dengan perasaan, yang menunjukkan kecenderungan untuk bereaksi atau menjawab dengan cara yang cenderung sama terhadap orang, benda, dan hal-hal lainnya, baik dengan cara baik maupun buruk.

e) Bakat Siswa

Bakat adalah kemampuan yang ada dalam diri seseorang yang dapat membantunya meraih kesuksesan di masa depan. Dengan kata lain, semua orang sebenarnya memiliki bakat yang memungkinkan mereka untuk mencapai tingkat prestasi tertentu. Terkait dengan ini, bakat dapat berdampak pada seberapa tinggi atau rendah prestasi belajar seseorang.

f) Minat Siswa

Minat adalah komponen psikis yang berfungsi untuk mendorong seseorang untuk mencapai tujuan

dan membuat mereka bersedia untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan hal-hal yang mereka minati. Siswa yang sangat tertarik pada pelajaran akan memfokuskan perhatian mereka lebih banyak daripada siswa lainnya. Siswa akhirnya mencapai hasil yang diinginkan karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi.

g) Motivasi Siswa

Motivasi adalah dorongan yang disadari untuk mengubah tingkah laku seseorang agar bertindak untuk mencapai tujuan atau hasil tertentu.

b) Faktor Eksternal

Dua faktor eksternal yang mempengaruhi belajar adalah lingkungan sosial dan non-sosial.

a) Lingkungan Sosial

1. Lingkungan Sosial Masyarakat

Bagaimana seseorang hidup disekitarnya memengaruhi seberapa baik mereka belajar juga. Apabila lingkungan atau tempat tinggal masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan tinggi dan memiliki sikap yang baik, ini secara otomatis akan mempengaruhi dan mendorong anak-anak untuk giat dalam belajar. Sebaliknya, jika lingkungan atau tempat tinggal masyarakatnya terdiri dari banyak anak-anak yang tidak baik dan tidak berpendidikan tinggi, ini juga akan mendorong anak-anak untuk belajar sepanjang malam.

2. Lingkungan sosial keluarga

Keluarga terdiri dari ayah, ibu, anak-anak, dan keluarga. Orang tua memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan akademik anak.

3. Lingkungan sosial sekolah

Faktor-faktor sekolah yang memengaruhi pembelajaran ini meliputi metode pengajaran, kurikulum, hubungan antara guru dan siswa, disiplin sekolah, waktu yang dihabiskan di kelas, dan standar pengajaran.

b) Lingkungan Non-Sosial

Faktor-faktor yang membentuk lingkungan non-sosial meliputi gedung sekolah, asrama, alat bantu belajar, kondisi cuaca, dan waktu yang dihabiskan oleh siswa. Jika lingkungan sekolah tidak kondusif untuk belajar, proses pembelajaran juga tidak akan berhasil. Selain itu, kondisi hidup yang buruk dan tidak stabil akan berdampak negatif pada kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa menurut Fernando et al. (2024), hasil belajar adalah proses penilaian kemampuan siswa melalui kegiatan evaluasi. Tujuan utamanya adalah untuk mengevaluasi keberhasilan siswa setelah proses pembelajaran, yang diukur dengan nilai. Hasil belajar menunjukkan seberapa efektif siswa memahami materi, sehingga pendidik bisa merancang metode pengajaran yang lebih baik. Hasil belajar memiliki beberapa aspek, antara lain aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berkaitan dengan capaian

intelektual, yang terdiri dari enam sub-aspek: pengetahuan (kemampuan mengingat informasi), pemahaman (konsep materi), penerapan (prinsip pada masalah nyata), analisis (menguraikan informasi), sintesis (menggabungkan elemen), dan evaluasi (menilai objek). Aspek afektif mencakup sikap dan nilai dalam pembelajaran, tercermin dari perilaku siswa seperti ketelitian, disiplin, dan semangat belajar. Ini bisa dibagi menjadi penerimaan (kepekaan terhadap rangsangan), partisipasi (inisiatif beraktivitas), penilaian (membangun sikap), dan pola hidup (menginternalisasi nilai). Aspek psikomotorik berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan fisik, meliputi persepsi (memahami konsep), kesiapan (motivasi untuk bertindak), peniruan (latihan kemampuan), perbaikan (penyempurnaan keterampilan), dan pengorganisasian (kreasi baru).

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua jenis faktor: internal dan eksternal. Faktor internal meliputi aspek fisiologis (kesehatan fisik), psikologis (kecerdasan, sikap, bakat, minat, dan motivasi siswa). Kecerdasan berhubungan dengan kemampuan beradaptasi dan memahami konsep, sikap menunjukkan respons emosional terhadap berbagai hal, bakat adalah kemampuan alami, minat mendorong fokus pada materi, dan motivasi adalah dorongan untuk mencapai tujuan.

Faktor eksternal terdiri dari lingkungan sosial dan non-sosial. Lingkungan sosial mencakup lingkungan masyarakat (pengaruh pendidikan dan sikap masyarakat) serta keluarga (peran orang tua dalam keberhasilan akademik). Lingkungan sekolah juga mempengaruhi pembelajaran melalui metode pengajaran, kurikulum, dan hubungan guru-siswa.

Lingkungan non-sosial termasuk fasilitas sekolah, alat bantu belajar, dan kondisi cuaca. Lingkungan yang tidak mendukung dapat mengganggu proses belajar siswa.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya berfungsi sebagai satu titik referensi bagi penulis dalam melakukan penelitian ini, memungkinkan penulis untuk memahami konsep, terminologi, dan ide yang disajikan dalam analisis yang mereka lakukan. Berdasarkan penelitian sebelumnya, penulis mengidentifikasi beberapa penelitian yang memiliki judul yang sama dengan penelitian penulis. Menggunakan temuan penelitian dari studi sebelumnya, penulis menggunakannya sebagai referensi, panduan, dan sumber acuan untuk menganalisis materi penelitian dan memperkuat studi saat ini.

Penelitian sebelumnya yang dapat digunakan sebagai panduan atau referensi bagi penulis dalam skripsi ataupun artikel ini adalah:

No.	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Nurhayah 2023	Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik di SMPN 5 Duampanua Pinrang	Metode pembelajaran aplikasi kahoot sebagai media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik dapat meningkat dengan nilai rata-rata pre test 59,42 % dan nilai rata-rata post test 73,03 %	Pada penelitian sebelumnya menggunakan media pembelajaran IPS dan di penelitian ini menggunakan media pembelajaran akidah akhlak.

2.	Nur Aliyah Rahmi 2023	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK PGRI Pekanbaru	Dalam penelitian ini ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran kahoot pada mata pelajaran PAI di SMK PGRI Pekanbaru. hasil mean skor kelas eksperimen sebesar 85,48 % sedangkan kelas kontrol sebesar 79,52 % .	Penelitian ini berfokus menggunakan eksperimen semu dengan bentuk <i>Nonequivalent Control Group Design</i> pada hasil belajar PAI dan di penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa mata pelajaran akidah akhlak.
3.	Euis Fajriyah, Dyah Febriyana, Ati Rahmiati, Vina Uctuvia 2025	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika	Media pembelajaran berbasis game online kahoot terbukti memiliki kontribusi pengaruh besar 70,4 % terhadap hasil belajar siswa. Dari penelitian ini hasil belajar siswa matematika rata-rata lebih tinggi kelas eksperimen daripada kelas kontrol.	Pada penelitian terdahulu fokus penelitian hasil belajar siswa dengan mata pelajaran matematika dan di penelitian ini fokus terhadap peningkatan hasil belajar akidah akhlak.

C. Kerangka Pemikiran

Media pembelajaran aplikasi kahoot merupakan media digital yang mempermudah peserta didik dalam proses belajar mengajar berlangsung, kemudian media pembelajaran ini cukup efektif dan efisien bagi peserta didik maupun pendidik. Karena sangat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuannya terutama pada mata

pelajaran akidah akhlak dan membantu pendidik menyampaikan materi yang akan diajarkan. Akidah akhlak ialah mata pelajaran yang diajarkan nilai-nilai tauhid, sikap mulia asmaul husna yang tidak hanya disampaikan melalui ceramah ataupun diskusi, tetapi bisa juga menciptakan pembelajaran yang lebih seru dan efektif yaitu menggunakan aplikasi kahoot. Agar ada peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran akidah akhlak ini.

Hal ini dibuktikan dengan media pembelajaran penggunaan aplikasi kahoot terhadap akidah akhlak dapat mempermudah guru dalam mengelola kelas dengan metode pembelajaran yang lebih variatif, media-media yang inovatif terkait pengerjaan berbagai hal untuk meningkatkan minat hasil belajar siswa di sekolah MAS Tarbiyah Islamiyah.

D. Hipotesis

Hipotesis berfungsi sebagai respons terhadap masalah yang telah diidentifikasi dalam konteks penelitian. Istilah sementara digunakan karena jawaban yang diberikan hanya berasal dari kerangka teori yang konsisten tanpa dukungan data empiris yang diperoleh melalui pengamatan lapangan. Karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis ini lebih bersifat teoritis daripada empiris karena belum didukung oleh data observasi.

Berdasarkan penelitian ini, dua hipotesis dikembangkan: hipotesis nol dan hipotesis alternatif, juga dikenal sebagai kerja.

Hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini yakni:

H_a : Ada Pengaruh Integrasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Proses Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah MAS Tarbiyah Islamiyah.

Hipotesis nol (H_0) dalam penelitian ini yakni:

H0: Tidak Ada Pengaruh Integrasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Proses Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah MAS Tarbiyah Islamiyah.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. metode kuantitatif adalah kegiatan data yang digunakan berupa angka yang mengandalkan data numerik dan analisis statistik untuk menguji hipotesis secara objektif. dalam hal ini menurut pendapat (Veronica et al., 2022) adalah kegiatan analisis penelitian dimana pada proses perhitungan menggunakan angka-angka atau penelitian yang terstruktur dan menghimpun data agar bisa digeneralisasikan. Proses penelitian dimulai dengan teori yang baik dan konsep yang telah direduksi menjadi variabel. oleh karena itu, penelitian kuantitatif sangat memiliki sifat matematis karena bergantung pada banyaknya data yang digunakan dalam penelitian. Dengan adanya pendekatan eksperimen, peneliti mampu menguji implementasi metode pembelajaran penggunaan aplikasi kahoot dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi dalam peningkatan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran di kelas XII MAS Tarbiyah Islamiyah.

2. Jenis Penelitian

Penelitian dengan metode kuantitatif dalam penelitian ini adalah berjenis pre-eksperimen. Pre eksperimen adalah jenis desain penelitian yang memiliki ciri-ciri seperti kelas yang dijadikan sampel tidak dipilih secara acak, serta hanya menggunakan satu kelas tanpa adanya kelas kontrol. dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model desain the one group pretest dan post test. Desain penelitian ini terbagi menjadi tiga langkah untuk melakukan penelitian, yaitu pretest yang dilakukan

sebelum treatment dimulai. Pretest bertujuan untuk mengukur kemampuan awal murid. Setelah hasil pretest diperoleh, langkah berikutnya adalah memberikan treatment atau perlakuan untuk mengevaluasi perkembangan hasil belajar selanjutnya. Langkah terakhir adalah posttest. Pada tahap ini, guru melakukan evaluasi kepada murid atau menguji mereka setelah mendapatkan treatment (Ismail, 2018). Desain *one group pretest-posttest* digunakan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi Kahoot dalam mata pelajaran akidah akhlak terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Desain penelitian dengan model one group pretest posttest design dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Tabel Skema *One Group Pretest-Posttest Design*

Pretest	Treatment	Post Test
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = nilai pretest sebelum perlakuan

X = perlakuan penggunaan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa

O₂ = nilai post test sesudah perlakuan

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MAS Tarbiyah Islamiyah merupakan salah satu sekolah yang berada dikecamatan Hampan Perak berlokasi di Jalan Perintis Kemerdekaan, Simpang Beringin, Desa Klambir, Kec. Hampan Perak, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara.

a. Sejarah Berdirinya MAS Tarbiyah Islamiyah

Yayasan Pendidikan Tarbiyah Islamiyah berdiri pada tahun 1987. Lembaga pendidikan ini berbeda dengan sekolah swasta sekarang yang didirikan dengan sumber dana yang besar, Yayasan Pendidikan Tarbiyah Islamiyah didirikan dengan modal tekad, antusias dan ketekunan oleh orang-orang terdekat yang mendukungnya.

