

WV

by Sakinah .

Submission date: 26-Jan-2024 08:09AM (UTC+0300)

Submission ID: 2278767263

File name: JURNAL_ILMIAH_VIVI_DAYU_AULIA.pdf (413.6K)

Word count: 5266

Character count: 32537

Efektivitas Penggunaan Kahoot untuk Evaluasi Pembelajaran PAI Materi Iman Kepada Rosul

The Effectiveness of Using the Kahoot Application for PAI Learning Evaluation of Faith in Rosul Material

Vivi Dayu Aulia¹⁾, Anita Puji Astutik^{*2)}

¹⁾ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: anitapujiaastutik@umsida.ac.id

Abstract. *This article discusses the effectiveness of Kahoot for evaluation. Kahoot is one of the educational quizzes, so students are more interested in PAI learning evaluation. This study aims to determine the effectiveness of using Kahoot application for PAI learning evaluation of Iman Kepada Rosul material at SMKN 1 Gempol. This study used a quantitative approach with an experimental method of pretest-posttest design. In this study, the population was class XI majoring in Computer and Network Engineering (TKJ) at SMKN 1 Gempol. The sample in this study consisted of 2 classes, namely TKJ 1 and TKJ 2. Where the TKJ 1 group was used as an experimental class with the treatment given, namely using Kahoot. While the TKJ 2 group is used as a control class. From the results of data analysis using the t test, it shows that the Sig. (2-tailed) of 0.000 < 0.05, which means that the use of Kahoot is proven effective for evaluating PAI learning on Iman Kepada Rosul material.*

Keywords - Effectiveness, Kahoot, Evaluation.

Abstrak. *Artikel ini mengkaji tentang bagaimana efektivitas Kahoot untuk evaluasi. Kahoot menjadi salah satu kuis edukatif, sehingga siswa lebih interest terhadap evaluasi pembelajaran PAI. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk Evaluasi Pembelajaran PAI Materi Iman Kepada Rosul di SMKN 1 Gempol. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen pretest-posttest design. Pada penelitian ini, populasinya adalah kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMKN 1 Gempol. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas, yaitu TKJ 1 dan TKJ 2. Di mana kelompok TKJ 1 digunakan sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan yang diberikan yaitu menggunakan Kahoot. Sedangkan kelompok TKJ 2 digunakan sebagai kelas kontrol. Dari hasil analisis data dengan menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti penggunaan Kahoot terbukti efektif untuk evaluasi pembelajaran PAI pada materi Iman Kepada Rosul.*

Kata Kunci - Efektivitas, Kahoot, evaluasi.

I. PENDAHULUAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan fakta bahwa di SMKN 1 Gempol permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran PAI adalah siswa yang kurang aktif dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang muncul, ada solusinya yaitu menggunakan media evaluasi pembelajaran yang dapat membuat siswa bersemangat dan aktif kembali. Salah satu media yang digunakan adalah Kahoot. Hal ini dapat dilihat ketika siswa SMKN 1 Gempol mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran Materi Iman dalam Rosul, di mana siswa menjadi lebih tertarik dan antusias, dibandingkan ketika menggunakan evaluasi pembelajaran konvensional. Peneliti dan narasumber memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi Faith in Rosul Material. Setelah itu, selama proses evaluasi, siswa diberikan pertanyaan melalui kuis Kahoot. Evaluasi dengan memanfaatkan Kahoot juga bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Selain itu, informan menyampaikan bahwa hasil nilai evaluasi siswa saat menggunakan Kahoot juga mengalami peningkatan.

Temuan penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai sumber pustaka referensi dalam penyusunan penelitian ini antara lain yaitu penelitian pertama yang dilakukan oleh Joelantho Tualaka dan Henni Sitompul, menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Kahoot sebagai sarana pembelajaran yang dapat memfokuskan siswa melalui perubahan respon mereka terhadap pertanyaan, seperti menjadi lebih antusias, aktif, dan bersemangat [1]. Perbedaan mendasar antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah metodologi yang diterapkan. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian sebelumnya menerapkan metode kualitatif deskriptif. Selain itu, fokus pembahasan penelitian juga menjadi pembeda dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas Kahoot untuk evaluasi materi pembelajaran PAI

Iman di Rosul. Sedangkan pada penelitian sebelumnya, fokusnya lebih pada penerapan Kahoot yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Kedua, hasil penelitian Septina Rahmawati, menunjukkan indikasi positif terkait manfaat penggunaan Kahoot dalam konteks pembelajaran di tingkat SD. Di mana aplikasi Kahoot dapat meningkatkan minat siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hasil persentase menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa terlibat dan menikmati menggunakan Kahoot dalam pembelajaran sains [2]. Perbedaan mendasar antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah subjek penelitian terapan. Penelitian ini melibatkan siswa kelas XI tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sedangkan penelitian sebelumnya melibatkan siswa kelas 5 tingkat Sekolah Dasar (SD).

