

**Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa
Mata Pelajaran Fikih**

Annisa' Jamilatussholicha¹, Santi Lisnawati², Nurman Hakim³

^{1,2,3}Universitas Ibn Khaldun Bogor

annissaaajs@gmail.com¹, santilisnawati@uika-bogor.ac.id², nurmanhakim.uika@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Kahoot interactive media on student learning outcomes in fiqh subjects in class XI at MAN 1 Bogor Regency. This research uses quasi-experimental quantitative research methods. The population used in this study were all students in grade XI at MAN 1 Bogor Regency Cirimekar Campus by taking a sample of 74 students using purposive sampling technique. Data collection techniques through tests in the form of pretests and posttests. The data analysis technique used is the Mann-Whitney test. Based on the results of the Mann-Whitney test calculation of the control and experimental class posttest data, the value of significance (2-tailed) is obtained as follows significance (2-tailed) was found to be $0.002 < 0.005$. So, from this statement it can be concluded that there is a significant and real difference in student learning outcomes in the control and experimental classes. significant and real differences in student learning outcomes in fiqh subjects by looking at the posttest results of the control and experimental classes. posttest results from the control class and the experimental class.

Keywords : Interactive Media; Kahoot; Learning Outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih di kelas XI di MAN 1 Kabupaten Bogor. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif kuasi eksperimen. Adapun populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu seluruh siswa-siswi kelas XI di MAN 1 Kabupaten Bogor Kampus Cirimekar dengan mengambil sampel sebanyak 74 siswa dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dengan melalui tes berupa pretest dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji Mann-Whitney. Berdasarkan hasil perhitungan uji Mann-Whitney dari data posttest kelas kontrol dan eksperimen, nilai signifikansi (2-tailed) didapatkan sebesar $0,002 < 0,005$. Maka, dari pernyataan tersebut bisa disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dan nyata pada hasil belajar siswa di mata pelajaran fikih dengan melihat hasil posttest dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kata kunci : Media Interaktif; Kahoot; Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Hal ini disebabkan karena teknologi dapat menunjang minat dan kualitas pembelajaran. Teknologi erat kaitannya dengan media pembelajaran yang berguna sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam bidang pendidikan, teknologi memiliki pengaruh penting untuk ilmu pengetahuan. Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 40 ayat 2 menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik memiliki kewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang

bermakna, menyenangkan, kreatif, dan dialogis. Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Salah satu manfaat teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran, terutama di mata pelajaran fiqih. Pembelajaran fiqih adalah salah satu dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang di dalamnya berisi pengetahuan tentang ajaran Islam dalam hal hukum Syariah dan membimbing siswa untuk mengetahui hukum Islam dengan benar (Mansir, 2020)

Penggunaan media pembelajaran dapat menstimulasi keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, dan mempengaruhi terhadap psikologis peserta didik. Penggunaan media juga dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran sebab pesan yang ingin disampaikan oleh guru bisa diterima melalui media pembelajaran tersebut (Solikah, 2020). Dalam Islam, Allah juga menegaskan kepada hambanya untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal ini disebutkan dalam QS. Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: *"Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!"*

Dalam proses belajar mengajar, hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan saat di kelas. Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menunjang pembelajaran aktif di kelas dan mendukung peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal (Kartini & Putra, 2020). Adapun untuk mengukur hasil belajar dapat menggunakan tes ataupun evaluasi sebagai alat ukur untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, kemampuan siswa dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari, dan kemampuan mereka untuk memecahkan suatu masalah. Menurut Sidabutar, hasil belajar siswa tidak hanya terbatas pada akademik saja, namun juga meliputi pengembangan keterampilan sosial dan pengembangan sikap, seperti dapat bekerja sama, mengkomunikasikan ide, juga memimpin sebuah tim sikap positif terhadap diri sendiri dan sekitarnya, kemampuan untuk bekerja keras, serta bertanggung jawab (Sidabutar, 2021).