Yayasan Pendidikan Tarbiyah Islamiyah berkomitmen untuk memberikan akses kepada pendidikan agama kepada anak-anak di daerah sekitar Kecamatan Hamparan Perak. Semoga Yayasan Pendidikan Tarbiyah Islamiyah tetap berdiri hingga saat ini, tujuan yang mulia ini adalah hasil dari pemikiran pendirinya. Sebagai kepala sekolah yang diberikan oleh yayasan untuk memajukan dan mengembangkan Aliyah, Bapak. Mhd. Razali S.Pd.I M.Si berusaha sebaik mungkin untuk meningkatkan kualitas Aliyah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan pada bulan Januari sampai dengan bulan Februari Tahun Ajaran 2025/2026 yang dilakukan survey pendahuluan sebelum penelitian, pengurusan izin penelitian dan pada akhirnya penulisan laporan penelitian diselesaikan.

C. Populasi, Sampel dan Teknik Penarikan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah kumpulan objek atau subyek yang terdapat di daerah yang memenuhi kriteria masalah yang diselidiki (Veronica et al., 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X, XI, XII yang jumlahnya 103 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, waktu dan tenaga (Veronica et al., 2022). Jadi sampel adalah sebagian dari populasi yang sengaja diambil untuk mewakili keseluruhan populasi dalam penelitian. Peneliti sudah menetapkan kelas XII yang terdiri dari 43 siswa untuk dijadikan sampel pada penelitian ini.

3. Teknik Penarikan Sampel

Dalam penarikan sampel ini menggunakan non-probability sampling. Non-probability sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Dalam hal ini peneliti mengambil sampel yang berjenis sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Muin, 2023).

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

Variabel adalah suatu ide yang memiliki variasi atau perbedaan yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian. Pada dasarnya, variabel penelitian adalah segala hal yang ditentukan oleh peneliti untuk diteliti guna mendapatkan informasi

mengenai topik tersebut, selanjutnya diambil kesimpulan. Semua ide yang memiliki variasi dan menjadi subjek yang diamati oleh peneliti dapat disebut sebagai variabel. Variabel merupakan karakteristik spesifik atau sifat dari individu atau organisasi yang (a) dapat diukur atau diamati oleh peneliti, dan (b) bervariasi antara individu atau organisasi yang diteliti. Ini berarti bahwa setiap variabel harus dapat dibedakan atau dikelompokkan menjadi berbagai jenis atau kategori. Dalam penelitian ini ada 2 variabel yaitu:

1. Variabel Bebas (X) atau disebut juga Variabel Independen. Jika terdapat dua variabel yang saling berhubungan dalam penelitian, yang mana bentuk hubungannya adalah terjadi perubahan pada variabel yang satu akibat dipengaruhi perubahan variabel yang lain, maka variabel yang mempengaruhi atau variabel penyebab itu adalah variabel bebas atau variabel independen (Muin, 2023). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh integrasi Penggunaan Aplikasi Kahoot.
2. Variabel Terikat atau disebut juga Variabel Dependen. Jika terdapat dua variabel yang saling berhubungan, yang mana bentuk hubungan itu adalah perubahan variabel yang satu karena dipengaruhi atau disebabkan perubahan variabel yang lain, maka variabel yang terkena pengaruh tersebut adalah variabel terikat atau variabel dependen (Muin, 2023). Variabel yang tidak bebas ini memiliki peranan penting dalam "fokus utama bagi peneliti" atau masalah utama yang akan dijelajahi selanjutnya. Dalam penelitian ini, yang termasuk variabel terikat atau variabel yang dipengaruhi adalah hasil belajar siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau fakta yang ada di lapangan. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan guna mencapai tujuan penelitian (Veronica et al., 2022).

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan informasi yang dilakukan melalui pengamatan langsung. Peneliti melakukan pengamatan di lokasi terhadap objek yang diteliti untuk diperhatikan dengan panca indera. Peneliti berperan sebagai pengamat atau pihak yang tidak terlibat. Dalam proses pengumpulan data dengan observasi, peneliti dapat memanfaatkan catatan atau rekaman (Veronica et al., 2022).

2. Tes

Tes merupakan ketika peneliti ingin mengetahui ada tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. instrument yang berbentuk tes ini biasanya digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian prestasi belajar (Muin, 2023).

Berikut penjelasan pretest dan post test

a. Pretest

Pretest adalah Sebuah tes awal yang berupa kuesioner dilakukan untuk mengukur tingkat percaya diri siswa dalam pelajaran akidah akhlak.

b. Post test

Post test adalah sebuah tes akhir yang akan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengevaluasi seberapa berhasil siswa setelah diberikan tes serupa berupa kuesioner yang bertujuan untuk menilai rasa percaya diri siswa dalam pelajaran akidah akhlak.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan informasi yang memanfaatkan dokumen atau arsip yang telah tersedia serta cara pengumpulan data melalui pencarian bukti yang tepat sesuai dengan fokus permasalahan penelitian (Waruwu, 2023).

F. Uji Persyaratan

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan atau kevalidan sebuah instrument yang mempunyai validitas tinggi. Begitupun sebaliknya, jika instrumen tersebut kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah (Muin, 2023). Rumus korelasi produk momen, yang digunakan untuk mengevaluasi validitas instrumen tes yaitu :

Keterangan:

N : jumlah responden

X : jumlah skor tiap butir soal responden

Y : jumlah skor total responden

$r_{hitung} > r_{tabel} = \text{valid}$

$r_{hitung} < r_{tabel} = \text{tidak valid}$

2. Reliabilitas

Reliabilitas diukur dari koefisien korelasi antara percobaan pertama dengan yang berikutnya. Jika hasil koefisien korelasinya positif dan signifikan, berarti instrumen tersebut sudah dianggap reliabel. Adapun rumus reliabilitas yaitu :

$$r_{11} = \frac{2(r_{xy})}{(1+r_{xy})}$$

Penjelasan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

r_{xy} = nilai korelasi

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah tahapan yang dilakukan apabila keseluruhan data penelitian telah terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif memakai statistik. Penelitian yang berhipotesis statistik merupakan penelitian yang memakai sampel. Statistik sendiri diartikan sebagai sekumpulan metode yang bisa digunakan untuk mengambil kesimpulan yang masuk akal dari suatu data (Muin, 2023). Terdapat dua macam statistik yang dipakai untuk analisis data dalam penelitian, yaitu: statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Dengan demikian peneliti mengambil statistik inferensial. Statistik inferensial atau yang disebut juga dengan statistik induktif atau statistik probabilitas merupakan teknik statistik yang dipakai untuk menganalisis data sampel dan hasilnya digeneralisasikan atau diberlakukan untuk populasi.

a. Uji Korelasi

Metode yang digunakan untuk menilai dampak metode pengaruh penggunaan aplikasi kahoot (variabel independen) dan terhadap peningkatan hasil belajar siswa (variabel dependen) adalah teknik korelasi produk momen dengan menggunakan rumus ini:

$$r_{xy} = \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[n(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2][n(\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = angka indeks korelasi “r” produk moment

n = number of cases (jumlah responden)

ΣXY = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

ΣX = Jumlah seluruh skor X

ΣY = Jumlah seluruh skor Y

Untuk mengetahui taraf korelasi antara kedua variabel berlaku ketentuan sebagai berikut :

Besarnya “r” product moment (r_{xy})	Interprestasi
0,00 – 0,20	menunjukkan taraf korelasi sangat rendah.
0,21 – 0,40	menunjukkan taraf korelasi rendah.
0,41 – 0,70	menunjukkan taraf korelasi cukup tinggi.
0,71 – 0,90	menunjukkan taraf korelasi tinggi.
0,90 – 1,00	menunjukkan taraf korelasi sangat tinggi.

Sedangkan dalam pengujian hipotesisnya digunakan label harga kritik “korelasi product moment pearson” pada tarafsignifik 5% dan 1%.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis juga dikenal sebagai uji statistik adalah pemeriksaan terhadap pernyataan yang validitasnya masih diragukan atau tidak jelas (H. D. Siregar et al., 2024).

Untuk melakukan pengujian tersebut, data sampel menggunakan rumus:

$$r_{11} = \frac{2(r_{xy})}{(1+r_{xy})}$$

r_{11} = reliabilitas instrumen

r_{xy} = nilai korelasi

Kaidah pengujian:

$r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_0 diterima

$r_{hitung} < r_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

Untuk menghitung koefisien korelasi r_{tabel} , maka nilai r_{tabel} tersebut dapat dilihat pada tabel product moment dengan ketentuan r .

c. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (r_{xy}) pada dasarnya menilai seberapa efektif variabel bebas (penggunaan aplikasi kahoot) dalam menjelaskan variabel tergantung (Hasil Belajar). Rentang nilai koefisien determinasi berada antara nol dan satu. Jika angka r_{xy} semakin kecil (dekat dengan nol), ini menunjukkan bahwa variabel-variabel independen hanya memiliki kapasitas yang sangat rendah dalam menerangkan variabel dependen atau dampaknya kecil. Sebaliknya, jika r^2 semakin besar (dekat dengan satu), variabel-variabel independen hampir sepenuhnya menyediakan informasi yang diperlukan untuk memprediksi variabel dependen atau memiliki dampak yang signifikan, di mana rumus untuk menghitung koefisien determinasi adalah sebagai berikut:

$$KD = r_{xy} \times 100\%$$

Keterangan :

KD = Koefisien diterminansi

r_{xy} = koefisien korelasi variabel bebas dengan variabel terikat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya MAS Tarbiyah Islamiyah

Yayasan Pendidikan MAS Tarbiyah Islamiyah ialah lembaga pendidikan yang beralamat Jl. Perintis Kemerdekaan Simpang Beringin, Desa Klambir, Kec. Hamparan Perak, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara. Yayasan Pendidikan Tarbiyah Islamiyah berdiri pada tahun 1987. Lembaga pendidikan ini berbeda dengan sekolah swasta sekarang yang didirikan dengan sumber dana yang besar, Yayasan Pendidikan Tarbiyah Islamiyah didirikan dengan modal tekad, antusias dan ketekunan oleh orang-orang terdekat yang mendukungnya.

Yayasan Pendidikan Tarbiyah Islamiyah berkomitmen untuk memberikan akses kepada pendidikan agama kepada anak-anak di daerah sekitar Kecamatan Hamparan Perak. Semoga Yayasan Pendidikan Tarbiyah Islamiyah tetap berdiri hingga saat ini, tujuan yang mulia ini adalah hasil dari pemikiran pendirinya. Sebagai kepala sekolah yang diberikan oleh yayasan untuk memajukan dan mengembangkan Aliyah, Bapak. Mhd. Razali S.Pd.I M.Si berusaha sebaik mungkin untuk meningkatkan kualitas Aliyah.