Pendidikan adalah proses kerja sama antara guru, lingkungan belajar, dan sumber belajar yang membawa pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap [3][4]. Tujuan utama pendidikan adalah untuk memberikan keterampilan yang dibutuhkan oleh siswa, untuk kesuksesan masa depan, baik dalam kehidupan pribadi maupun profesional[5]. Di era revolusi industri 4.0 saat ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat. Sebagai manusia yang hidup di era ini, kita harus bisa memanfaatkan teknologi ini dengan baik [6]. Perubahan teknologi digital dan internet telah berdampak besar pada kehidupan manusia di era revolusi industri 4.0. Di bidang pendidikan, perkembangan teknologi ini membuka peluang baru untuk belajar dan mengajar [7][8].

Tantangan terbesar bagi sektor pendidikan ketika menghadapi revolusi industri 4.0 adalah bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran agar sesuai dengan tuntutan zaman. Pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkannya secara maksimal untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi peserta didik [9][10]. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sayyidina Ali bin Abi Thalib, "Didiklah anak-anakmu sesuai zamannya, karena mereka hidup bukan pada zamanmu" [11]. Selain itu, perubahan yang dapat dirasakan adalah pada aspek interaksi antara guru dan siswa. Di mana kini interaksi dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang ada dan terhubung dengan jaringan internet. Tidak hanya dalam proses pembelajaran, tetapi juga selama proses evaluasi harus dilakukan oleh seorang guru [12][13][14].

Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 57 ayat 1, bahwa "Evaluasi dilakukan sebagai bagian dari pengendalian mutu pendidikan nasional dan juga sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggara pendidikan kepada pihak yang berkepentingan, termasuk peserta didik, lembaga, dan program pendidikan." Dalam konteks ini, evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana pendidikan telah mencapai tujuan yang telah ditetapkan, memastikan bahwa standar kualitas yang telah ditetapkan terpenuhi, dan untuk mengidentifikasi bidang-bidang yang memerlukan perbaikan atau pengembangan lebih lanjut.

Salah satu cara untuk merespon revolusi industri 4.0 di bidang pendidikan adalah dengan menerapkan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif [15]. Media pembelajaran yang mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan teknologi digital, seperti pembelajaran berbasis kuis, *Pembelajaran Berbasis Game* atau *Kuis* dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting sebagai alat dalam menyampaikan pesan atau informasi antara guru dan siswa di era pendidikan digital saat ini. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, siswa akan merasa lebih terpenggil untuk aktif dalam proses pembelajaran. Media juga berperan sebagai alat untuk mengakses, mengolah, dan menyampaikan informasi secara efektif dan efisien [11][16][17]. Selain itu, jika penggunaan media kurang menarik juga mempengaruhi siswa yang cepat merasa bosan selama proses pembelajaran [7]. Hal ini merupakan salah satu cara untuk menyeimbangkan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan perkembangan teknologi dan informasi. Sebab, memiliki kualitas intelektual yang mumpuni saja tidak cukup untuk menghadapi dunia teknologi yang berkembang pesat. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk memiliki kemampuan *Soft skill*, terutama dalam penguasaan teknologi dan ilmu informasi.

Urgensi mengevaluasi suatu pembelajaran yang tidak dapat dihindari dari kegiatan mengajar. Sebab, evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi tingkat pencapaian keberhasilan peserta didik dalam bahan ajar dan materi yang telah disampaikan oleh tenaga pendidik [18]. Melalui evaluasi, guru dapat lebih mudah memperoleh data terkait tingkat pemahaman dan kemampuan siswa dalam materi yang telah diajarkan. Di mana data evaluasi tersebut akan digunakan sebagai alat ukur untuk terus belajar. Evaluasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan pemanfaatan teknologi informasi berbasis gadget. Keberadaan hal ini sangat diminati oleh mahasiswa di era saat ini, karena pengguna gadget dan internet banyak digandrungi oleh anak muda [19].

Evaluasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif adalah proses di mana guru dan siswa terlibat dalam memantau kemajuan belajar siswa selama proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memahami sejauh mana siswa telah memahami materi pelajaran dan apa yang perlu ditingkatkan selama proses pembelajaran, dan guru dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan serta kelemahan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sedangkan evaluasi sumatif, yaitu jenis penilaian yang dilakukan setelah unit pengalaman belajar atau keseluruhan materi pelajaran telah selesai. Penilaian sumatif berkaitan dengan penilaian akhir untuk menyimpulkan prestasi siswa setelah mereka selesai belajar [20].

Di era saat ini, ada berbagai macam media pembelajaran menarik yang dapat diimplementasikan oleh pendidik dalam mengevaluasi proses pembelajaran, salah satunya berbasis media *Permainan Kahoot Interaktif* [21]. Kahoot (<https://kahoot.it/>) menjadi salah satu media pembelajaran interaktif, karena dapat digunakan untuk presentasi, latihan *kuis*, perbaikan, pengayaan, dan sebagainya [22]. Seperti biasa, kegiatan evaluasi pembelajaran dilakukan secara tertulis, sehingga siswa merasa kurang antusias dalam mengerjakan soal-soal evaluasi [23]. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan secara tepat waktu. *Daring* melalui perangkat seperti *Telepon selular*, komputer, atau laptop. Di Kahoot, pertanyaan ditampilkan di layar dan siswa dapat memilih jawaban yang benar melalui perangkat mereka [24].

Salah satu fitur menarik dari Kahoot adalah elemen permainan dan kompetisi yang melibatkan siswa. Setelah menjawab pertanyaan, siswa dapat melihat peringkat mereka dan membandingkannya dengan teman sekelas mereka. Hal ini memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk berusaha lebih baik, meningkatkan pengetahuan, dan bersaing dengan teman sebayanya. Melalui fitur ini, Kahoot menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif di mana siswa merasa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi. Siswa dapat merasa tertantang untuk mencapai peringkat yang lebih tinggi dan meningkatkan hasil mereka dari waktu ke waktu. Selain itu, Kahoot juga dapat memberikan umpan balik instan kepada siswa tentang jawaban dan penilaian mereka yang benar. Hal ini memungkinkan siswa untuk melihat seberapa jauh mereka memahami materi dan dapat membantu mereka mengidentifikasi area untuk perbaikan [23].

Penggunaan Kahoot selama pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Dengan memanfaatkan Kahoot yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, siswa juga dapat menggunakan waktu luangnya untuk mengakses Kahoot dan dapat lebih berkonsentrasi selama pembelajaran [25]. Sehingga Kahoot dapat digunakan sebagai alternatif media evaluasi yang efektif untuk hasil belajar siswa yang berkualitas, karena Kahoot sendiri merupakan salah satu medianya yang mendukung proses pembelajaran visual yang disajikan dalam bentuk gambar, bagan, diagram. Sehingga, bisa menjadi langkah preventif ketika suasana kegiatan belajar terkesan monoton dan membosankan. Selain itu, Kahoot mampu menghasilkan suasana belajar yang menggembirakan dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat serta dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran [26][27][28].

Berdasarkan hal tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Kahoot merupakan salah satu contoh platform yang dapat diterapkan pada evaluasi pembelajaran. Kahoot menjadi platform berbasis *game* di mana pendidik membuat *kuis* interaktif, dan peserta didik menjawab pertanyaan melalui perangkat mereka sendiri. Dengan menggunakan Kahoot untuk evaluasi, siswa merasa senang dan nyaman ketika melakukan evaluasi, dan ini dapat meningkatkan motivasi belajar mereka dan hasil evaluasi yang maksimal.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa di SMKN 1 Gempol, permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran PAI, yaitu siswa kurang aktif dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang muncul, ada solusinya yaitu menggunakan media evaluasi pembelajaran yang dapat membuat siswa semangat dan aktif kembali. Salah satu media yang digunakan adalah Kahoot. Evaluasi dengan memanfaatkan Kahoot juga bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Hal ini terlihat ketika siswa SMKN 1 Gempol mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran materi Iman di Rosul, di mana siswa menjadi lebih tertarik dan antusias, dibandingkan dengan menggunakan evaluasi pembelajaran konvensional. Selain itu, hasil nilai evaluasi siswa saat menggunakan Kahoot juga mengalami peningkatan.

II. METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif dapat diartikan sebagai pendekatan penelitian yang sistematis dan menggunakan metode ilmiah untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data dalam bentuk angka atau statistik [29][30]. Metode eksperimen digunakan untuk mengetahui seberapa besar kadar kemurnian (kebenaran) pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Penelitian eksperimen dilakukan untuk mengamati pengaruh atau akibat dari pemberian stimulus (perlakuan) pada suatu objek [31][32].

Di penelitian ini, ada 2 kelas subjek penelitian, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan Kahoot, dan kelas kontrol dengan metode konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TKJ 1 dan XI TKJ 2 di SMK Negeri 1 Gempol. Alasan peneliti mengambil penelitian ini, karena peneliti ingin melihat hasil yang akurat melalui tes yang dilakukan, yaitu dengan adanya *pretest* (sebelum perlakuan) dengan *posttest* (sesudah perlakuan). Perlakuan yang dimaksud adalah Kahoot yang dijadikan untuk alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMK Negeri 1 Gempol. Selama penelitian, peneliti bekerja sama dengan guru yang bersangkutan, yaitu Andik Yudiawan, M.Pd., yang menjadi pendamping dalam proses pelaksanaan mata pelajaran PAI. Berikut tabel *pretest-posttest design*:

| Kelompok | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|----------------|---------|-----------|----------|
| Eksperimen (E) | O1 | X | O2 |
| Kontrol (K) | O3 | | O4 |

Keterangan :

E = Eksperimen

K = Kontrol

O1 = Pretest Kelas Eksperimen

O2 = Posttest Kelas Eksperimen

X = Treatment atau perlakuan

O3 = Pretest Kelas Kontrol

O4 = Posttest Kelas Kontrol

Penelitian ini diperoleh data kuantitatif yang dihasilkan dari tes kemampuan matematis. Ada dua tahap dalam olah data kuantitatif. Tahap awal: Menguji persyaratan statistik yang diperlukan dalam dasar pengambilan hipotesis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians. Tahap dua: Menguji apakah ada perbedaan antara kedua kelompok menggunakan uji t' .

Uji prasyarat dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas menjadi bagian dari syarat analisis atau uji asumsi klasik. Artinya, sebelum memasuki uji statistik, dalam analisis regresi dilakukan guna menguji hipotesis, data penelitian harus dipastikan kenormalan sebenarnya [33]. Peneliti menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan software SPSS versi 15.0 dalam penelitian ini.

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah variansi nilai dari sampel yang dianalisis homogen atau tidak. Uji homogenitas umumnya digunakan sebagai prasyarat (tetapi bukan kebutuhan mutlak) dalam analisis komparatif. Jika hasil uji data sebelumnya berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji ini dilakukan guna menunjukkan adanya perbedaan yang terjadi pada uji statistik parametrik benar-benar terjadi karena perbedaan antar kelompok, bukan sebagai akibat perbedaan dalam kelompok [34]. Peneliti menggunakan uji homogenitas *Levene Statistics* dengan bantuan SPSS versi 15.0.

Uji t'

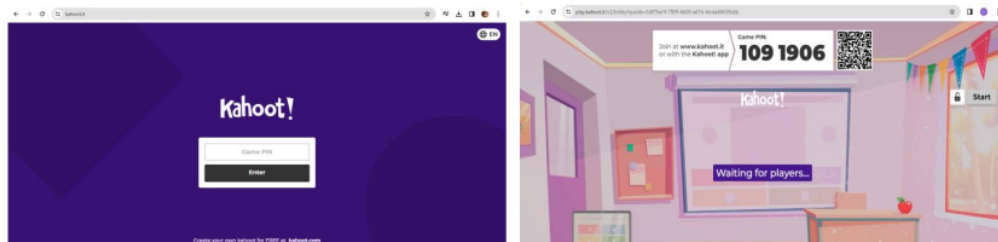
Uji t Test digunakan guna mengetahui apakah dari kedua hasil data ada perbedaan rata-rata atau tidak. Yang mana data tersebut mendapatkan pengukuran yang berbeda, yaitu pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan (treatment).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Gempol. Ada dua kelas yang peneliti ambil sebagai kelompok penelitian. Ketika proses pembelajarannya, kedua kelas tersebut diberikan *treatment* yang berbeda. Sampel yang digunakan yaitu 70 siswa, yang terdiri dari kelas eksperimen pada kelas XI TKJ 1 dengan jumlah 35 siswa yang diberikan Kahoot, sedangkan kelas kontrol pada kelas XI TKJ 2 dengan jumlah 35 siswa yang diberikan pembelajaran konvensional. Materi yang diajarkan adalah Iman Kepada Rosul.