Pembelajaran materi fiqih di Madrasah Aliyah mengkaji tentang permasalahan – permasalahan fikih yang kerap kali dihadapi oleh umat Islam di era ini. Kajian yang dibahas didasari oleh salah satu ataupun beberapa mazhab fikih. Peserta didik tidak cuma diberikan pemahaman amaliyah untuk dirinya sendiri saja, tetapi juga diberikan kompetensi yang bisa disebar luaskan kepada masyarakat. Tujuan dari mata pelajaran fiqih di madrasah ialah menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi untuk memahami hukum-hukum Islam sehingga memungkinkan peserta didik untuk menjalankan kewajiban beragama dengan baik terkait hubungannya dengan Allah maupun sesama manusia dan sekitarnya. Pemahaman keagamaan tersebut tertanam dalam diri peserta didik sehingga nilai-nilai agama bisa menjadi bahan pertimbangan dalam cara berpikir, bersikap, dan bertindak untuk menyikapi peristiwa kehidupan.

Adapun masalah yang kerap kali menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif sehingga mengakibatkan hilangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Solikah, 2020). Kemudian berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pinanti juga menunjukkan bahwa penurunan hasil belajar disebabkan karena permasalahan pada penggunaan media pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak berdampak positif pada peserta didik (Pinanti, 2020). Sehingga dapat disimpulkan bahwa masalah kurangnya hasil belajar peserta didik yang maksimal salah satunya disebabkan oleh guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dengan tepat dan efektif.

Salah satu titik fokus utama dalam mengatasi masalah tersebut ialah dengan membuat peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam menyetarakan metode pembelajaran dengan karakteristik peserta didik di era digital. Dari sekian banyaknya media interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya ialah dengan memanfaatkan media game edukasi aplikasi Kahoot.

TINJAUAN LITERATUR

1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Dalam kegiatan belajar mengajar, salah satu komponen yang penting adalah media pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya meliputi alat-alat yang berhubungan dengan teknologi saja. Guru juga termasuk ke dalam jenis media dan sekaligus sebagai penggerak pembelajaran. Tanpa adanya guru, pembelajaran dikhawatirkan akan terjadi penyimpangan. Secara terminologi, kata media berasal dari bahasa latin “medium” yang memiliki arti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media berasal dari kata “wasaaila” yang artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Santoso S. Hamijaya, media adalah segala sesuatu yang berbentuk sebagai perantara yang bisa dipakai oleh seseorang untuk menyebarkan ide sehingga ide tersebut bisa sampai kepada penerima (Rusydiyah, 2020). Adapun definisi media menurut AECT (Association for Educational Communication and Technology) adalah segala bentuk yang dipakai untuk menyalurkan informasi (Hasan, Milawati, Darodjat, Khairani, & Tahrir, 2021). Kemudian Arief S. Sadiman mendefinisikan arti media merupakan segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dan dapat merangsang perasaan, pikiran, serta minat (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Dari beberapa pendapat para ahli mengenai definisi media, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat peraga, pengantar, ataupun bantuan untuk memberi dan mendapatkan informasi. Media sangat penting untuk digunakan di dalam kehidupan sehari-hari, sebab jika tidak ada media manusia akan kesulitan untuk mendapatkan dan juga memberikan informasi kepada manusia yang lainnya.

Media pembelajaran terbagi menjadi tiga yaitu media auditif, media visual, dan media audiovisual. Media auditif ialah media yang kemampuannya hanya dari suara saja dan ditangkap oleh Indera pendengaran (audio) contohnya radio, kaset rekaman, dan piringan hitam. Media visual merupakan media yang ditangkap oleh indera penglihatan, seperti foto, gambar, dan poster. Sedangkan untuk media audiovisual yaitu media yang bisa

ditangkap oleh kedua indera sekaligus, yakni indera pendengaran dan juga indera penglihatan (suara dan gambar). Contoh dari media audio visual ialah televisi, kaset, video, dan VCD (*Video Compact Disk*). Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di masa ini, terjadi berbagai perubahan pada jenis-jenis media pembelajaran. Dimana perubahan tersebut terdapat penambahan jenis media yaitu media animasi dan juga multimedia. Media animasi adalah gambar atau grafik yang terlihat bergerak karena kumpulan gambar diam diputar berurutan sehingga tampak seperti gerakan yang menyatu. Karakter animasi bisa berupa manusia, hewan, atau benda yang dibuat dalam bentuk 2D atau 3D. Karakter ini terlihat hidup karena gambar-gambar tersebut berganti dan bergerak secara teratur. Objek dalam animasi bisa berupa tulisan, bentuk, warna, atau efek khusus. Sedangkan multimedia adalah media yang menyatupadukan banyak unsur seperti audio, visual, audiovisual, dan animasi yang terdiri dari teks, grafis, gambar, audio, video, yang saling berkombinasi (Fikri & Madona, 2018). Berdasarkan pemaparan tentang media, maka dapat disimpulkan bahwa banyak sekali media yang berhubungan dengan teknologi informasi dan komunikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, contohnya media audio, media visual, dan media audiovisual. Selain itu, bertepatan dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, berkembang juga media pembelajaran multimedia. Pembelajaran yang bersifat multimedia menggabungkan audio, visual, dan audiovisual dengan berbasiskan perangkat komputer. Multimedia juga termasuk ke dalam media interaktif yang bisa mendukung jalannya proses belajar mengajar.