Nilai-nilai IMTAQ ditanamkan kepada siswa-siswi dengan tujuan untuk memelihara akhlak dan budi pekerti yang baik yang mencerminkan Islam seperti yang diajarkan oleh Nabi Muhammad Saw. Tujuan utama dari IMTAQ adalah untuk mengangkat Allah menjadi Rasul. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan didasarkan pada nilai-nilai ini, termasuk nilai-nilai tentang akhlak, fiqih, dan hadits dari Qur'an, yang semuanya dibahas di kelas. Namun, Aliyah Tarbiyah Islamiyah tidak memberikan cukup pendidikan agama

kepada siswanya. Sejak tahun 2003, siswa di SMA, MA, dan sederajat belum diharuskan mengikuti kurikulum yang mengatur bidang TIK (Teknologi Informasi Komunikasi) yang mencakup penggunaan komputer. dan sejak 2011, siswa tingkat XI telah mengikuti kegiatan pengembangan diri.

Sejak 2011, siswa-siswi tingkat XI telah mengikuti kegiatan Pengembangan Diri di TKA/TPA, yang merupakan praktik mengajar. Komputer yang awalnya hanya dua unit sekarang memiliki 20 unit untuk kegiatan drum band dan paskibra. karena yayasan sangat menghargai kebutuhan pendidikan, serta sumber daya pendidikan lainnya. Setiap siswa harus memiliki kemampuan untuk memaksimalkan potensi mereka. Untuk menjadi siswa yang mandiri, dan siap mental untuk berdiri di depan orang banyak, diperlukan pelatihan dan bimbingan yang cukup.

Banyak metode pembelajaran yang telah diterapkan guna tercapainya tujuan yakni siswa-siswi mampu menyerap setiap materi pelajaran yang disajikan. Diskusi kelompok, tugas kelompok dan perorang, shering atau tanya jawab, penyajian materi didepan kelas dll adalah diantara metode yang dilakukan oleh masing-masing guru.

Adapun profil Yayasan Pendidikan Tarbiyah Islamiyah Kecamatan Hampan Perak, Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara :

1. Nama Madrasah Lengkap: Yayasan Pendidikan MAS Tarbiyah Islamiyah
2. NPSN : 10264720
3. Alamat Madrasah: Jl. Perintis Kemerdekaan, Simpang Beringin, Desa Klambir
4. Kecamatan: Hampan Perak
5. Kabupaten: Deli Serdang

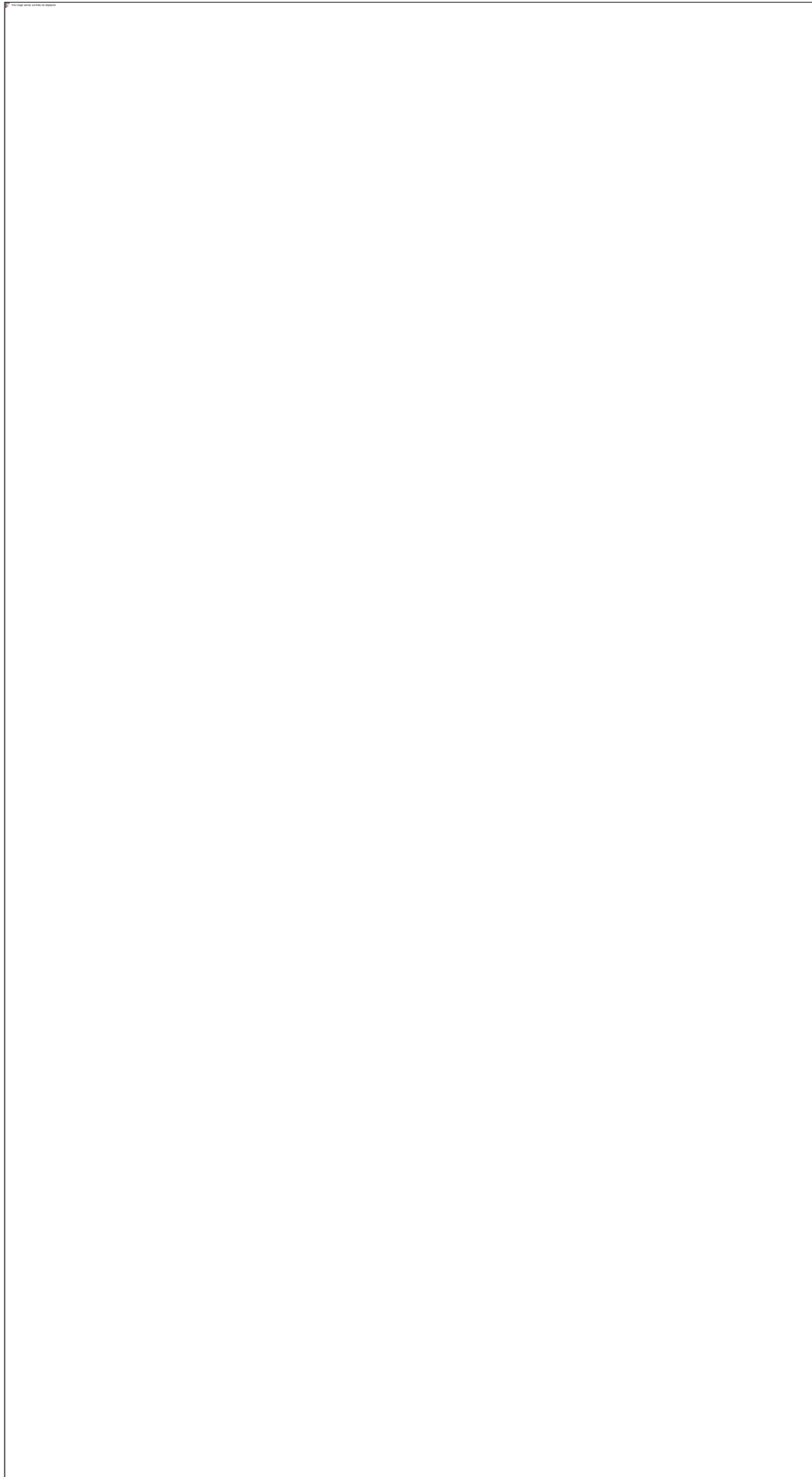
6. Provinsi: Sumatera Utara
7. Kode Pos: 20374
8. Waktu Belajar: Sekolah pagi dan Siang
9. Status: Swasta
10. Tahun Berdiri: 1987
11. Nama Ka Madrasah: Mhd. Razali S.Pd.I M.Si
12. Pendidikan Terakhir: S2
13. Status & Predikat Akreditasi : B

Adapun Visi, Misi dan Tujuan dari Yayasan Pendidikan MAS Tarbiyah Islamiyah yaitu:

A.Visi : membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada allah swt, berperilaku akilakul karimah berkepribadian tinggi, berilmu, beramal, terampil serta mampu mengaktualisasikan diri mensinergi kan madrasah dan masyarakat.

B. Misi

1. Madrasah sebagai institusi yang dapat menciptakan pendidikan yang islami.
2. Meningkatkan pembelajaran dan bimbingan secara etektif sehingga siswa dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki.
3. Menerapkan pendidikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta penunjang -penunjangnya.
4. Meningkatkan mutu tenaga pendidik dan administrasi
5. Mengusahakan sarana dan prasarana



2. Kondisi Sekolah

a. Data Guru dan Karyawan

Seluruh jumlah tenaga pendidik yang bertugas Yayasan Pendidikan MAS Tarbiyah Islamiyah berjumlah 19 orang untuk mengetahui keadaan jumlah guru dapat dikemukakan melalui tabel sebagai berikut :

Table 1
Keadaan guru dan karyawan
Yayasan Pendidikan MAS Tarbiyah Islamiyah

No.	Nama Guru	Nama Tempat Tugas	Guru Bidang Studi	Jabatan
1.	Mhd. Razali S.Pd.I M.Si	MAS Tarbiyah Islamiyah	Akidah Akhlak / Informatika	Kepala Sekolah
2.	Ibnu Suni S.Ak	MAS Tarbiyah Islamiyah	-	PKM I
3.	Jamaiah S.Pd	MAS Tarbiyah Islamiyah	-	Operator Sekolah
4.	Fitri Ayu Mei Hardian M.Pd	MAS Tarbiyah Islamiyah	-	PKM III
5.	Drs. Zainal Aripin	MAS Tarbiyah Islamiyah	Sejarah / Geografi	Guru
6.	Haris Kurniawan M.Pd	MAS Tarbiyah Islamiyah	Penjaskes	Guru
7.	Yusriono S.P	MAS Tarbiyah Islamiyah	Fisika	Guru
8.	Muhammad Saleh S.Ag	MAS Tarbiyah Islamiyah	Ski / Fiqih	Guru
9.	Nirwana S.Pd	MAS Tarbiyah Islamiyah	Kimia	Guru / Walas XI
10.	Salisah Kurnia Ningsih S.Ag	MAS Tarbiyah Islamiyah	Bahasa Indonesia	Guru
11.	M. Yudith Pranata S.Pd.I	MAS Tarbiyah Islamiyah	Qur'an Hadist / Bahasa Arab	Guru
12.	Dewi Lila Irmaya S.Pd	MAS Tarbiyah Islamiyah	Matematika	Guru/ Walas X
13.	Rizky Sayfitri	MAS Tarbiyah	Bahasa Inggris	Guru

	S.Pd	Islamiyah		
14.	Hidayani M.Pd	MAS Tarbiyah Islamiyah	Biologi	Guru / Walas XII
15.	Fitria S.E	MAS Tarbiyah Islamiyah	Ekonomi	Guru
16.	Muslim S.PD	MAS Tarbiyah Islamiyah	Pkn	Guru
17.	Fitri Diani S.E	MAS Tarbiyah Islamiyah	Sosiologi	Guru
18.	Ernawati Ningsih S.Pd	MAS Tarbiyah Islamiyah	Seni Budaya	Guru
19.	Maulida S.Pd	MAS Tarbiyah Islamiyah	Bahasa Inggris	Guru

Sumber : Data Rekap T.A 2025/2026

b. Data Siswa

Sekolah Yayasan Pendidikan MAS Tarbiyah Islamiyah pada tahun ajaran 2026/2027 memiliki 105 siswa. Pada kelas X terdapat 25 siswa, kelas XI terdapat 37 siswa dan kelas XII terdapat 44 siswa.

c. Data Sarana dan Prasarana

Madrasah juga dikenal sebagai sekolah yakni lembaga formal yang didirikan untuk mengajar dan mendidik anak-anak bangsa. Salah satu faktor yang memastikan proses pendidikan berjalan lancar adalah sarana dan prasarana. Jika dilihat secara keseluruhan, pendidikan yang berkualitas hanya dapat dicapai melalui ketersediaan fasilitas yang memadai dan lengkap di sebuah lembaga pendidikan. Untuk melaksanakan pendidikan, MAS Tarbiyah Islamiyah memiliki sarana dan fasilitas yang cukup. Sebagai contoh, berikut adalah beberapa sarana dan fasilitas yang dimiliki oleh MAS Tarbiyah Islamiyah:

Table 3
Prasarana Yayasan Pendidikan MAS Tarbiyah
Islamiyah

No	Jenis Prasarana	Jumlah
1	Ruang Kelas	2
2	Ruang Guru	1
3	Ruang Tata Usaha	1
4	Lab Komputer	1
5	Perpustakaan	1
6	Kamar Mandi Siswa	2
7	Kamar Mandi Guru	1
8	Aula/Lapangan	1
9	Ruang BK	1
10	Ruang UKS	1
11	Musholla	1
12	Ruang Kepala Sekolah	1
	Jumlah Keseluruhan	14

Sumber: Data Yayasan Pendidikan Tarbiyah Islamiyah

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAS Tarbiyah Islamiyah

Sebelum pengenalan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Akidah Akhlak, proses mengajar guru masih sangat bergantung pada metode ceramah konvensional. Metode ini bersifat satu arah, di mana guru mendominasi penyampaian materi secara penuh tanpa melibatkan siswa secara aktif selama proses berlangsung. Siswa hanya bertugas mendengarkan dengan pasif, sehingga interaksi terbatas hingga sesi tanya jawab di akhir pelajaran saja. Kondisi ini menyebabkan siswa sering mengalami kejenuhan yang tinggi, yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan pemahaman materi.