Selanjutnya, analisis data dilakukan guna mengetahui efektivitas Kahoot dalam mengukur tingkat pemahaman siswa terkait materi Iman Kepada Rosul di SMKN 1 Gempol. Kahoot juga menjadi salah satu media evaluasi pembelajaran yang interaktif, dengan teknik kuis yang diperlihatkan di layar monitor. Kemudian, siswa akan mengerjakan kuis tersebut di *smartphone* masing-masing [35][36].

Gambar 1. Tampilan awal Kahoot pada peserta didik dan guru



Kuis Kahoot dapat dikerjakan secara individu maupun kelompok [37][38]. Dalam konteks ini, kuis materi Iman Kepada Rosul diujikan secara individu. Saat siswa mulai menjawab pertanyaan dalam kuis, siswa harus membuka aplikasi Kahoot atau website <https://kahoot.it/>. Kemudian, guru akan klik tombol start, saat seluruh siswa sudah memasukkan PIN yang sudah tersedia dan menuliskan nama mereka masing-masing.

Gambar 2. Tampilan soal Kahoot



Pada gambar 2, merupakan salah satu contoh butir soal dengan mengaplikasikan Kahoot. Pada media evaluasi Kahoot, terdapat analisis Kahoot secara keseluruhan butir soal, peserta didik, setiap siswa dalam menjawab soal dan penggunaan waktu.

Selanjutnya, peneliti melakukan uji analisis data, penjelasan dapat dilihat sebagai berikut :

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna memastikan bahwa data yang dianalisis berasal dari distribusi normal. Uji normalitas penting dilakukan sebagai prasyarat sebelum menerapkan banyak metode statistik parametrik, yang memerlukan asumsi bahwa data tersebut berasal dari distribusi normal [39]. Data normalitas *Kolmogorov-Smirnov pretest-posttest* hasil olah data menggunakan SPSS, sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

| Kelas | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|---------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| PreTest Eksperimen | ,128 | 35 | ,158 | ,977 | 35 | ,648 |
| PostTest Eksperimen | ,137 | 35 | ,093 | ,962 | 35 | ,254 |

Dari hasil uji normalitas pada tabel 1, menunjukkan bahwa dengan Kolmogorov-Smirnov data yang diperoleh untuk *Pretest* Eksperimen adalah 0,158, dan *Posttest* Eksperimen 0,93. Artinya, 0,158 dan 0,093 > 0,05, maka data di atas dinyatakan normal atau teratur.

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan guna menentukan apakah varians dari dua kelompok sampel berasal dari populasi yang sama atau berbeda [40]. Data yang homogen menjadi salah satu syarat sebelum melakukan uji t test. Uji data homogen harus tetap dilakukan guna mengetahui apakah varian data bersifat homogen atau tidak [41][42]

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

| Hasil Belajar | | | | |
|------------------|-----|-----|------|--|
| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. | |
| 1,297 | 3 | 136 | ,278 | |

Dari hasil uji homogenitas pada tabel 2, menunjukkan nilai Signifikasi (Sig.) sebesar 0,278 > 0,05. Sehingga dapat dinyatakan bahwa data sampel tersebut homogen atau sama.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan guna mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak [43][44]. Dari hasil perhitungan uji prasyarat analisis data menunjukkan bahwa hasil data tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Sehingga, selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t'.