Kata interaktif berasal dari ‘interaksi’, yang berarti saling melakukan aksi, berhubungan, antar hubungan, dan mempengaruhi. Hubungan sebab akibat menyebabkan adanya interaksi, yakni aksi dan juga reaksi. Definisi dari interaktif ialah segala sesuatu yang saling berkesinambungan dengan komunikasi dua arah atau suatu hal yang sifatnya saling berhubungan dan terdapat timbal balik (feedback) antara yang satu dengan lainnya (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022). Interaktif merupakan keterkaitan dari komunikasi dua arah atau lebih. Tetapi, makna interaktif yang dimaksudkan adalah komunikasi dengan pengguna, yang diawali dari data yang dimasukkan oleh pengguna yang mendapatkan respon oleh media sehingga menyebabkan terjadinya interaksi (Asela, Salsabila, Lestari, Sihati, & Pertiwi, 2020).

Definisi media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar adalah hasil multimedia yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dengan cara menyajikan konten pembelajaran seperti teks, animasi, video, audio, maupun video game. Dengan digunakannya media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan mampu untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi, minat, dan juga semangat belajarnya sehingga nantinya akan berdampak pada hasil belajarnya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati dan Nita, media pembelajaran interaktif sudah dinilai layak secara teoritis. Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan hasil bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan penguasaan materi, hasil belajar, juga kemampuan berpikir kritis peserta didik. Karakteristik yang sangat penting pada media pembelajaran interaktif ialah peserta didik tidak hanya memperhatikan objek, tetapi juga dipaksa untuk saling berinteraksi selama kegiatan pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020).

2. Aplikasi Kahoot Sebagai Media Ajar Interaktif Berbasis Teknologi

Kahoot! merupakan salah satu aplikasi gim yang memiliki dua alamat situs yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> yang digunakan untuk guru dan <https://kahoot.it/> yang digunakan untuk peserta didik. Kahoot! bisa diakses juga digunakan secara gratis maupun berbayar. Meskipun menggunakan secara gratis, kita juga dapat menggunakan berbagai macam fitur yang ada di dalamnya. Aplikasi Kahoot! bisa dipakai untuk bentuk asesmen yang diantaranya adalah kuis, survei, dan juga diskusi yang dimana ketiga macam tersebut mempunyai cara yang beragam untuk dimainkan. Untuk menggunakan Kahoot! diperlukan koneksi internet. Kahoot! dapat dimainkan secara individu dan juga berkelompok. Kahoot merupakan salah satu media interaktif yang unik. Sebab jawaban kuis di Kahoot dilengkapi dengan warna dan gambar. Peserta diminta untuk memilih warna yang sesuai dengan jawaban yang tepat. Kahoot adalah salah satu dari banyaknya media pembelajaran berbasis online yang berisi gim dan juga kuis. Aplikasi ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran seperti pre-test, post-test, latihan soal, dan yang lainnya. Fitur yang dimiliki Kahoot ada empat yakni game, kuis, diskusi, dan survei (Pujiwati, 2020). Namun dalam penggunaannya, Kahoot sangat terbatas karena jika kita ingin mengakses semua fitur-fitur yang ada, maka kita harus berlangganan terlebih dahulu.