Pada saat ini didunia pendidikan, memang tidak sedikit model-model pembelajaran yang masih jauh dari kata efektif, yang ujung-ujungnya malah sering memicu rasa jenuh baik bagi siswa maupun guru sepanjang proses belajar mengajar berlangsung. Bayangkan saja, di berbagai institusi pendidikan dari sekolah negeri sampai swasta, proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) ini kerap kali dihadapkan pada tantangan besar berupa metode pembelajaran yang belum optimal sama sekali, sehingga gampang banget menimbulkan kebosanan yang parah dan bahkan menurunkan motivasi partisipan secara drastis, mulai dari anak-anak sampai pendidiknya sendiri. Belum lagi dalam ekosistem pendidikan modern yang seharusnya lebih dinamis ini, banyak sekali pendekatan pembelajaran yang masih stuck di level efektivitas rendah, yang pada akhirnya bikin seluruh proses belajar mengajar terasa begitu monoton dan rawan membuat para peserta didik cepat jenuh, apalagi kalau materi diajarkan dengan cara yang sama berulang-ulang tanpa inovasi segar.

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode ceramah membuat siswa merasa seperti penerima informasi pasif, tanpa kesempatan untuk berpartisipasi atau memberikan umpan balik secara real-time. Guru Akidah Akhlak cenderung menyampaikan konsep-konsep abstrak seperti tauhid, fastabiqul khairat, kerja keras dan kewajiban ibadah melalui monolog panjang, yang sulit dicerna oleh siswa remaja dengan rentang perhatian terbatas.

Selain itu, observasi kelas menunjukkan bahwa siswa sering kali terlihat bosan, dengan perilaku seperti menguap, melamun, atau bahkan bermain gadget secara diam-diam. guru mengindikasikan bahwa metode ceramah sulit mengakomodasi perbedaan tingkat pemahaman siswa, sehingga siswa berprestasi rendah semakin tertinggal. Sesi tanya jawab di akhir pun sering

sepi, karena siswa tidak bertanya akibat rasa malu atau kehilangan minat setelah 40 menit mendengarkan tanpa istirahat interaktif. Hal ini kurangnya variasi media, dimana guru hanya mengandalkan papan tulis dan buku teks, tanpa media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan Penelitian yang bernama (Azizah et al., 2024) juga menemukan bahwa kejenuhan siswa berdampak pada disiplin kelas, Guru Akidah Akhlak mengakui bahwa metode satu arah ini kurang efektif untuk mata pelajaran yang menuntut pembentukan karakter dan pemahaman mendalam, karena siswa tidak diajak merefleksikan materi secara pribadi. Data observasi menunjukkan waktu efektif belajar hanya dari durasi pelajaran 2 x 40 menit, sisanya terbuang karena ketidakaktifan siswa.

Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan emosional terhadap materi akhlak, dimana siswa gagal menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari. Observasi lapangan selama tiga minggu mencatat bahwa guru menyampaikan materi penuh tanpa jeda, seperti penjelasan rinci tentang *fastabiqul khairat*, yang membuat siswa kehilangan konsentrasi setelah 15 menit pertama. Tanpa interaksi aktif, siswa tidak mampu mengklarifikasi kesalahpahaman secara instan, sehingga kesalahan konseptual seperti membedakan akidah dan akhlak tetap bertahan. Dari perspektif guru, metode ceramah dianggap efisien untuk menjangkau seluruh materi kurikulum, tetapi ironisnya justru menghambat pencapaian kompetensi dasar (KD) seperti "siswa mampu menerapkan akhlak dalam interaksi sosial".

Secara keseluruhan, hasil penelitian sebelum Kahoot menggambarkan pembelajaran Akidah Akhlak sebagai proses yang kurang dinamis, dimana dominasi metode ceramah satu

arah menciptakan siswa pasif dan jenuh. Guru menyampaikan materi secara komprehensif, tapi tanpa keterlibatan siswa, efektivitasnya rendah. Hal ini menjadi dasar utama untuk intervensi teknologi seperti Kahoot, guna mengubah paradigma dari pasif ke interaktif.

Berkaitan dengan pembelajaran akidah akhlak di sekolah, hasil belajar merupakan hal yang penting dalam upaya melihat keberhasilan belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan bentuk dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

Perilaku siswa sebagai cerminan hasil belajar ini dapat terlihat dari berbagai aspek. Pertama, penguasaan pengetahuan yang terwujud dalam kemampuan siswa untuk menjelaskan dalil-dalil Al-Qur'an dan Hadits terkait akhlak mulia, seperti sabar dan ikhlas. Kedua, keterampilan berpikir yang ditunjukkan melalui kemampuan memecahkan masalah etis, misalnya bagaimana menerapkan nilai-nilai akhlak dalam menghadapi bullying di sekolah. Ketiga, keterampilan motorik yang melibatkan praktik nyata, seperti pelaksanaan shalat berjamaah dengan khushyuk atau kegiatan sosial berbasis akhlak seperti bakti sosial.

Pentingnya menilai hasil belajar ini dalam pembelajaran akidah akhlak tidak dapat diabaikan, karena mata pelajaran ini bertujuan membentuk insan kamil yang berakidah benar dan berakhlak karimah. Guru dapat menggunakan asesmen autentik seperti observasi perilaku sehari-hari, portofolio tugas akhlak, tes esai berbasis kasus, dan refleksi diri untuk melihat perkembangan siswa. Dengan demikian, keberhasilan belajar tidak hanya diukur

dari nilai rapor, tetapi juga dari transformasi karakter yang berkelanjutan, yang pada akhirnya berkontribusi pada pembangunan generasi muslim yang tangguh dan bertakwa

Berdasarkan data hasil belajar siswa yang diperoleh sebelum penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif, maka diperoleh temuan hasil belajar siswa secara keseluruhan seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Data Tabel
Nilai Siswa Pretest

No.	Nama	Pre Test
1	Adinda Putri	100
2	Ahmad Rizka Nafi	100
3	Aisyah Mudmainah	85
4	Alfarabi Tanjung	95
5	Alifa Syahira Hasbi	95
6	Alya Dian Azmal	75
7	Amelia	95
8	Chyntia Laura	95
9	Dinda Ayu Pratiwi	100
10	Elsya Shukroun	90
11	Fadilah Ilham Latif	95
12	Gita mutiara	95
13	Habib Husain	90
14	Halimah	95
15	Hazira Faradila Adha	100
16	Jihan Syakira	70
17	Kayana Tsary	100
18	Kayla Putri	90
19	Khansa Muti'ah	100
20	Khatimul Hasyim	95
21	Latifah Az Zahra	90
22	Leonard Dwi Praja	95
23	Muhammad Bagas Ramadhani	100
24	Mutia Ningsih	95
25	Mutia Syafitri	100
26	Nabila Nur Habsari	85
27	Nabila Tasya Anggraini	100
28	Nayla Husna	90

29	Nazwa Intan	95
30	Nurhasanah Syafitri	100
31	Nuril Ramadhani	100
32	Safira Wiranti	100
33	Salsabila	95
34	Sekar Ningrum Ayu Ningsih	95
35	Supyan	75
36	Vina Nur Jayati	95
37	Viona Agustrian	85
38	Nafisha Fitri	95
39	Kirana Larasati	95

Berdasarkan tabel di atas, terlihat rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi Kahoot. Hal ini diperoleh dari analisis yang dilakukan dengan bantuan SPSS, berikut hasil tabel bantuan SPSS dibawah ini yaitu:

pretest

N	Valid	39
	Missing	0
Mean		93.46
Median		95.00
Mode		95
Std. Deviation		7.359

2. Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAS Tarbiyah Islamiyah

Setelah pengenalan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Akidah Akhlak, Bahwa peneliti menerapkan metode aplikasi Kahoot sebagai upaya strategis untuk meningkatkan peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MAS Tarbiyah Islamiyah. Penggunaan teknologi pada intinya mampu meningkatkan mutu pendidikan, yang terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu cara efektif untuk melakukan hal itu adalah melalui media pembelajaran berbasis permainan. Saat ini, pendekatan pembelajaran semacam itu telah banyak diterapkan diarah pendidikan. Berbagai studi terkait menunjukkan bahwa metode berbasis permainan memberikan dampak positif yang lebih baik ketimbang pendekatan konvensional (Purwanto et al., 2021).

Dengan demikian media digital membentuk pembelajaran yang dilaksanakan dalam teknologi sebagai alat bantu untuk memaparkan bahan ajar ke peserta didik supaya lebih antusias proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu sangat mendukung bagi guru dalam mengajar di sekolah dan suatu solusi untuk siswa ketika belajar. Metode pembelajaran & media pembelajaran akan terus berkembang secara signifikan kearah digital di era sekarang ini.

Manfaat utama dalam mengetahui media pembelajaran digital ialah mempermudah akses belajar seperti yang diketahui dunia digital sangat mempermudah mempelajari apapun, dengan adanya media pembelajaran digital dalam dunia pendidikan. Apalagi banyak media pembelajaran yang belum diketahui pendidik di zaman teknologi saat ini contohnya aplikasi kahoot.

Kahoot adalah platform pendidikan berbasis game yang dirancang untuk membuat siswa lebih terlibat dalam kelas. Media Kahoot mampu mempertahankan semangat belajar yang berkelanjutan bagi siswa, sehingga menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton (D. Saputra & Prasetyo, 2025).

Penelitian menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan metode kahoot ini adalah peneliti memanfaatkan perangkat laptop yang terhubung dengan proyektor guna menampilkan soal-soal dan jawaban interaktif dari game Kahoot secara visual di depan kelas, sehingga seluruh siswa dapat melihatnya dengan jelas. Sementara itu, para siswa diarahkan untuk berpartisipasi aktif melalui perangkat handphone pribadi mereka masing-masing, yang telah berhasil terhubung secara daring ke akun Kahoot dari laptop peneliti, memungkinkan mereka menjawab soal secara real-time dan kompetitif.

Saat sesi pembelajaran dengan game Kahoot ini berlangsung, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa, dimana beberapa siswa menunjukkan peran aktif yang tinggi, seperti antusiasme mereka dalam menjawab setiap soal yang muncul, serta kegembiraan saat memantau leaderboard skor secara langsung untuk mengetahui siapa yang menduduki urutan pertama sebagai juara tertinggi dan siapa pula yang berada di urutan terakhir.

