

**PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN AKIDAH
AKHLAK KELAS XI DI MAN 3 KEBUMEN**



SKRIPSI

Oleh

NGAISAH MUNTIFAH

19116702

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan
Agama Islam Fakultas Tarbiyah**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NAHDLATUL ULAMA
KEBUMEN**

2023

SKRIPSI

**PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN AKIDAH
AKHLAK KELAS XI DI MAN 3 KEBUMEN**

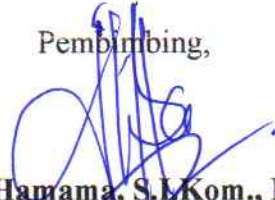
Oleh

NGAISAH MUNTIFAH

19116702

Telah Dimunaqosahkan di Depan Sidang Penguji
Pada 12 September 2023
Dan Telah Dinyatakan Memenuhi Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Strata 1 Pendidikan

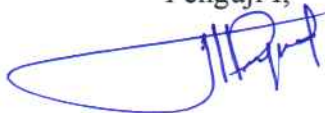
Pembimbing,



Syifa Hamama, S.I.Kom., M.Si

NIDN. 2116028603

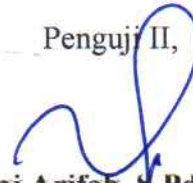
Penguji I,



Nurhidayah, M.Pd.

NIDN. 2101068201

Penguji II,



Dr. Umi Arifah, S.Pd.I., M.M.

NIDN. 2114088703

Pimpinan Sidang

Ketua,



Dr. Umi Arifah, S.Pd.I., M.M.

NIDN. 2114088703

Sekretaris,



Nadia Raifah Nawa Kartika, M.Pd.

NIDN. 2122019103

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Umi Arifah, S.Pd.I., M.M.

NIDN. 2114088703

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ngaisah Muntifah

NIM : 19116702

Judul Skripsi : **PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMEBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS XI DI MAN 3 KEBUMEN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Skripsi ini adalah benar-benar hasil penelitian/pengkajian mendalam terhadap suatu pokok masalah yang dilakukan yang dilakukan secara mandiri di bawah bimbingan Dosen Pembimbing dan berdasarkan Metodologi Karya Ilmiah yang berlaku di IAINU Kebumen. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Jika dalam perjalanan waktu terbukti karya saya tidak sesuai dengan pernyataan ini, saya bersedia menanggung segala resiko, termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang saya sandang.

Kebumen, 28 Agustus 2023



NGAISAH MUNTIFAH

MOTTO

1. “Jangan paksakan anak-anakmu mengikuti jejakmu, mereka diciptakan untuk kehidupan di zaman mereka, bukan zamanmu”

Imam Ahmad al-Syahrastani dalam Kitab al-Milal wa al-Nihal (1404, juz 2: 82).

2. **لِلْمُبْتَدِي تَقْرِيهِ فِي بِالْأَصْلِ ﴿٥﴾ مُقْتَدِي بَدِيْعًا نَظْمًا نَظْمَتْهَا**

“Kitab tersebut aku jadikan nadham yang indah, dengan mengikuti kitab asalnya untuk memudahkan para pemula yang belajar ilmu nahwu.”

Syech Syarafuddin dalam Nadham al-‘Imrithi.

3. **الْغِنَى بِهَا فَوَائِدًا وَزِدْنُهُ ﴿٥﴾ غِنَى عَنْهُ مَا مِنْهُ حَدَقْتُ وَقَدْ**

“Aku telah membuang sebagian yang kurang perlu, dan aku tambahkan beberapa faidah yang cukup penting.”

Syech Syarafuddin dalam Nadham al-‘Imrithi.¹

¹⁾ Amien Nurhakim, Didiklah Generasi Mengikuti Kebutuhan Zamannya!, <https://www.nu.or.id/opini/didiklah-generasi-mengikuti-kebutuhan-zamannya-pi8SO>, diterbitkan pada hari Rabu, tanggal 22 Juli 2020, pukul 14.00 WIB

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

Kedua orang tua tercinta yang selalu mendukung peneliti dalam melaksanakan studi

Kakak-kakak yang selalu membantu finansial peneliti untuk melanjutkan studi

Adik-adik tersayang yang selalu menjadi alasan untuk peneliti belajar menjadi pribadi yang lebih baik

Seluruh Ibu Guru RA Darussalam Triwarno yang selalu mendukung dan membantu peneliti baik secara fisik maupun psikis

Teman-teman Kelas PAI C dan PAI F yang selalu membantu peneliti dalam menempuh perjalanan di IAINU Kebumen

Teman-teman Ikrimas Nurul Huda yang selalu kebersamai peneliti dalam menjalani studi

Teman-teman seperjuangan yang sedang menempuh pendidikan

Almamater tercinta IAINU Kebumen

ABSTRAK

Ngaisah Muntifah. 19116702. Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di MAN 3 Kebumen.