Table 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test
Independent Samples Test

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-Test for Equality of Means | | | | | | |
|---------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|-----------|
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| Hasil Belajar | Equal variances assumed | 2,586 | ,112 | -19,391 | 68 | ,000 | -41,02857 | 2,11586 | Lower | Upper |
| | Equal variances not assumed | | | -19,391 | 59,879 | ,000 | -41,02857 | 2,11586 | -45,26111 | -36,79604 |

Dari hasil uji hipotesis pada tabel 3, diketahui bahwa Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, dengan keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot untuk evaluasi pembelajaran PAI materi Iman Kepada Rosul terbukti efektif. Selanjutnya, nilai "Mean Difference" adalah -41,02857. Nilai tersebut merupakan nilai rata-rata, dan selisih perbedaan ini berkisar antara -45,26111 hingga -36,79604. (95% Confidence Interval Selisih Bawah Atas)

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil uji hipotesis di atas, menunjukkan keefektifan penggunaan Kahoot untuk evaluasi pembelajaran PAI materi Iman Kepada Rosul memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dibuktikan dengan meningkatnya pemahaman siswa. Hal tersebut juga dapat dilihat dari perbandingan nilai antara hasil *pretest* dan *posttest*.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot secara signifikan meningkatkan nilai rata-rata pembelajaran PAI kelas XI TKJ di SMK Negeri 1 Gempol. Dengan menggunakan uji paired t test, menunjukkan bahwa nilai Signifikas (Sig.) (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti penggunaan Kahoot terbukti efektif untuk evaluasi pembelajaran PAI materi Iman Kepada Rosul. Adanya peningkatan hasil belajar tersebut dikarenakan adanya usaha pendidik untuk menggunakan Kahoot dalam pembelajaran PAI, sehingga peserta didik lebih tertarik ketika melaksanakan evaluasi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karuniaNya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini tanpa halangan apa pun. Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasihnya kepada :

1. Allah SWT dengan segala rahmat dan karuniaNya yang memberikan kekuatan dan kesabaran peneliti dalam menyelesaikan jurnal ini.
 2. Kedua orang tua dan keluarga yang selama ini memberikan support penuh dan do'a yang tiada hentinya.
 3. Dosen yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan jurnal ini.
 4. Kepada pihak SMK Negeri 1 Gempol yang telah bersedia memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di lembaga tersebut.
 5. Kepada sahabat dan rekan seperjuangan yang telah memberikan semangat, dukungan, dan bantuan.
- Dengan ini peneliti berharap semoga jurnal ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan menjadi masukan serta motivasi untuk lembaga pendidikan serta penelitian berikutnya.

REFERENSI

- [1] J. Tualaka, H. Sitompul, S. Lentera, H. Gunungsitoli, and U. P. Harapan, "Penerapan Kahoot ! Sebagai Media Pembelajaran Dalam," vol. 1, no. 2, pp. 76–83, 2023.
- [2] S. Rahmawati, "Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran ipa sd," vol. 6, no. 1, pp. 30–34, 2023.
- [3] Z. Haritsyah, "Pentingnya Media Audio Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS," *Work. Nas. Penguatan Kompetensi Guru Sekol. Dasar SHEs Conf. Ser.*, vol. 3, no. 3, pp. 2169–2175, 2020.
- [4] A. Parhusip, "Pendidikan dan Pelatihan Vokasi Untuk Menciptakan Lapangan Pekerjaan. (Studi Kasus Balai Besar Pelatihan Vokasi & Produktivitas Kota Medan)," *J. Ilm. Kohesi*, vol. 6, no. 3, pp. 5–10, 2022.
- [5] S. Wulan Sari and S. R. Labetubun, "Efektivitas Pemanfaatan Media Kuis Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Smk Kartika Xx-1 Makassar Makassar," *J. Educ.*, vol. 8, no. 1, pp. 29–28, 2022, [Online]. Available: <https://blamakassar.e-journal.id/educandum/article/view/696>
- [6] N. Indriani, "Jurnal Teknologi Pendidikan," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–7, 2022, [Online]. Available: <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jtp>
- [7] I. M. Laily, A. P. Astutik, and B. Haryanto, "Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0," *Munaddhomah J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 2, pp. 160–174, 2022, doi: 10.31538/munaddhomah.v3i2.250.
- [8] Husnusaadah, "Strategi Pembelajaran E-learning di Era Digitalisasi," *Iqra J. Magister Pendidik. Islam*, vol. 1, pp. 10–16, 2021, doi: 10.26618/iqra.