Dengan demikian ada atau tidaknya pengaruh game aplikasi kahoot tersebut, kita tidak bisa melihat dari antusias siswa pada saat pembelajaran berlangsung. tidak dapat disimpulkan secara mutlak hanya berdasarkan pengamatan antusiasme siswa semata pada saat proses pembelajaran tersebut berlangsung, karena faktor-faktor lain seperti motivasi intrinsik atau kondisi kelas mungkin turut berperan.

Berdasarkan data hasil belajar siswa yang diperoleh setelah penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif, maka diperoleh temuan hasil belajar siswa secara keseluruhan seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Data Tabel
Nilai Siswa Post Test

No.	Nama	Post Test
1	Adinda Putri	100
2	Ahmad Rizka Nafi	100
3	Aisyah Mudmainah	90
4	Alfarabi Tanjung	75
5	Alifa Syahira Hasbi	95
6	Alya Dian Azmal	90
7	Amelia	65
8	Chyntia Laura	85
9	Dinda Ayu Pratiwi	100
10	Elsya Shukroun	85
11	Fadilah Ilham Latif	65
12	Gita mutiara	80
13	Habib Husain	90
14	Halimah	100
15	Hazira Faradila Adha	100
16	Jihan Syakira	100
17	Kayana Tsary	100
18	Kayla Putri	100
19	Khansa Muti'ah	95
20	Khatimul Hasyim	40
21	Latifah Az Zahra	90
22	Leonard Dwi Praja	70
23	Muhammad Bagas Ramadhani	65
24	Mutia Ningsih	70
25	Mutia Syafitri	85
26	Nabila Nur Habsari	90
27	Nabila Tasya Anggraini	100
28	Nayla Husna	100
29	Nazwa Intan	95
30	Nurhasanah Syafitri	80
31	Nuril Ramadhani	80
32	Safira Wiranti	65

33	Salsabila	95
34	Sekar Ningrum Ayu Ningsih	60
35	Supyan	60
36	Vina Nur Jayati	70
37	Viona Agustrian	90
38	Nafisha Fitri	100
39	Kirana Larasati	80

Berdasarkan tabel di atas, terlihat rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Kahoot. Hal ini diperoleh dari analisis yang dilakukan dengan bantuan SPSS, berikut hasil tabel bantuan SPSS dibawah ini yaitu:

Statistics

posttest

N	Valid	39
	Missing	0
Mean		84.62
Median		90.00
Mode		100
Std. Deviation		15.191

3. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAS Tarbiyah Islamiyah

a. Uji Validitas

Uji validitas ialah untuk mengevaluasi apakah instrumen pengukuran, khususnya item-item pertanyaan dalam soal, benar-benar valid atau tidak valid. Setiap butir soal dianggap valid bila setiap pertanyaannya mampu mengukur variabel yang dimaksud secara tepat dan akurat (Muin, 2023).

Uji validitas menggunakan aplikasi excel dengan $N=39$, $r_{tabel} = 0,316$ dapat dihasilkan sebagai berikut:

Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0.413	0,316	Valid
2	0.345	0,316	Valid
3	0.392	0,316	Valid
4	0.342	0,316	Valid
5	0.388	0,316	Valid
6	0.414	0,316	Valid
7	0.347	0,316	Valid
8	0.347	0,316	Valid
9	0.347	0,316	Valid
10	0.459	0,316	Valid
11	0.551	0,316	Valid
12	0.394	0,316	Valid
13	0.599	0,316	Valid
14	0.477	0,316	Valid
15	0.846	0,316	Valid
16	0.757	0,316	Valid
17	0.622	0,316	Valid
18	0.678	0,316	Valid
19	0.356	0,316	Valid
20	0.608	0,316	Valid

b. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas menunjukkan suatu pengertian bahwa instrumen dapat dipercayai untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik.

Instrumen yang sudah dapat dipercaya menunjukkan data yang dapat dipercaya pula. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach's Alpha $>0,60$ dan dikatakan tidak reliabel jika Cronbach's Alpha $< 0,60$

Uji realibilitas ini menggunakan aplikasi excel sesuai dengan uji validitas diatas, dapat dihasilkan sebagai berikut:

Butir Soal	Varian
1	0.11471
2	0.094467
3	0.11471
4	0.22807
5	0.151147
6	0.094467
7	0.236167
8	0.236167
9	0.072874
10	0.094467
11	0.133603
12	0.049933
13	0.11471
14	0.072874
15	0.218623
16	0.182186
17	0.218623
18	0.248313
19	0.22807
20	0.133603

Jumlah Varian	3.037787	
Varian Total	14.11471	
Keputusan/Hasil	0.826083	Reliabel

Dari tabel diatas menyatakan 20 soal yang dibuat oleh peneliti menghasilkan reliabel dengan semua data uji validitas yang menyatakan valid.

c. Uji Korelasi

Metode yang digunakan untuk menilai dampak metode pengaruh penggunaan aplikasi kahoot (variabel independen) dan terhadap peningkatan hasil belajar siswa (variabel dependen) adalah teknik korelasi produk momen dengan menggunakan hasil SPSS:

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	39	-.023	.889

d. Uji Hipotesis Menggunakan Uji t

Uji hipotesis ini bertujuan menguji pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen menggunakan uji t melalui aplikasi SPSS for Windows. Keputusan diterima atau ditolak berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) dibandingkan dengan tingkat signifikansi alpha penelitian.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	93.46	39	7.359	1.178
	posttest	84.62	39	15.191	2.433



Dari table diatas menunjukkan hasil dari kolom Sig. (2-tailed) adalah 0,002 dan alpha penelitian dengan tarafsignifikan 5% atau

0,005. bahwa kolom Sig. (2-tailed) lebih kecil dari alpha penelitian ($0,002 < 0,005$), dapat disimpulkan pada penelitian ini bahwa H1 di tolak, Jadi disimpulkan bahwa tidak ada Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di MAS Tarbiyah Islamiyah .

C. Pembahasan

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mas Tarbiyah Islamiyah

Hasil penelitian siswa sebelum menggunakan aplikasi kahoot adalah bahwa proses mengajar guru masih sangat bergantung pada metode ceramah konvensional. Metode ini bersifat satu arah, di mana guru mendominasi penyampaian materi secara penuh tanpa melibatkan siswa secara aktif selama proses berlangsung. Siswa hanya bertugas mendengarkan dengan pasif, sehingga interaksi terbatas hingga sesi tanya jawab di akhir pelajaran saja. Hal ini sesuai dengan pendapat Azizi et al. (2024) yaitu kondisi ini menyebabkan siswa sering mengalami kejenuhan yang tinggi, yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan pemahaman materi.

Pada saat ini didunia pendidikan, memang tidak sedikit model-model pembelajaran yang masih jauh dari kata efektif, yang ujung-ujungnya malah sering memicu rasa jenuh baik bagi siswa maupun guru sepanjang proses belajar mengajar berlangsung. Bayangkan saja, di berbagai institusi pendidikan dari sekolah negeri sampai swasta, proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) ini kerap kali dihadapkan pada tantangan besar berupa metode pembelajaran yang belum optimal sama sekali, sehingga gampang

banget menimbulkan kebosanan yang parah dan bahkan menurunkan motivasi partisipan secara drastis, mulai dari anak-anak sampai pendidiknya sendiri. Belum lagi dalam ekosistem pendidikan modern yang seharusnya lebih dinamis ini, banyak sekali pendekatan pembelajaran yang masih stuck di level efektivitas rendah, yang pada akhirnya bikin seluruh proses belajar mengajar terasa begitu monoton dan rawan membuat para peserta didik cepat jenuh, apalagi kalau materi diajarkan dengan cara yang sama berulang-ulang tanpa inovasi segar.

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode ceramah membuat siswa merasa seperti penerima informasi pasif, tanpa kesempatan untuk berpartisipasi atau memberikan umpan balik secara real-time. Guru Akidah Akhlak cenderung menyampaikan konsep-konsep abstrak seperti tauhid, fastabiqul khairat, kerja keras dan kewajiban ibadah melalui monolog panjang, yang sulit dicerna oleh siswa remaja dengan rentang perhatian terbatas.

Selain itu, observasi kelas menunjukkan bahwa siswa sering kali terlihat bosan, dengan perilaku seperti menguap, melamun, atau bahkan bermain gadget secara diam-diam. guru mengindikasikan bahwa metode ceramah sulit mengakomodasi perbedaan tingkat pemahaman siswa, sehingga siswa berprestasi rendah semakin tertinggal. Sesi tanya jawab di akhir pun sering sepi, karena siswa tidak bertanya akibat rasa malu atau kehilangan minat setelah 40 menit mendengarkan tanpa istirahat interaktif. Hal ini kurangnya variasi media, dimana guru hanya mengandalkan papan tulis dan buku teks, tanpa media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan data yang disajikan dalam hasil penelitian bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi kahoot adalah nilai rata-rata pretest yaitu 93,46. Hal ini sama dengan hasil

penelitian menurut Rahmi (2023) dengan nilai rata-rata pretest yaitu 85,48. yang dimana nilai rata-rata pretest dalam penelitian ini sama dengan penelitian terdahulu yaitu memiliki nilai rata-rata pretest yang tinggi.

Kemudian dalam penelitian ini melalui analisis mendalam terhadap kondisi hasil belajar siswa dalam mata pembelajaran akidah akhlak sebelum menggunakan aplikasi kahoot dengan nilai rata-rata 93,46, nilai median ialah 95 dan nilai modusnya ialah 95. tetapi mata pelajaran akidah akhlak siswa masih merasakan kejenuhan dalam pembelajaran berlangsung, walaupun nilai siswa kelas XII MAS Tarbiyah Islamiyah termasuk tinggi dan memuaskan.

2. Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mas Tarbiyah Islamiyah

Setelah pengenalan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Akidah Akhlak, hasil penelitian menunjukkan bahwa Peneliti menerapkan metode aplikasi Kahoot sebagai upaya strategis untuk meningkatkan peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MAS Tarbiyah Islamiyah. Penggunaan teknologi pada intinya mampu meningkatkan mutu pendidikan, yang terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu cara efektif untuk melakukan hal itu adalah melalui media pembelajaran berbasis permainan. Saat ini, pendekatan pembelajaran semacam itu telah banyak diterapkan di ranah pendidikan. lebih baik ketimbang pendekatan konvensional Purwanto et al., (2021).

Dengan demikian media digital membentuk pembelajaran yang dilaksanakan dalam teknologi sebagai alat bantu untuk memaparkan bahan ajar ke peserta didik supaya lebih antusias proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu sangat mendukung bagi guru dalam mengajar disekolah dan suatu solusi untuk siswa ketika belajar. Metode pembelajaran & media pembelajaran akan terus berkembang secara signifikan ke arah digital di era sekarang ini.

Manfaat utama dalam mengetahui media pembelajaran digital ialah mempermudah akses belajar seperti yang diketahui dunia digital sangat mempermudah mempelajari apapun, dengan adanya media pembelajaran digital dalam dunia pendidikan. Apalagi banyak media pembelajaran yang belum diketahui pendidik dizaman teknologi saat ini contohnya aplikasi kahoot.

Kahoot adalah platform pendidikan berbasis game yang dirancang untuk membuat siswa lebih terlibat dalam kelas. Media Kahoot mampu mempertahankan semangat belajar yang berkelanjutan bagi siswa, sehingga menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton D. Saputra & Prasetyo, (2025).