Tujuan Penelitian adalah: (1) untuk mengetahui apakah aplikasi kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di MAN 3 Kebumen; (2) untuk mengetahui factor pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi kahoot sebagai alternative media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di MAN 3 Kebumen; (3) untuk mengetahui respon peserta didik setelah penggunaan aplikasi kahoot sebagai alternative media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MAN 3 Kebumen.

Penelitian ini berupa penelitian kualitatif deskriptif. Subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas XI MIPA 1 MAN 3 Kebumen dengan jumlah 26 peserta didik dan guru mapel Akidah Akhlak Kelas XI MAN 3 Kebumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan aplikasi kahoot dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XI MIPA 1 MAN 3 Kebumen dapat dijadikan sebagai alternative media pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik, juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan; (2) factor yang mendukung pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot adalah ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai di lingkungan madrasah dan pengetahuan peserta didik yang cukup luas mengenai teknologi, sedangkan factor penghambatnya adalah akses sinyal yang sulit dan keterbatasan kuoat internet; (3) respon peserta didik setelah penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran adalah sangat baik dan menunjukkan rasa senang.

Kata kunci: Penggunaan Aplikasi Kahoot, Media Pembelajaran Interaktif.

ABSTRACT

Ngaisah Muntifah. 19116702. Using the Kahoot Application as an Alternative Interactive Learning Media in Class XI Moral Creed Subjects at MAN 3 Kebumen.

The research objectives are: (1) to find out whether the Kahoot application can be used as an interactive learning medium in the Class XI Aqidah Morals subject at MAN 3 Kebumen; (2) to determine the supporting and inhibiting factors for using the Kahoot application as an alternative interactive learning media in the Class XI Aqidah Morals subject at MAN 3 Kebumen; (3) to determine students' responses after using the Kahoot application as an alternative interactive learning media in the Class XI Aqidah Morals subject at MAN 3 Kebumen.

This research is in the form of descriptive qualitative research. The subjects studied were students of class XI MIPA 1 MAN 3 Kebumen with a total of 26 students and teachers of Aqidah Morals class. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation. The data analysis techniques used are data reduction, data presentation and verification.

The results of the research show that (1) the use of the Kahoot application in the Aqidah Akhlak subject in Class (2) factors that support learning using the Kahoot application are the availability of adequate facilities and infrastructure in the madrasah environment and students' extensive knowledge about technology, while the inhibiting factors are difficult signal access and limited internet strength; (3) the students' response after using the Kahoot application in learning was very good and showed a sense of enjoyment.

Keywords: Use of the Kahoot Application, Interactive Learning Media.

KATA PENGANTAR



Puji Syukur peneliti penatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Sholawat serta salam senantiasa selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW yang merupakan Nabi serta Rasul yang paling dimuliakan dan sebaik-baiknya panutan. Semoga kita semua mendapatkan syafa'atnya di hari akhir nanti. Aamiin.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang “Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MAN 3 Kebumen”. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan ini pada kesempatan kali ini penyusun mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak dan Ibu beserta keluarga besar di rumah, yang selalu mendoakan dan membantu segala kebutuhan peneliti dalam melaksanakan studi.
2. Dr. Beny Kurniawan, M.Pd. selaku rektor yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk peneliti menimba ilmu selama masa studi di IAINU Kebumen.
3. Faisal, M.Ag. selaku Warek I Institut Agama Islam Nahdhlatul Ulama Kebumen
4. Imam Subarkah, M.Pd. selaku Warek II Institut Agama Islam Nahdhlatul Ulama Kebumen
5. Dr. Umi Arifah, S.Pd., M.M. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Nahdhlatul Ulama Kebumen yang telah memberikan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini.

6. Dr. Elliyanto, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAINU Kebumen yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Syifa Hamama, S.I.Kom., M.Si. selaku Dosen Pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan ketelitian membimbing dan mengarahkan peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Bapak dan Ibu Dosen beserta seluruh Staff yang telah memberikan bimbingan kepada peneliti sehingga peneliti mampu mengakhiri studi di IAINU Kebumen.
9. H. Ahmad Sultoni, S.Pd.I., M.Pd selaku Kepala Madrasah Aliyah Negeri 3 Kebumen yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian.
10. Siti Nurkholidah, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI yang sudah berkenan mengizinkan, membantu dan membimbing peneliti selama penelitian di MAN 3 Kebumen.
11. Peserta didik kelas XI MIPA 1 MAN 3 Kebumen yang sudah banyak membantu dan berkenan bekerja sama sehingga proses penelitian dapat berjalan dengan lancar.
12. Ringo Ashari Prasajo selaku penyedia jasa sewa laptop dan simpan pinjam yang telah membantu peneliti dalam hal kebutuhan fisik penelitian.
13. Semua teman-teman dan pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini, yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk peneliti khususnya dan untuk pembaca umumnya dan semoga Allah selalu memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Kebumen, 28 Agustus 2023