- [9] S. Suyanti, "Peran Guru Sejarah Dalam Pendidikan Karakter Di Era Revolusi Industri 4.0," *Foundasia*, vol. 10, no. 2, pp. 33–44, 2019, doi: 10.21831/foundasia.v10i2.27924.
- [10] E. Fatmawati and E. Safitri, "Kemampuan Literasi Informasi Dan Teknologi Mahasiswa Calon Guru Menghadapi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0," *Edukasi J. Pendidik.*, vol. 18, no. 2, p. 214, 2020, doi: 10.31571/edukasi.v18i2.1863.
- [11] A. F. Purwanto and E. F. Fahyuni, "Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19," *Ta'dibuna J. Pendidik. Islam*, vol. 10, no. 4, p. 551, 2021, doi: 10.32832/tadibuna.v10i4.5829.
- [12] N. Fajri, A. Akbar, and S. Zakir, "Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Materi Masuknya Islam Ke Nusantara Di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam," *J. Kaji. dan Pengemb. Umat*, pp. 78–89, 2021, [Online]. Available: <http://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/ummatanwasathan/article/view/3040>
- [13] T. S. Nugraha, "Inovasi Kurikulum," pp. 250–261, 2022.
- [14] R. Riska *et al.*, "Kreativitas Guru Ekonomi Dalam Menerapkan Model Pembelajaran di Era Digital/Revolusi 4.0 Di SMA Negeri 2 Palangka Raya," *Educonomics J.*, vol. 4, no. 2, pp. 210–220, 2023, doi: 10.37304/ej.v4i2.10062.
- [15] Astuti, S. B. Waluya, and M. Asikin, "Strategi Pembelajaran Dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi 4.0," *Semin. Nas. Pascasarj. 2019*, vol. 2, no. 1, pp. 469–473, 2019, [Online]. Available: <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/327>
- [16] F. A. Zahwa and I. Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilib. J. Penelit. Pendidik. dan Ekon.*, vol. 19, no. 01, pp. 61–78, 2022, doi: 10.25134/equi.v19i01.3963.
- [17] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiyah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [18] Idrus, "Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran Idrus L 1," *Eval. Dalam Proses Pembelajaran*, no. 2, pp. 920–935, 2019.
- [19] I. P. Nurfadilla, "Optimalisasi Guru Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar," *J. Inov. Pendidik. dan Pengajaran* ..., vol. 1, no. 3, pp. 120–134, 2022, [Online]. Available: <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/JIPP/article/view/4762%0Ahttps://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/JIPP/article/viewFile/4762/2042>
- [20] I. Magdalena, D. Oktavia, and P. Nurjamilah, "Analisis Evaluasi Sumatif dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI SDN Batujaya di Era Pandemi Covid-19," *Arzusin*, vol. 1, no. 1, pp. 137–150, 2021, doi: 10.58578/arzusin.v1i1.114.
- [21] J. Hikmah *et al.*, "Nanik Suhartini – Penerapan Media Interaktif Quizizz Sebagai Sarana Evaluasi Belajar Siswa... 187," vol. 11, pp. 187–202, 2022.
- [22] H. Bahar, D. Setiyaningsih, L. Nurmalia, and L. Astriani, "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *KACANEGARA J. Pengabd. pada Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 155–162, 2020, doi: 10.28989/kacanegara.v3i2.677.
- [23] F. Daryanes and D. Ririen, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa," *J. Nat. Sci. Integr.*, vol. 3, no. 2, p. 172, 2020, doi: 10.24014/jnsi.v3i2.9283.
- [24] A. P. Prayoga, "Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik Dalam Model Pembelajaran Game-," *ARS J. Seni Rupa dan Desain*, vol. 24, no. 2, pp. 109–122, 2021.
- [25] W. Sulistiyawati, R. Sholikhin, D. S. N. Afifah, and T. Listiawan, "Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika," *Wahana Mat. dan Sains J. Mat. Sains, dan Pembelajarannya*, vol. 15, no. 1, pp. 46–57, 2021.
- [26] N. M. Rusydiana, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Evaluasi Kahoot," no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022, [Online]. Available: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- [27] S. U. Niama, A. Nurwahyunani, S. Sumamo, and ..., "Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi," *J. Pendidik.* ..., vol. 7, pp. 11250–11256, 2023, [Online]. Available: <https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/8147%0Ahttps://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/download/8147/6670>
- [28] M. S. Sakdah, A. Prastowo, and N. Anas, "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 487–497, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v4i1.1845.
- [29] S. Muhamad Subhi, I. Nursupriah, and N. Izzati, "Pengaruh Pembelajaran Matematika Al-Qur'an dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa," *J. Ris. Pendidik. Mat. Jakarta*, vol. 2, no. 2, pp. 1–12, 2020, doi: 10.21009/jrpmj.v2i1.16207.
- [30] M. M. Ali, T. Hariyati, M. Y. Pratiwi, and S. Afifah, "Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapannya Dalam Penelitian," *Educ. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–6, 2022.
- [31] E. Rahmi, "Efektivitas Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Berwudhu Anak Usia Dini Di Tk Islam Harapan Ibu Lima Kaum," p. 36, 2021.
- [32] R. Akbar, Weriana, R. A. Siroj, and M. W. Afgani, "Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan," *J. Ilm. Wahana Pendidikan, Januari*, vol. 2023, no. 2, pp. 465–474, 2023.
- [33] G. W. Pradana, M. F. Ma'ruf, and D. F. Eprilianto, "Penerapan Student T-Test Untuk Menilai Efektivitas Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Desentralisasi Fiskal di Jurusan Administrasi Publik Unesa," *J. Dimens. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 10, no. 2, pp. 182–190, 2022, doi: 10.24269/dpp.v10i2.5096.
- [34] R. Sianturi, "Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis," *J. Pendidikan, Sains Sos. dan Agama*, vol. 8, no. 1, pp. 386–397, 2022, doi: 10.53565/pssa.v8i1.507.
- [35] T. Yuliatun, K. Uskenat, S. Kostaria Jua, and J. Pendidikan Fisika, "INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi Efektivitas Media Pembelajaran Kahoot! dalam Mengukur Pemahaman Konsep Suhu dan Kalor," *Media Cetak*, vol. 1, no. 6, pp. 854–860, 2022, doi: 10.55123/insologi.v1i6.1208.
- [36] N. S. Permana, "Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik," *JPAK J. Pendidik. Agama Katolik*, vol. 21, no. 2, pp. 128–135, 2021, doi: 10.34150/jpak.v21i2.334.
- [37] I. Hidayat, A. Supriani, A. Setiawan, and A. Lubis, "Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam," *J. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 6933–6942, 2023.
- [38] B. Alike Dewi and M. Masniladevi, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD," *J. Basic Educ. Stud.*, vol. 4, no. 1, pp. 2952–2968, 2021, [Online]. Available: www.kahoot.com,
- [39] S. A. P. dan R. I. Pematasari, "Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia," *J. Ilm. M-Progress*, vol. 11, no. 1, pp. 38–47, 2021, doi: 10.35968/m-pu.v11i1.600.
- [40] U. Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," *Inov. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 50–62, 2020, doi: 10.31869/ip.v7i1.2281.

- [41] A. F. Hasyim, B. Munawar, and M. Ma'arif, "Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Karakteristik Arus Searah Dan Bolak-Balik Pada Peserta didik MAN 1 Pandeglang," *J. Pendidik.*, vol. 9, no. 1, pp. 5–24, 2021.
- [42] A. Aprizan, S. Subhanadri, and N. Avana, "Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa PGSD STKIP Muhammadiyah Muara Bungo," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3445–3459, 2021, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1325>
- [43] A. S. Sandy, Supurwoko, and Surantoro, "Remediasi Pembelajaran Fisika dengan Model Guided Discovery Learning pada Materi Momentum Dan Impuls Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Fisika Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri Kebakkramat," *J. Mater. dan Pembelajaran Fis.*, vol. 2, no. 8, pp. 9–16, 2018, [Online]. Available: <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/61898/Remediasi-Pembelajaran-Fisika-dengan-Model-Guided-Discovery-Learning-pada-Materi-Momentum-dan-Impuls-untuk-Meningkatkan-Kemampuan-Kognitif-Fisika-Siswa-Kelas-X-MIPA-SMA-Negeri-Kebakkramat>
- [44] L. Sumantri, Nabila R dan jannah, "Jurnal Riset Manajemen Dan Akuntansi," *J. Ris. Manaj. dan Akunt.*, vol. 1, no. 3, pp. 68–76, 2021.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo

Student Paper

8%

2

journal.unj.ac.id

Internet Source

4%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 3%