Penelitian menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan metode ini adalah peneliti memanfaatkan perangkat laptop yang terhubung dengan proyektor guna menampilkan soal-soal dan jawaban interaktif dari game Kahoot secara visual di depan kelas, sehingga seluruh siswa dapat melihatnya dengan jelas. Sementara itu, para siswa diarahkan untuk berpartisipasi aktif melalui perangkat handphone pribadi mereka masing-masing, yang telah berhasil terhubung secara daring ke akun Kahoot dari laptop peneliti, memungkinkan mereka menjawab soal secara real-time dan kompetitif.

Saat sesi pembelajaran dengan game Kahoot ini berlangsung, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa, dimana beberapa siswa menunjukkan peran aktif yang tinggi, seperti antusiasme mereka dalam menjawab setiap soal yang muncul, serta kegembiraan saat memantau leaderboard skor secara langsung untuk mengetahui siapa yang menduduki urutan pertama sebagai juara tertinggi dan siapa pula yang berada di urutan terakhir. Dengan demikian ada atau tidaknya pengaruh game aplikasi kahoot tersebut, kita tidak bisa melihat dari antusias siswa pada saat pembelajaran berlangsung, tidak dapat disimpulkan secara mutlak hanya berdasarkan pengamatan antusiasme siswa semata pada saat proses pembelajaran tersebut berlangsung, karena faktor-faktor lain seperti motivasi intrinsik atau kondisi kelas mungkin turut berperan.

Berdasarkan data yang disajikan dalam hasil penelitian bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi kahoot adalah nilai rata-rata post test yaitu 84,62. Hal ini sama dengan hasil penelitian menurut (Rahmi, 2023) dengan nilai rata-rata post test yaitu 79,52. yang dimana nilai rata-rata pretest dalam penelitian ini sama dengan penelitian terdahulu yaitu memiliki nilai rata-rata post test yang rendah.

Selanjutnya, dalam penelitian ini, dilakukan analisis mendalam terhadap kondisi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebelum penerapan aplikasi Kahoot. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa mencapai 84,62, dengan nilai median sebesar 90 dan nilai modus 100. Dengan demikian, para siswa kelas XII di Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Tarbiyah Islamiyah sungguh menunjukkan antusiasme yang begitu tinggi dan menyenangkan sepanjang proses pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Kahoot, di

mana mereka aktif berpartisipasi dengan penuh semangat, saling bersaing dalam kuis digital yang menarik, serta menikmati suasana kelas yang hidup dan penuh tawa. Meskipun demikian, secara keseluruhan pencapaian nilai rata-rata siswa masih tergolong rendah, yang mungkin disebabkan oleh kurangnya persiapan materi sebelumnya atau tantangan dalam memahami konsep-konsep yang diuji melalui platform tersebut.

3. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAS Tarbiyah Islamiyah

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di MAS Tarbiyah Islamiyah. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan metode aplikasi kahoot, guna meningkatkan peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Pada metode Aplikasi Kahoot, peneliti menggunakan laptop dan proyektor untuk melihat soal dan jawaban game kahoot. Agar siswa bisa menjawab game kahoot tersebut melalui handphone yang sudah terhubung dari laptop peneliti.

Kemudian saat metode game kahoot tersebut ini berlangsung dilaksanakan pada siswa kelas XII MAS Tarbiyah Islamiyah, beberapa siswa jadi mempunyai peran aktif saat proses pembelajaran berjalan, siswa antusias menjawab soal dan melihat skor tertinggi yaitu siapa yang di urutan pertama dan urutan terakhir. Dengan demikian ada atau tidaknya pengaruh game aplikasi kahoot tersebut, kita tidak bisa melihat dari antusias siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Terdapat hasil belajar siswa pada bagian deskriptif statistic yang telah peneliti paparkan diatas, adanya penjelasan nilai pre test dan post test siswa kelas XII MAS Tarbiyah Islamiyah.

Keberhasilan proses belajar sangat dipengaruhi oleh pemilihan metode pengajaran yang inovatif. Guru tidak hanya sekedar mentransfer materi ke siswa, tapi wajib menciptakan lingkungan belajar interaktif agar siswa aktif berpartisipasi dan memahami konsep secara mendalam. Hal ini berdasarkan perspektif (Azizah et al., 2024) menyatakan bahwa metode pengajaran adalah istilah yang mengacu pada metode atau pendekatan yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa memahami, menguasai, dan menggunakan materi bahan ajar tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat nilai pretest dengan nilai rata-rata ialah 93,46 , nilai median ialah 95 dan nilai modus ialah 95. Pada nilai post test terdapat nilai rata-rata ialah 84,62 , nilai median ialah 90 dan nilai modus ialah 100.

Berdasarkan hasil data penelitian dapat disimpulkan dari tabel sig. (2-tailed) adalah 0,002 dengan alpha penelitian 5% atau 0,005 dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh karena $0,002 < 0,005$ Maka dengan itu H_1 ditolak. Jadi tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi kahoot pada mata pelajaran akidah akhlak terhadap peningkatan hasil belajar siswa di MAS Tarbiyah Islamiyah.

Kahoot ialah media digital yang merujuk ke dalam suatu game yang paling seru dan banyak disukai peserta didik disekolah manapun termasuk sekolah MAS Tarbiyah Islamiyah. Game tersebut terdiri dari adanya kuis pilihan berganda, kuis essay dan lain-lain. Hal ini menyatakan pendapat (D. Saputra & Prasetyo, 2025) dalam wawancara jurnalnya, Kahoot adalah platform pendidikan berbasis game yang dirancang untuk membuat siswa lebih terlibat dalam kelas.

Kahoot digunakan oleh guru dengan tujuan untuk memberi siswa pengalaman belajar yang menarik. Game kahoot ini dapat

menarik banyak siswa maupun mahasiswa ketika membuat kuis pilihan berganda (W. S. Saputra et al., 2023). Oleh karena itu game kahoot memiliki hal positif bagi siswa dalam proses pembelajaran akidah akhlak dan dapat menimbulkan semangat siswa ketika belajar mengajar akidah akhlak yang sangat efektif dan efisien.

Pendekatan bermain sambil belajar pada dasarnya memanfaatkan minat dan rasa ingin tahu alami anak-anak sebagai fondasi utama pembelajaran. Saat anak-anak terlibat dalam permainan yang seru dan relevan dengan pengalaman pribadi mereka, mereka cenderung berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Ini mampu memicu motivasi belajar intrinsik serta memperkuat dasar pengetahuan mereka. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu memaksimalkan keterlibatan siswa melalui elemen permainan. Walaupun ada kekhawatiran terkait akses anak-anak terhadap teknologi, alat ini bisa jadi sarana efektif dalam proses pembelajaran jika diterapkan secara bijak. Contohnya, aplikasi serta game edukatif membantu anak-anak menguasai matematika, bahasa, dan sains dengan lebih mendalam. Selain itu, integrasi teknologi seperti Kahoot atau Wordwall dalam pelajaran Islam dapat membuat siswa lebih antusias belajar akidah akhlak melalui kuis interaktif yang menyenangkan (Limbong et al., 2024).

Metode game melalui aplikasi Kahoot telah banyak diterapkan dalam berbagai penelitian pendidikan sebelumnya sebagai upaya inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Secara khusus, terdapat dua penelitian terdahulu yang secara konsisten menggunakan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Matematika. Kedua studi tersebut menunjukkan hasil yang serupa dan signifikan,

yakni adanya pengaruh positif yang nyata dari penerapan Kahoot terhadap pencapaian belajar siswa, seperti peningkatan motivasi, retensi pengetahuan, dan hasil tes pasca-intervensi. Namun, temuan berbeda muncul pada penelitian lain yang menerapkan aplikasi yang sama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), di mana analisis statistik menunjukkan tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap variabel pembelajaran yang diukur, meskipun faktor-faktor seperti desain soal, durasi penggunaan, atau karakteristik siswa mungkin menjadi penyebab perbedaan tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di MAS Tarbiyah Islamiyah, dapat dirincikan bahwa game aplikasi kahoot dalam belajar mengajar pada mata pelajaran akidah akhlak dapat menambah peran aktif dan semangat siswa saat menerima bahan ajar akidah akhlak.

Pada hasil dalam penelitian ini, seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi kahoot pada mata pelajaran akidah akhlak terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada kelas XII dengan menggunakan aplikasi SPSS terdapat besarnya pengaruh hanya 0.002, terlihat dari hasil dari kolom Sig. (2-tailed) adalah 0,002. hal ini tidak cukup besar dari alpha penelitian dengan taraf signifikan 5% atau 0,005. jadi dapat di simpulkan tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi kahoot pada mata pelajaran akidah akhlak terhadap peningkatan hasil belajar siswa di MAS Tarbiyah Islamiyah.

B. Saran

Berdasarkan penjelasan penelitian diatas dapat diberikan beberapa saran untuk evaluasi kedepannya, yaitu:

1. Bagi siswa

Dalam mengamati metode pembelajaran yang disampaikan kepada siswa, sangatlah penting untuk mengevaluasi sejauh mana siswa tersebut mampu menyerap ilmu pengetahuan secara efektif dan mendalam

2. Bagi Guru

Guru memiliki tanggung jawab utama untuk menghidupkan suasana selama proses belajar mengajar berlangsung, dengan

melibatkan siswa secara aktif sebagai inti kurikulum dalam dinamika kelas. Suasana yang hidup dapat diciptakan melalui strategi seperti penggunaan media digital seperti game kahoot dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Suseno Putri, Masykur H Mansyur, N. U. (2022). *Peran Guru Akidah Akhlak Dalam Membangun Peserta Didik Yang Berakhlakul Karimah di Era Society 5.0*. 8(September), 83–92.
- Anviani, R., & Pujiriyanto, P. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Epistema*. <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/epistema/article/view/31746>
- Azizah, N., Mutolib, A., Adilla, F., Fadiahusna, S., & Hasanah, L. (2024). *Ragam Metode Pembelajaran Menarik Untuk Anak Usia Dini : Konsep Dan Praktek*. 8(1), 75–83.
- Darmawan, A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi*. 1(2), 91–99.
- Dr. Ina Magdalena, M. P. dan P. 4G. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD* (Resa Awahita (ed.)). CV Jejak, anggota IKAPI.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fajri, N., Padang, U. P., Akbar, A., Zakir, S., & Rila, A. (2021). Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran PAI pada Materi Masuknya Islam ke Nusantara SMPN 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 4, 78–89.
- Fasya, E., Sp, J., & Yogyakarta, S. M. A. N. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19*.
- Fernando, Y., Andriani, P., & ... (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal* <https://ejournalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/ALFIHRIS/article/view/843>

- Harfiani, R., & Fanreza, R. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Lesson Study Praktikum Wisata Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Berpikir Kreatif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media dan Sumber Belajar Di Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam UMSU. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 11 No. 1.
- Hasan, M., Bari, A., & Wahab, W. (2024). Capaian Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Terintegrasi dengan Kebutuhan Membangun Moderasi Beragama. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 7949–7955. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.4845>
- Hasan, Z., & Zubairi, Z. (2023). Strategi Dan Metode Pembelajaran Akidah Akhlak. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 38–47. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v2i1.312>
- Hasanah, N., & Habibah, S. (2021). Implementasi manajemen kelas di SD Negeri. In *Jurnal Administrasi, Kebijakan, Dan Kepemimpinan*
- Idhar, I. (2022). Strategi Guru Akidah Akhlak dalam Menanamkan Karakter pada Peserta Didik. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 23–29. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.108>
- Ikmal, H. (2023). *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Konsep, Pemilihan, Pengembangan dan Evaluasi)* (Z. Al-anshari (ed.)). Nawa Litera Publishing.
- Ismail, F. (2018). *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial* (M. Astuti (ed.)). Prenadamedia Group.
- Isrofah, I., Sitisaharia, S., & Hamida, H. (2022). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri. 5, 1748–1756.

- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “Kahoot” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran*. 8(2018), 108–121.
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgsd, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., & Yani, A. (2021). *Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19* 1–5.
- Limbong, C. Y., Pardede, S. R., Padang, D., & Rehenda, E. (2024). *Bermain Sambil Belajar : Strategi Pembelajaran*. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia dini*, 521–530. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12740>
- Maghfirah, F., Satriana, M., Nurliana, A. D., Haryani, W., & Jafar, F. S. (2022). *Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD*. 6(6), 6027–6034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3370>
- Mardatillah, A., Putri, H., Nadia, Tanjung, N. K., & Ungu, E. S. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. 9(November), 98–105.
- Muin, A. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif* (A. Maulana (ed.); CV. Litera). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Munawaroh, A. (2022). *Pengaruh Media Game Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar*. etheses.iainkediri.ac.id. <https://etheses.iainkediri.ac.id/7053/>
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.

- Purwanto, A., Cahyaningrum, W., & Fera. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 01(01), 1–9.
- Rahmi, N. A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK PGRI Pekanbaru*. 141.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & ... (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap dunia pendidikan (Studi literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar*
<https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/5432>
- Saputra, D., & Prasetyo, K. B. (2025). Strategi Guru Dalam Mengevaluasi Pembelajaran Dengan Aplikasi Kahoot Di UPT SD Negeri Sinar Mulyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 341–351.
- Saputra, W. S., Subroto, W., & Sriwati, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Minat Siswa di Kelas X SMK Negeri 1 Kotabaru Tahun Ajaran 2021/2022. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 3(2), 76. <https://doi.org/10.20527/pby.v3i2.10231>
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W. S., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *of Environment and Management*.
- Siregar, H. D., Wassalwa, M., Janani, K., Harahap, I. S., Gusti, I., & Ari, A. (2024). Analisis Uji Hipotesis Pnelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrik. *Al-Itihadu Jurnal Pendidikan*, 3(1).

- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)*, 2, 215–226.
- Tyas, D. N., Nurharini, A., Wulandari, D., & Isdaryanti, B. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Games Subtema*. 10(2), 115–125.
- Veronica, A., Abas, M., & Hidayah, N. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*.
- Wal'adiati, & Setiawan, H. R. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Praktek Kultum terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Sei Apung Jaya. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif , Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tombusai*, 7, 2896–2910.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Instrumen penelitian yang diberikan kepada siswa kelas xii untuk pre test dan post test.

1. Allah SWT memerintahkan umat islam untuk bekerja keras, yang dijelaskan dalam...
 - a. QS. An-Naba': 10
 - b. QS. An-Naba': 11
 - c. QS. An-Naba': 12
 - d. QS. An-Naba': 13

2. Sikap yang harus dimiliki dalam bekerja sama adalah...
 - a. Tolong-menolong
 - b. Acuh tak acuh
 - c. Individual
 - d. Egoisme

3. Guru meminta siswa kelompok untuk membuat poster dakwah, mereka bagi tugas agar hasil maksimal. Ini adalah...
 - a. Kerja kolaboratif
 - b. Kerja sendirian
 - c. Mencontek
 - d. Menghindari belajar

4. Tujuan utama fastabiqul khairat adalah...
 - a. Mendapat pujian
 - b. Meraih ridha Allah SWT
 - c. Menjadi terkenal
 - d. Mengumpulkan harta

5. Apa yang dilarang dalam fastabiqul khairat?
 - a. Keikhlasan
 - b. Ketekunan
 - c. Niat riya
 - d. Semangat bersaing

6. Pembelajaran kolaboratif berarti...
 - a. Belajar sendirian
 - b. Kerjasama kelompok untuk mencapai tujuan
 - c. Bersaing secara desktruktif
 - d. Mengabaikan teman

7. Dalam kelompok kolaboratif, fastabiqul khairat terlihat dari...
 - a. Berbagi ide untuk tugas terbaik
 - b. Saling menyalahkan
 - c. Kerjasama dengan curang
 - d. Kompetisi tidak adil

8. Contoh fastabiqul khairat dimasjid adalah...
 - a. Membully teman
 - b. Duduk dibelakang aja
 - c. Bicara saat khutbah
 - d. Berlomba sholat berjamaah tepat waktu

9. Peran guru PAI dalam fastabiqul khairat adalah...
 - a. Memberi teladan dan motivasi
 - b. Hanya memberi materi
 - c. Biarkan siswa mandiri
 - d. Kompetisi tanpa bimbingan

10. Ali dan teman-temannya di kelas Madrasah Aliyah membersihkan kelas bersama setelah hujan membuatnya kotor, saling membantu agar semua selesai cepat. Ini merupakan contoh...
- Kolaborasi individual
 - Kompetisi negative
 - Kolaboratif dan kebaikan
 - Acuh tak acuh
11. Saat banjir di kampung, warga masjid berlomba membagikan makanan kepada korban: yang satu bawa nasi, yang lain air minum, sambil berkoordinasi agar semua kebagian. Ini contoh fastabiqul khairat yang ...
- Bersifat kolaboratif
 - Individual
 - Kerja keras
 - Mengabaikan aturan
12. Di sebuah madrasah di Medan, sekelompok siswa kelas Madrasah Aliyah melihat tetangga mereka kesulitan membawa belanjaan berat saat hujan deras. Ali memulai dengan menawarkan bantuan, lalu teman-temannya ikut bergabung membentuk tim untuk mengantarnya pulang sambil saling mengingatkan ayat Al-Qur'an tentang tolong-menolong. Apa yang mereka terapkan?
- Kompetisi individu
 - Tidak mengerjakan
 - Kolaborasi dalam kebaikan
 - Menghindari masalah

13. Allah memberikan perintah kepada hamba-Nya baik laki-laki maupun perempuan, Perintah tersebut yang dimaksud adalah ...
- Berlomba-lomba dalam kejuaraan positif
 - Berlomba-lomba dalam masalah ibadah
 - Berlomba-lomba dalam negatif
 - Berlomba-lomba dalam kebaikan
14. Kelompok siswa/siswi Aliyah merancang quiz Kahoot tentang tasawuf, bekerja sama agar semua paham fastabiqul khairat. Manfaat kolaborasinya...
- Meningkatkan kebaikan bersama
 - Hanya untuk nilai
 - Optimis
 - Pujian dari orang lain
15. Firman Allah SWT yang menjelaskan tentang fastabiqul khairat adalah...
- Q.S Al-Baqarah: 128
 - Q.S Al-Baqarah: 138
 - Q.S Al-Baqarah: 148
 - Q.S Al-Baqarah: 158

16. Sikap *fastabiq al-khairāt* juga diperintahkan untuk hambanya yang memiliki kesalahan. Perintah tersebut bertujuan untuk sesegera mungkin bertaubat kepada-Nya atas kesalahan yang telah dilakukannya. ini adalah motivasi untuk berlomba-lomba dalam berbuat kebaikan, kecuali...
- Merupakan perintah Allah
 - Umur manusia terbatas
 - Memperoleh pahala dari Allah
 - Mendapatkan sanjungan dari orang lain
17. Dia akan terus berusaha meningkatkan kualitas dirinya meskipun dalam situasi dan lingkungan yang baru. Bahkan dia akan menggunakan situasi dan lingkungan yang baru itu menjadi semangat dan nilai positif dalam dirinya. yang dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk mencapai target yang akan dituju adalah merupakan...
- Kerja sama
 - Kerja keras
 - Dinamis
 - Optimis

18. Tanpa adanya kerja keras, seseorang akan sulit mendapatkan apa yang dicita-citakan atau ditujukan. Oleh karena itu, Islam sangat menganjurkan umatnya untuk bekerja keras dalam menggapainya. Dengan bekerja keras seseorang akan mudah meraih cita-citanya, dalam hal ini yang tidak termasuk ciri-ciri orang bekerja keras adalah...
- Melakukan segala perbuatan dengan tulus karena Allah
 - Melakukan dengan sungguh-sungguh dan pantang menyerah
 - Tidak meremehkan pekerjaan dan tidak tergesa-gesa menyikapi pekerjaan
 - Melakukan segala cara untuk mencapai tujuan
19. Sebaik-baik manusia adalah yang berguna untuk makhluk lainnya. Dengan begitu kita sebagai manusia yang berakal tidak hanya diam dan menunggu kabar baik melainkan harus turun tangan dan bersungguh-sungguh untuk mencapai kebahagiaan di dunia maupun diakhirat. Seseorang yang melakukan kegiatan bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu disebut dengan...
- Kerja sama
 - Kerja keras
 - Optimis
 - Pesimis
20. Berikut yang termasuk ciri-ciri dan prinsip kerja sama kecuali ...
- Mudah menyerah
 - Adanya hubungan kerjasama antar individu
 - Berkolaborasi dalam hal kebaikan
 - Mengutamakan kepentingan bersama

Lampiran 2

Validitas soal menggunakan aplikasi excel

Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0.413	0,316	Valid
2	0.345	0,316	Valid
3	0.392	0,316	Valid
4	0.342	0,316	Valid
5	0.388	0,316	Valid
6	0.414	0,316	Valid
7	0.347	0,316	Valid
8	0.347	0,316	Valid
9	0.347	0,316	Valid
10	0.459	0,316	Valid
11	0.551	0,316	Valid
12	0.394	0,316	Valid
13	0.599	0,316	Valid
14	0.477	0,316	Valid
15	0.846	0,316	Valid
16	0.757	0,316	Valid
17	0.622	0,316	Valid
18	0.678	0,316	Valid
19	0.356	0,316	Valid
20	0.608	0,316	Valid

Lampiran 3

Hasil uji reabilitas menggunakan aplikasi excel

Butir Soal	Varian
1	0.11471
2	0.094467
3	0.11471
4	0.22807
5	0.151147
6	0.094467
7	0.236167
8	0.236167
9	0.072874
10	0.094467
11	0.133603
12	0.049933
13	0.11471
14	0.072874
15	0.218623
16	0.182186
17	0.218623
18	0.248313
19	0.22807
20	0.133603

Jumlah Varian	3.037787	
Varian Total	14.11471	
Keputusan/Hasil	0.826083	Reliabel

Lampiran 4

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAS Tarbiyah Islamiyah

Berdasarkan data hasil belajar siswa yang diperoleh sebelum penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif, maka diperoleh temuan hasil belajar siswa secara keseluruhan seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Data Tabel
Nilai Siswa Pretest

No.	Nama	Pre Test
1	Adinda Putri	100
2	Ahmad Rizka Nafi	100
3	Aisyah Mudmainah	85
4	Alfarabi Tanjung	95
5	Alifa Syahira Hasbi	95
6	Alya Dian Azmal	75
7	Amelia	95
8	Chyntia Laura	95
9	Dinda Ayu Pratiwi	100
10	Elsya Shukroun	90
11	Fadilah Ilham Latif	95
12	Gita mutiara	95
13	Habib Husain	90
14	Halimah	95
15	Hazira Faradila Adha	100
16	Jihan Syakira	70
17	Kayana Tsary	100
18	Kayla Putri	90
19	Khansa Muti'ah	100
20	Khatimul Hasyim	95
21	Latifah Az Zahra	90
22	Leonard Dwi Praja	95