Peneliti,

Ngaisah Muntifah
NIM. 19116702

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Pembatasan Masalah.....	5
C. Perumusan Masalah	6
D. Penegasan Istilah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORETIS	10
A. Landasan Teori	10
1. Pengertian Penggunaan	10
2. Pengertian Alternatif	11
3. Aqidah Akhlak	11
4. Media Pembelajaran.....	14
5. Aplikasi Kahoot	18
6. Faktor Pendukung dan Penghambat.....	29
B. Hasil Penelitian Terdahulu.....	30
C. Fokus Penelitian.....	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Pendekatan Penelitian.....	32
B. Desain Penelitian	33
C. Subjek Penelitian	33
D. Teknik Pengumpulan Data	34
E. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	38
A. Gambaran Umum MAN 3 Kebumen.....	38
B. Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alternatif Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XI MIPA 1.....	45
C. Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Penelitian.....	61
D. Respon Peserta Didik Setelah Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alternatif Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XI MIPA 1.....	66
BAB V PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran - saran.....	70
C. Penutup	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN - LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Data Jenis HP dan Ukuran RAM Peserta Didik 62

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.1 Tampilan pertama halaman kahoot.com.....	22
2. Gambar 1.2 Memilih menu <i>teacher</i>	23
3. Gambar 1.3 Memilih menu <i>school</i>	23
4. Gambar 1.4 Memilih <i>Sign Up</i> dengan akun google.....	24
5. Gambar 1.5 Tampilan setelah <i>Sign Up</i>	24
6. Gambar 1.6 Halaman pertama setelah <i>log in</i> aplikasi kahoot di laptop ...25	
7. Gambar 1.7 Memilih tombol <i>create</i> untuk membuat materi dan soal.....	25
8. Gambar 1.8 Memilih fitur <i>slide</i> untuk menuliskan materi atau <i>question</i> menuliskan pertanyaan kuis.....	25
9. Gambar 1.9 Contoh fitur <i>slide</i> yang sudah dibuat.....	26
10. Gambar 1.10 Contoh soal kuis yang sudah dibuat.....	26
11. Gambar 1.11 Pilih menu <i>save</i> pada pojok kanan atas.....	26
12. Gambar 1.12 Memilih menu <i>assignment</i> di materi soal yang telah dibuat.27	
13. Gambar 1.13 Memilih menu <i>create</i> untuk memunculkan kode pin untuk diakses peserta didik.....	27
14. Gambar 1.14 Menyalin <i>link</i> atau membagikan kode pin untuk diberikan kepada peserta didik.....	27
15. Gambar 1.15 Tampilan pertama halaman kahoot.it.....	28
16. Gambar 1.16 Memasukkan nama pemain untuk memulai kuis.....	28
17. Gambar 2.1 Tampilan halaman pertama setelah <i>log in</i> aplikasi kahoot di laptop.....	50
18. Gambar 2.2 Memilih tombol <i>create</i> untuk membuat materi dan soal mengenai Ilmu Kalam.....	51
19. Gambar 2.3 Memilih fitur <i>slide</i> untuk menuliskan materi atau <i>question</i> menuliskan pertanyaan kuis.....	51
20. Gambar 2.4 Contoh fitur <i>slide</i> yang sudah dibuat yang berisi tentang pengertian Ilmu Kalam.....	52
21. Gambar 2.5 Contoh soal kuis yang sudah dibuat tentang pengertian ilmu kalam.....	52
22. Gambar 2.6 Pilih menu <i>save</i> pada pojok kanan atas.....	52

23. Gambar 2.7 memilih menu <i>assignment</i> pada materi soal yang telah dibuat.....	53
24. Gambar 2.8 Memilih menu <i>create</i> untuk memunculkan kode pin atau <i>link</i> untuk diakses peserta didik.....	53
25. Gambar 2.9 Menyalin <i>link</i> atau membagikan kode pin untuk diberikan kepada peserta didik.....	54
26. Gambar 3.1 Tampilan layar pertama aplikasi kahoot setelah peserta didik/peneliti <i>log in</i>	55
27. Gambar 3.2 Tampilan peringkat sementara.....	59
28. Gambar 3.3 Tampilan fitur kuis.....	59
29. Gambar 3.4 Contoh tampilan ketika peserta didik terlambat menjawab soal kuis.....	60
30. Gambar 3.5 Tampilan perolehan skor dan peringkat peserta didik yang mengikuti kuis dan materi di aplikasi kahoot.....	60
31. Gambar 3.6 Kondisi LCD Proyektor dan Pengeras Suara di Kelas XI MIPA 1.....	64