Menurut Sumarso, Kahoot! merupakan aplikasi kuis online yang dapat dikembangkan dan ditampilkan dalam bentuk permainan. Poin yang diberikan adalah untuk jawaban benar. Selain itu, peserta didik yang berpartisipasi akan langsung melihat hasil jawaban mereka setelah menjawab pertanyaan. Corella dan Santos menjelaskan bahwa aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran yang menggabungkan pengalaman evaluasi belajar dengan menggunakan gim interaktif yang dilengkapi dengan sistem pengamatan (monitoring) aktivitas peserta didik (Rosita, 2022). Kahoot adalah aplikasi hasil kerjasama joint project antara Norwegian University of Technology and Science dengan Jamie Brooker dan Johan Brand sebagai inisiator. Dijelaskan oleh Putri dan Muzzaki bahwa Kahoot! sebagai media pembelajaran bisa dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi serta kemandirian peserta didik dan dapat dimanfaatkan untuk memudahkan evaluasi pembelajaran (Pinanti, 2020).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Kahoot! adalah sebuah platform aplikasi berbasis gim yang di dalamnya memiliki berbagai macam fitur, salah satunya adalah kuis online. Kahoot! merupakan aplikasi yang bisa digunakan secara gratis maupun berbayar sehingga bisa dipakai untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan beberapa jenis-jenis media diatas, Kahoot merupakan media interaktif yang termasuk ke dalam multimedia. Sebab, pada aplikasi Kahoot terdapat berbagai jenis animasi-animasi yang dapat menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran. Di samping itu, musik dan gambar yang terdapat pada aplikasi Kahoot juga sangat variatif. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot! sebagai alat untuk evaluasi maka diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih optimal dan menyenangkan sehingga akan meningkatkan minat, motivasi, dan juga semangat belajar peserta didik yang nantinya akan berdampak pada hasil belajarnya.

3. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yakni hasil dan belajar. Kedua kata tersebut mempunyai arti yang berbeda. Hasil merupakan suatu perolehan dengan melakukan kegiatan yang mengakibatkan perubahan masukan secara fungsional. Belajar adalah kegiatan inti dalam proses pendidikan di sekolah. Keberhasilan capaian tujuan pendidikan bergantung bagaimana kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik (Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam, 2024). Belajar dapat dikatakan sebagai perubahan tingkah laku manusia sebagai output dari interaksi mereka dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar sangatlah penting untuk merubah tingkah laku agar menjadi lebih baik. Sehingga dari pengertian belajar ini muncul teori belajar behavioristik, humanistik, dan kognitif (Nurdyansyah, 2019). Maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada setiap individu ke arah yang lebih baik.

Hasil belajar ialah kemampuan yang didapatkan oleh individu setelah melakukan proses belajar yang bisa memberikan perubahan tingkah laku baik dari segi pengetahuan, pemahaman, sikap serta keterampilan peserta didik agar menjadi lebih baik dari sebelumnya (Mubarak, Dzaky, & Syahrani, 2024). Hasil belajar meliputi aspek pembentukan karakter peserta didik. Untuk mengetahui hasil belajar seseorang tentunya dengan melakukan suatu penilaian. Tujuan dari penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui sejauh mana penguasaan peserta didik terhadap materi yang sudah diberikan, untuk mengetahui kemajuan serta kesesuaian hasil belajar dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, dan untuk menganalisis keunggulan juga kelemahan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Setiawati, Halimah, & Budiyan, 2024). Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa definisi hasil belajar ialah output yang dihasilkan dari individu setelah melalui proses pembelajaran dengan berupa penilaian dan dapat dijadikan acuan untuk melihat keberhasilan capaian pembelajaran.

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang terdapat di dalam diri seseorang. Faktor internal meliputi fisiologis dan psikologis. Faktor fisiologis ialah kesehatan yang prima, tidak sedang dalam keadaan lelah atau letih, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan yang lain sebagainya. Sebab hal-hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi. Selain itu, peserta didik juga memiliki kondisi psikologis yang berbeda, dan tentunya hal ini juga bisa mempengaruhi belajarnya. Faktor psikologis meliputi kecerdasan intelektual (IQ), bakat, minat, motivasi, motif, kognitif, dan daya nalar peserta didik. Sedangkan faktor eksternal, ialah faktor yang berasal dari luar peserta didik. Faktor eksternal meliputi lingkungan dan instrumental. Lingkungan yang mempengaruhi yaitu lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Sedangkan instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dibuat sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Fungsi dari faktor ini ialah sebagai sarana untuk mencapai tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor instrumental meliputi guru, kurikulum, dan sarana prasarana.

Hasil belajar ialah tujuan akhir dari dilaksanakannya proses pembelajaran di sekolah sampai bisa dikatakan sebagai hasil dari interaksi belajar dan mengajar. Dalam sudut pandang guru, kegiatan mengajar diakhiri dengan adanya evaluasi hasil belajar. Sedangkan dalam pandangan siswa, hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar.

Akhir dari proses pembelajaran ialah adanya hasil belajar pada materi tertentu dalam suatu mata pelajaran. Hasil belajar bisa dikembangkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara berurutan dan mengarah kepada perubahan yang lebih baik (Pinanti, 2020).

4. Mata Pelajaran Fikih

Kata fikih merupakan bentuk dari kata "*fiqhun*" yang secara bahasa artinya pemahaman yang mendalam untuk mengerahkan juga menghendaki potensi akal. Pelajaran fikih perlu mendapatkan perhatian. Tujuan dari pembelajaran fikih ialah kemampuan untuk menguasai dan mengimbangi ilmu pengetahuan umum. Ilmu fikih wajib dipelajari karena ilmu fikih merupakan salah satu ilmu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Wahid, Abdul Hamid, Muhammad Mushfi El Iq Bali, 2021). Fikih merupakan bagian dari aturan yang di dalamnya terdapat urusan hubungan manusia dengan Allah, sesama manusia, ataupun makhluk lainnya. Pada aspek ini fikih lebih ditekankan pada kemampuan pelaksanaan dan cara bermuamalah serta beribadah yang dianggap baik dan benar sesuai aturannya (Mansir, 2021).

Materi pembelajaran fikih di dalamnya berisi pembiasaan-pembiasaan yang bisa diimplementasikan oleh peserta didik di kehidupan sehari-harinya. Mata pelajaran fikih memiliki ciri khusus yang membuatnya berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Pada mata pelajaran fikih peserta didik lebih diajarkan agar dapat mengetahui, melaksanakan dan mengamalkan, serta menerapkan hukum-hukum Islam dengan baik di dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran fikih merupakan pelajaran yang penting karena peserta didik diharapkan agar mampu memahami dan dapat mengamalkannya (Khuluqi, Zuhdi, & Munawaroh, 2024). Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran fikih merupakan salah satu mata pelajaran cabang agama Islam yang berisi aturan untuk mengatur hidup manusia sesuai dengan syariat. Peserta didik diharapkan mampu untuk menerapkan hukum-hukum syari'at ke dalam kehidupan sehari-harinya agar menjadi insan yang bertakwa.

Di dalam proses pembelajaran, ranah kognitif merupakan ranah yang terpenting dalam psikologi siswa. Ranah kognitif merupakan akar serta pengendali dari ranah afektif dan ranah psikomotorik. Otak adalah tempat dari fungsi kognitif yang bertugas untuk menjadi penggerak aktivitas akal pikiran dan tempat untuk mengatur aktivitas dan perasaan. Terdapat dua macam kecakapan kognitif peserta didik yang mesti dikembangkan oleh guru yaitu strategi belajar untuk memahami isi materi pelajaran dan strategi untuk meyakini isi materi dan cara mengimplementasikannya serta meresapi pesan moral yang terdapat pada materi. Jika tidak mengembangkan kecakapan kognitif, maka peserta didik akan kesulitan untuk mengembangkan kecakapan afektif juga psikomotoriknya. Oleh sebab itu, ranah kognitif adalah dasar untuk ranah-ranah yang lain (Masrurroh, 2014).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Kabupaten Bogor dan dilakukan pada siswa kelas XI. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan model *Quasi Experimental Design* jenis *Nonequivalent Control Group*. Alasan peneliti menggunakan metode ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara penggunaan media

interaktif Kahoot sebagai variabel (X) dan hasil belajar siswa sebagai variabel (Y). Pada metode jenis ini terdapat dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dimana mereka akan diberikan pretest dan posttest. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian berupa tes, dan kemudian dianalisis secara statistik dengan menggunakan Uji Mann-Whitney. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas XI di MAN 1 Kabupaten Bogor Kampus Cirimekar. Jenis sampling yang digunakan adalah purposive sampling dengan menggunakan kelas XI-7 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-10 sebagai kelas kontrol. Purposive sampling merupakan teknik penentuan sampel dengan berbagai pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2024). Alasan peneliti menggunakan teknik sampling jenis ini adalah dikarenakan jumlah peserta didik yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini yaitu menggunakan 74 siswa sebagai sampel dari dua kelas pada kelas 11, yang termasuk ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh media interaktif Kahoot terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran fikih di kelas 11 MAN 1 Kabupaten Bogor tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini berjalan sesuai dengan modul ajar yang sudah dibuat oleh peneliti dengan menggunakan 3 kali pertemuan, baik itu di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen. Dari kedua kelas tersebut, kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media interaktif Kahoot. Sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberi perlakuan dan tidak menggunakan media apapun. Pengambilan data pada penelitian ini yaitu menggunakan pre-test dan post-test dengan menggunakan 30 soal pilihan ganda. Instrumen tes yang dipakai dalam penelitian ini berjumlah 21 soal valid. Hasil belajar siswa dihitung menggunakan analisis deskriptif. Berikut tabulasi perbandingan rata – rata hasil nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan bantuan perangkat SPSS versi 26 :

Tabel 1. Deskriptif Statistik Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	37	40	85	60.81	13.668
Posttest Kontrol	37	50	85	73.51	8.965
Pretest Eksperimen	37	40	85	62.70	9.174
Posttest Eksperimen	37	65	95	80.68	8.593

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa pada pretest kelas kontrol yang terdiri dari 37 siswa sebagai sampel diperoleh nilai tertinggi sebesar 85 dan nilai terendah sebesar 40. Rata – ratanya (mean) sebesar 60,81 dengan nilai standar deviasi sebesar 13,668. Sedangkan hasil pretest kelas eksperimen yang terdiri dari 37 siswa sebagai sampel diperoleh nilai tertinggi sebesar 85 dan nilai terendah sebesar 40. Rata – ratanya (mean) sebesar 62,70 dengan nilai standar deviasi sebesar 9,174. Hasil posttest pada kelas yang terdiri dari 37 siswa sebagai sampel diperoleh nilai tertinggi sebesar 85 dan nilai terendah sebesar 50. Rata – ratanya (mean) sebesar 73,51 dengan nilai standar deviasi sebesar 8,965. Sedangkan hasil posttest kelas eksperimen yang terdiri dari 37 siswa sebagai sampel diperoleh nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 65. Rata – ratanya (mean) sebesar 80,68 dengan nilai standar deviasi sebesar 8,593.

Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu penguji melakukan uji validitas. Uji validitas bisa dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor item pertanyaan dengan skor variabel. Validitas tes yang dipakai pada penelitian ini ialah validitas isi. Validitas isi dikerjakan dengan cara memeriksa seluruh isi yang akan diberikan dalam tes, artinya soal yang dibuat disesuaikan dengan materi. Penelitian ini menggunakan teknik korelasi point biserial, yang dimana teknik tersebut dipakai untuk mencari korelasi antara dua variabel yang salah satu variabelnya berbentuk diskrit murni dan yang lainnya berbentuk kontinum. Teknik korelasi point biserial bisa dipakai untuk menguji validitas item pilihan ganda yang berbentuk pertanyaan atau soal-soal yang dipakai pada ujian ataupun tes. Teknik ini digunakan karena setiap item akan mendapatkan skor 0 dan 1 saja.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen

Item Pernyataan	rpbi	rtabel	Keterangan
1	0,442	0,361	Valid
2	-0,157	0,361	Tidak Valid
3	0,548	0,361	Valid
4	0,156	0,361	Tidak Valid
5	0,368	0,361	Valid
6	0,643	0,361	Valid
7	0,659	0,361	Valid
8	0,250	0,361	Tidak Valid
9	0,654	0,361	Valid
10	0,571	0,361	Valid
11	0,321	0,361	Tidak Valid
12	0,608	0,361	Valid
13	0,532	0,361	Valid
14	0,554	0,361	Valid
15	0,536	0,361	Valid
16	0,447	0,361	Valid
17	0,138	0,361	Tidak Valid

Item Pernyataan	rpbi	rtabel	Keterangan
18	0,262	0,361	Tidak Valid
19	0,662	0,361	Valid
20	0,212	0,361	Tidak Valid
21	0,658	0,361	Valid
22	0,567	0,361	Valid
23	0,559	0,361	Valid
24	0,500	0,361	Valid
25	-0,139	0,361	Tidak Valid
26	0,425	0,361	Valid
27	0,556	0,361	Valid
28	0,342	0,361	Tidak Valid
29	0,425	0,361	Valid
30	0,422	0,361	Valid

Setelah menghitung rpbi , maka bandingkan dengan rtabel yang menggunakan taraf signifikansi sebesar 5%. Jika rpbi > rtabel, maka item pertanyaan dapat dikatakan valid. Uji validitas pada soal tes pemahaman materi pernikahan dalam Islam di mata pelajaran fikih menggunakan responden uji coba sebanyak 30 peserta didik. Oleh karenanya, didapatkan r tabel = 0,361. Dari 30 butir soal terdapat 21 soal yang valid dan 9 butir soal tidak valid. Data yang tidak valid kemudian dibuang dan tidak dipakai untuk penelitian selanjutnya.

Selesai menghitung uji validitas, Langkah selanjutnya adalah uji reliabilitas. Uji Reliabilitas dipakai untuk mengukur suatu item pertanyaan yang termasuk ke dalam indikator dari variabel. Cara mengukur reliabilitas dengan menggunakan uji statistik salah satunya dengan *Kuder-Richardson* dengan KR-21. Untuk menguji reliabilitas instrumen, maka menggunakan analisis dengan perangkat lunak Microsoft Excel. Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan KR-21 dan merujuk pada kategori koefisien reliabilitas Guilford.

Tabel 3. Kategori Koefisien Reliabilitas Guilford

$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,60 \leq r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

Dengan menggunakan perangkat lunak Excel, maka diperoleh koefisien reliabilitas hasil uji butir instrumen yaitu 0,79. Menurut tabel di atas, koefisien reliabilitas instrumen termasuk ke dalam kategori tinggi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji non parametrik jenis Mann-Whitney. Dilakukannya uji

normalitas adalah untuk melihat apakah data dari hasil pretest dan posttest kelas kontrol serta eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Maka dari itu, uji normalitas yang dipakai pada penelitian ini adalah dengan rumus Kolmogorov-Smirnov. Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas adalah jika signifikansi $\text{sig} > 0,05$ maka data dapat dikatakan berdistribusi normal, namun jika signifikansi $< 0,05$ maka data dapat dikatakan tidak berdistribusi normal. Adapun hasil dari uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Kontrol	.137	37	.078	.943	37	.056
	Posttest Kontrol	.160	37	.017	.929	37	.022
	Pretest Eksperimen	.185	37	.003	.931	37	.025
	Posttest Eksperimen	.233	37	.000	.918	37	.010
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan hasil uji normalitas yang tertera pada tabel 5 maka dapat dilihat hasil dari pengujian data pretest kelas kontrol mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,078 yaitu lebih besar dari 0,05. Sedangkan pada posttestnya mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,017 yaitu lebih kecil dari 0,05. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data pretest kelas kontrol berdistribusi normal sedangkan data posttest kelas kontrol tidak berdistribusi normal. Sementara itu, hasil uji normalitas data pretest kelas eksperimen pada tabel 4.3 mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,003 yaitu lebih kecil dari 0,05. Sedangkan pada posttestnya mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0.000 yaitu lebih kecil dari 0,05. Setelah melihat hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest kelas eksperimen tidak berdistribusi normal.

Setelah menghitung uji normalitas dari data hasil pretest dan posttest, maka tahap berikutnya yaitu melakukan uji homogenitas pada hasil posttest kelas kontrol dan eksperimen. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji Levene dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26 untuk uji homogenitas. Hasil data yang diuji dapat dikatakan homogen jika $\text{Sig} > 0,05$. Berikut ini adalah hasil dari uji homogenitas posttest kelas kontrol dan eksperimen:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.034	1	72	.854
	Based on Median	.009	1	72	.925
	Based on Median and with adjusted df	.009	1	71.117	.925
	Based on trimmed mean	.071	1	72	.791

Pada tabel 6 menunjukkan bahwa hasil taraf signifikansi hasil posttest kelas kontrol dan eksperimen sebesar 0,854. Signifikansi $0,854 > 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data posttest kelas kontrol dan eksperimen bersifat homogen. Kemudian Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang harus dilakukan ialah menguji hipotesis dengan uji statistik non-parametrik menggunakan uji Mann-Whitney karena uji hipotesis non parametrik tidak mengharuskan data berdistribusi normal. Berikut ini adalah hasil uji hipotesis data hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji Mann-Whitney:

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen dengan Uji Mann-Whitney

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	399.000
Wilcoxon W	1102.000
Z	-3.141
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

Tabel 7 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) yang didapatkan dari pengujian dengan memakai uji Mann-Whitney adalah sebesar 0,002. Dari hasil tersebut diketahui bahwa Nilai Signifikansi $0,002 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan dari nilai rata-rata posttest antara kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif Kahoot dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media apapun. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih bab pernikahan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis data yang dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media interaktif Kahoot terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran fikih di MAN 1 Kabupaten Bogor, maka peneliti dapat menarik kesimpulan diantaranya:

1. Hasil belajar fikih di kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif Kahoot mendapatkan nilai rata – rata pretest sebesar 62,70 dan rata – rata posttest sebesar 80,68. Dengan ini maka dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan media Kahoot dibanding kelas kontrol yang tidak menggunakan media apapun, dan hasil belajar siswa di kelas eksperimen juga lebih tinggi daripada kelas kontrol yang tidak memakai media apapun.
2. Hasil belajar fikih di kelas kontrol yang tidak menggunakan media apapun mendapatkan hasil pretest rata – rata sebesar 60,81 dan mendapatkan hasil posttest rata – rata sebesar 73,51. Kemudian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di kelas kontrol tidak terdapat peningkatan yang signifikan.
3. Berdasarkan uji Mann-Whitney dikatakan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$. Sehingga bisa disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada data posttest di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Apabila nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada data hasil posttest kelas kontrol dan eksperimen. Dalam penelitian ini, nilai signifikansi (2-tailed) didapatkan sebesar $0,002 < 0,005$. Maka, dari pernyataan tersebut bisa disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dan nyata pada hasil belajar siswa di mata pelajaran fikih dengan melihat hasil posttest dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PAI BAGI GAYA BELAJAR SISWA VISUAL. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 599–597.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF. In *Penerbit Samudera Biru (Anggota IKAPI)* (Vol. 11). Retrieved from http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. doi: 10.31004/basicedu.v4i4.505
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In

Tahta Media Group.

- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8–12. doi: 10.33627/re.v3i2.417
- Khuluqi, K., Zuhdi, A., & Munawaroh, H. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Fiqih Kelas X di MAN 2 Wonosobo. *Jurnal Inovasi Global*, 2(3), 496–521. doi: 10.58344/jig.v2i3.84
- Mansir, F. (2020). Urgensi Pembelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa Madrasah. *AL-WIJDÂN Journal of Islamic Education Studies*, 5(2), 167–179. doi: 10.58788/alwijdn.v5i2.538
- Mansir, F. (2021). Analisis Model-Model Pembelajaran Fikih Yang Aktual Dalam Merespons Isu Sosial Di Sekolah Dan Madrasah. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 88. doi: 10.32832/tadibuna.v10i1.4212
- Masruroh, Z. N. (2014). Studi Komparasi Hasil Belajar Kognitif Fikih Kelas XI Antara Peserta Didik Yang Berbasis Pondok Pesantren Dengan Non Pesantren Di MAN I Suruh Kab. Semarang Tahun Ajaran 2013/2014.
- Mubarak, A. Z., Dzaky, A., & Syahrani, S. (2024). Implementasi Model PBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1097. doi: 10.35931/am.v8i3.3086
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais, Ed.). Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pinanti, I. W. (2020). Pengaruh Aplikasi Games Kuis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Atmosfer Kelas X di SMA Negeri 4 Magelang Tahun 2020. Universitas Negeri Semarang.
- Pujiwati, H. (2020). Pemberian Tes Akhir Dengan Aplikasi Kahoot Pada Pelajaran Sejarah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Edutech*, 19(2), 184–199. Retrieved from <https://doi.org/10.17509/e.v1i1.20867>
- Rosita, R. (2022). *The Implementation of Application Kahoot in Learning Process*. 5(5), 572–577.
- Rusydiyah, E. F. (2020). Media Pembelajaran Problem based learning. In *Emergency Medicine Journal*.
- Setiawati, D. T., Halimah, S., & Budiyanti, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pai. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 169. doi: 10.30998/rdje.v9i2.21144
- Sidabutar, R. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Classroom Dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 344–352. doi: 10.54367/aquinas.v4i2.1308
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>

- Sugiyono (2024). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: CV. Alfabeta
- Wahid, Abdul Hamid, Muhammad Mushfi El Iq Bali, S. M. (2021). Problematika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Edureligia*, 05(01), 17. Retrieved from <https://www.ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/view/1545>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. doi: 10.59246/alfihris.v2i3.843