23	Muhammad Bagas Ramadhani	100
24	Mutia Ningsih	95
25	Mutia Syafitri	100
26	Nabila Nur Habsari	85
27	Nabila Tasya Anggraini	100
28	Nayla Husna	90
29	Nazwa Intan	95
30	Nurhasanah Syafitri	100
31	Nuril Ramadhani	100
32	Safira Wiranti	100
33	Salsabila	95
34	Sekar Ningrum Ayu Ningsih	95
35	Supyan	75
36	Vina Nur Jayati	95
37	Viona Agustrian	85
38	Nafisha Fitri	95
39	Kirana Larasati	95

Berdasarkan tabel di atas, terlihat rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi Kahoot. Hal ini diperoleh dari analisis yang dilakukan dengan bantuan SPSS, berikut hasil tabel bantuan SPSS dibawah ini yaitu:

pretest

N	Valid	39
	Missing	0
Mean		93.46
Median		95.00
Mode		95
Std. Deviation		7.359

2. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAS Tarbiyah Islamiyah

Berdasarkan data hasil belajar siswa yang diperoleh setelah penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif, maka diperoleh temuan hasil belajar siswa secara keseluruhan seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Data Tabel
Nilai Siswa Post Test

No.	Nama	Post Test
1	Adinda Putri	100
2	Ahmad Rizka Nafi	100
3	Aisyah Mudmainah	90
4	Alfarabi Tanjung	75
5	Alifa Syahira Hasbi	95
6	Alya Dian Azmal	90
7	Amelia	65
8	Chyntia Laura	85
9	Dinda Ayu Pratiwi	100
10	Elsya Shukroun	85
11	Fadilah Ilham Latif	65
12	Gita mutiara	80
13	Habib Husain	90
14	Halimah	100
15	Hazira Faradila Adha	100
16	Jihan Syakira	100
17	Kayana Tsary	100
18	Kayla Putri	100
19	Khansa Muti'ah	95
20	Khatimul Hasyim	40
21	Latifah Az Zahra	90
22	Leonard Dwi Praja	70
23	Muhammad Bagas Ramadhani	65
24	Mutia Ningsih	70
25	Mutia Syafitri	85

26	Nabila Nur Habsari	90
27	Nabila Tasya Anggraini	100
28	Nayla Husna	100
29	Nazwa Intan	95
30	Nurhasanah Syafitri	80
31	Nuril Ramadhani	80
32	Safira Wiranti	65
33	Salsabila	95
34	Sekar Ningrum Ayu Ningsih	60
35	Supyan	60
36	Vina Nur Jayati	70
37	Viona Agustrian	90
38	Nafisha Fitri	100
39	Kirana Larasati	80

Berdasarkan tabel di atas, terlihat rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Kahoot. Hal ini diperoleh dari analisis yang dilakukan dengan bantuan SPSS, berikut hasil tabel bantuan SPSS dibawah ini yaitu:

Statistics

posttest

N	Valid	39
	Missing	0
Mean		84.62
Median		90.00
Mode		100
Std. Deviation		15.191

Lampiran 5

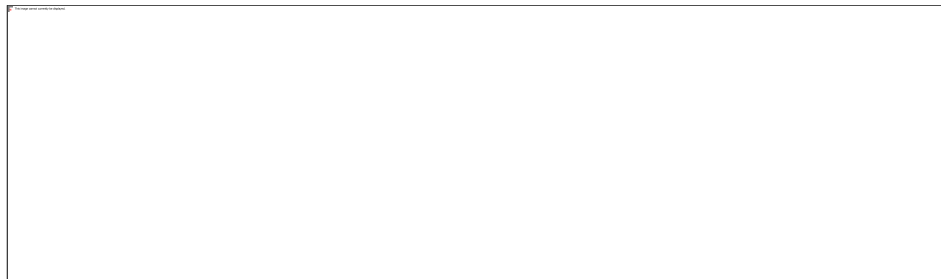
Hasil uji t menggunakan SPSS penilaian siswa

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	93.46	39	7.359	1.178
	posttest	84.62	39	15.191	2.433

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	39	-.023	.889

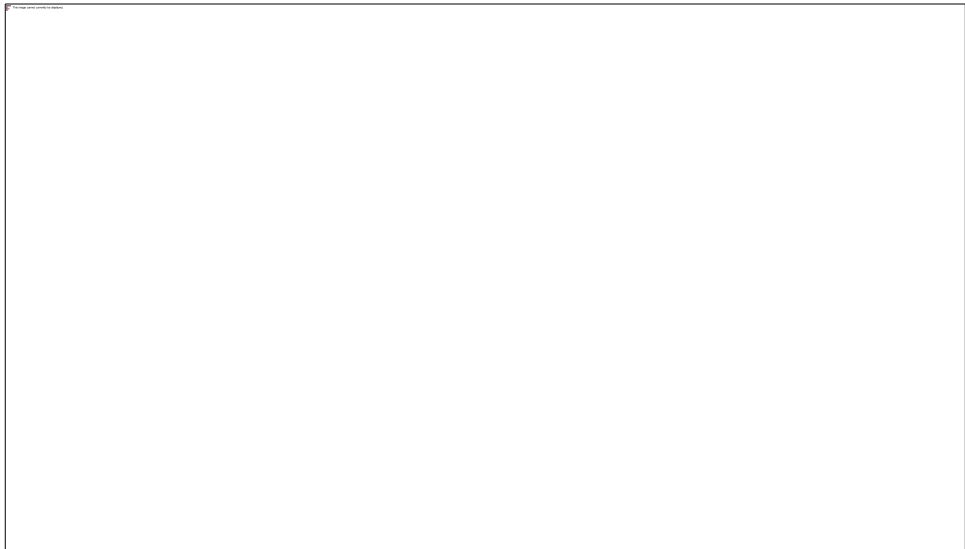


Lampiran 6

Dokumentasi Penelitian



Dokumentasi Penelitian Sebelum Menggunakan Aplikasi Kahoot



Dokumentasi Penelitian Sesudah Menggunakan Aplikasi Kahoot



Dokumentasi Penelitian Sebelum Menggunakan Aplikasi Kahoot



Dokumentasi Penelitian Sesudah Menggunakan Aplikasi Kahoot



Dokumentasi Penelitian Sebelum Menggunakan Aplikasi Kahoot



Dokumentasi Penelitian Sesudah Menggunakan Aplikasi Kahoot



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/P1/111/2019
 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 | unsumedan | unsumedan | unsumedan | unsumedan

Eksistensi terus ada agar dibutuhkan
 Honor dan tanggapnya

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Hal : Permohonan Persetujuan Judul
 Kepada Yth :
 Dekan FAI UMSU

16 Rabiul Akhir 1447 H
 08 Oktober 2025 M

Di-
 Tempat



Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Neisy Adhasita
 NPM : 2201020112
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Kredit Kumulatif : 3,85

Megajukan Judul sebagai berikut:

No	Pilihan Judul	Pilihan Tugas Akhir		Persetujuan Prodi	Usulan Pembimbing	Persetujuan Dekan
		Skripsi	Jurnal			
1	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Peningkatan Mutu Akidah Akhlak di MAS Tarbiyah Islamiyah					
2	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Teknologi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di MAS Tarbiyah Islamiyah					
3	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di MAS Tarbiyah Islamiyah					

(Handwritten signature and official stamp of the Faculty of Islamic Studies, UMSU)

Demikian permohonan ini saya sampaikan dan untuk penyesuaian selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
 Hormat Saya
(Handwritten signature)
 Neisy Adhasita

Keterangan:

Dibuat rangkap 3 setelah di ACC :

1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU
2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
3. Asli untuk etun/Sekretaris Program Studi yang dipakai pas photo dan Map

** Paraf dan tanda ACC Dekan dan Program Studi pada lajur yang di setuju dan tanda silang pada judul yang di tolak



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 [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Ulu mengembur purni' in agar disubuhkan
 kambi, tar tolongannya



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

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

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I
 Dosen Pembimbing : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Nama Mahasiswa : Neisya Adhasita
 NPM : 2201020112
 Semester : VII
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di MAS Tarbiyah Islamiyah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
16/10-2025	Carab Belajar Masalah	U	
22/10-2025	Tijar Pustaka	U	
30/10-2025	Purusa Masalah	U	
13/11-2025	Definisi Pustaka	U	
9/12-2025	Teknik Analisis Data	U	
18/12-2022	Ases Guna	U	

Medan, Desember 2025

Diketahui/Disetujui
 Dekan

 Dr. Zailani M.A.

Diketahui/Disetujui
 Ketua Program Studi

 Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Pembimbing Proposal

 Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I



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/IAN-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

Etika memvwalb surat ini agar diadatkan
 Nomor dan tanggalnya

BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pada hari Selasa, 30 Desember 2025 telah diselenggarakan Seminar Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Neisya Adhasita
 Npm : 2201020112
 Semester : VII (Tujuh)
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di MAS Tarbiyah Islamiyah

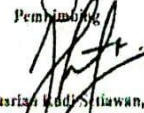
Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	Sdh OK
Bab I	Perlu Penguatan Analisis Masalah
Bab II	OK
Bab III	OK
Lainnya	OK
Kesimpulan	Lulus <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Lulus <input type="checkbox"/>

Medan, 30 Desember 2025

Tim Seminar


 (Prof. Dr. Hasran Rudi Setiawan, M.Pd.I)


 (Prof. Dr. Hasriati Kadi Setiawan, M.Pd.I)


 (Mavian, S.Pd.I, MA)


 (Dr. Arwin Juli Rakhmadi Btr, MA)



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menulis surat ini agar di sebutkan
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 [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pengesahan Proposal

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan pada Hari Selasa, 30 Desember 2025 dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Neisyia Adhasita
Npm : 2201020112
Semester : VII (Tujuh)
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di MAS Tarbiyah Islamiyah

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi dengan Pembimbing.

Medan, 30 Desember 2025

Tim Seminar

Ketua Program Studi

(Prof. Dr. Hasriah Rudi Setiawan, M.Pd.I)

Sekretaris Program Studi

(Mavianti, S.Pd.I., MA)

Pembimbing

(Prof. Dr. Hasriah Rudi Setiawan, M.Pd.I)

Pembahas

(Dr. Arwin Juli Rahmadi Btr, MA)

Diketahui/ Disetujui

A.n Dekan
Wakil Dekan I



(Dr. Rizka Harfiani, M.Psi.)



**YAYASAN PENDIDIKAN TARBİYAH ISLAMİYAH
MADRASAH ALIYAH SWASTA (MAS)
TARBİYAH ISLAMİYAH**

NSM : 131212070020 NIS : 310080
NO. SIOP : 103/Kw.02/2-e/PP.00/02/2020 NPSN : 10264720
TANGGAL : 19 FEBRUARI 2020 Email : mas_tarbiyahislamiyah@ynhoo.co.id

ALAMAT : Jln. Perintis Kemerdekaan Simpang Beringin Hampan Perak, Kode Pos : 20374

Hampan Perak, 21 Januari 2026

Nomor : 048/MAS-TI/HP/I/2026
Lampiran : -
Perihal : Telah Melakukan Penelitian

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah (UMSU)

Di -

Tempat.

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh
Dengan hormat,

Berdasarkan Surat Nomor : 6/II.3/UMSU-01/F/2026 Perihal permohonan izin untuk meneliti dalam rangka rencana Pelaksanaan Penyusunan Skripsi dengan Judul " Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di MAS Tarbiyah Islamiyah " atas nama :

Nama : Neisya Adhasita
NPM : 2201020112
Semester : VII
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah melaksanakan penelitian pada tanggal 21 Januari 2026

Demikian Surat Balasan ini kami sampaikan.
Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh

