EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM MEMOTIVASI BELAJAR AL-QUR'AN HADITS KELAS X DI SMK NU 1 SLAWI - TEGAL

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

oleh:

KOIMATUL AENI
NIM : 1603016200

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG

2020

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Koimatul Aeni
NIM : 1603016200
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM MEMOTIVASI BELAJAR AL-QUR'AN HADITS KELAS X DI SMK NU 1 SLAWI -TEGAL

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 8 Oktober 2020

Pembuat Pernyataan,

Koimatul Aeni
NIM:1603016200

KEMENTERIAN AGAMA R.I.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi dengan:

Judul : Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Memotivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas X di SMK NU 1 Slawi-Tegal

Nama : Koimatul Aeni
NIM : 1603016200
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam.

Semarang, 10 November 2020

DEWAN PENGUJI

Ketua,

Dr. H. Musthofa, M. Ag.
NIP: 197104031996031002

Sekretaris,

Hj. Nur Asiyah, M.St.
NIP: 197109261998032002

Penguji I,

Drs. H. Mustopa, M.Ag
NIP: 196603142005011002

Penguji II,

Dr. Fihris, M.Ag.
NIP: 197711302007012024

Pembimbing,

Dr. H. Musthofa, M.Ag.
NIP: 197104031996031002

NOTA DINAS
MUNAQASYAH SKRIPSI

Semarang, 08 Oktober2020

Kepada
YTh. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul	:	**Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Memotivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas X di SMK NU 1 Slawi-Tegal**
Nama	:	KoimatulAeni
NIM	:	1603016200
Jurusan	:	Pendidikan AgamaIslam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pembimbing,

Dr. H. Musthofa, M.Ag.
NIP:197104031996031002

ABSTRAK

Judul : **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM MEMOTIVASI BELAJAR AL-QUR'AN HADITS KELAS X DI SMK NU 1 SLAWI-TEGAL**

Nama : Koimatul Aeni

NIM : 1603016200

Skripsi ini membahas efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam memotivasi belajar Al-Qur'an Hadits kelas X di SMK NU 1 Slawi-Tegal. Yang dilator belakangi oleh peserta didik mudah bosan dan mengantuk saat pembelajaran dan kurangnya motivasi untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan: apakah penggunaan aplikasi kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an Hadits kelas X di SMK NU 1 Slawi-Tegal?

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur kedua kelas antara kelas yang diberi perlakuan dan kelas yang tidak diberi perlakuan. Peneliti menggunakan metode pendekatan eksperimen "*posttest only control design"* dengan menggunakan kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga (AKL) 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ) 4 sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: variabel motivasi belajar Al-Qur'an Hadits pada siswa kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi kahoot mempunyai kualitas yang berkategorikan "baik" dengan memiliki rata-rata 96 yang terletak pada interval 95-99. Sedangkan pada motivasi belajar Al-Qur'an Hadits kelas kontrol mempunyai kualitas yang berkategorikan "cukup" dengan memiliki rata-rata 86 yang terletak pada interval 86-92. Penggunaan aplikasi kahoot lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, hal tersebut berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menunjukkan bahwa diperoleh nilai sign. = 1,994, karena nilai sign. = 1,994 $\geq$ 0,05, maka H_0 diterima, artinya kedua varians rata-rata motivasi belajar Al-Qur'an Hadits kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah identik, untuk membandingkan rata-rata kelas tersebut maka digunakan uji *t-test* yang mana diperoleh nilai $t_{hitung}(70;0,05)$= 4,813 sedangkan t_{tabel}=1,6669, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMK NU 1 Slawi-Tegal.

Kata kunci: *Penggunaan Aplikasi Kahoot dan Motivasi Belajar.*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam disertasi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	t}
ب	B	ظ	Z
ت	T	ع	`
ث	ṡ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ل	K
د	D	م	L
ذ	Ż	ن	M
ر	R	و	N
ز	Z	ه	W
س	S	لا	H
ش	Sy	ء	‘
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:
ā = a panjang
i¯ = i panjang
ū = u panjang

Bacaan Diftong:
au = اَوْ
ai = اَيْ
iy = اِيْ

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim…

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang melimpahkan taufiq, hidayah, serta inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Sholawat serta salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya yang berjuang menegakkan agama Allah SWT di alam semesta ini.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua yang telah memberikan pengarahan, bantuan, dan dukungan yang sangat berarti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Maka dengan rasa hormat dan tulus penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Lift Anis Ma'sumah, selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. H. Musthofa, M.Ag., selaku ketua jurusan Pendidikan Agama Islam dan Dr. Fihris, M.Ag., selaku sekretaris jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
3. Bapak Dr. H. Musthofa, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan fikirannya untuk memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Ridwan, M.Ag., selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama studi di UIN Walisongo Semarang.

5. Segenap dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, atas segala kesabaran dan keikhlasannya dalam membimbing dan memberikan ilmu-ilmunya serta seluruh karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan bantuan dan pelayanan yang baik.
6. Ayahanda tercinta Bapak Warso (Alm), Ibunda tersayang Ibu Wasri serta kakak (Rojali, Purwoko, Wartini, Surono, Kartimah) dan adek (Abdi Subagyo) yang senantiasa memberikan dukungan moril dan materil, yaitu dengan do'a dan ridho mereka sehingga penulis mendapatkan kelancaran menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Bapak Sugino dan Ibu Budi, selaku ayah dan ibu kedua di Semarang yang selalu memberikan dukungan selama kuliah, sehingga penulis mendapat kelancaran menyelesaikan skripsi dengan baik.
8. Kepala sekolah SMK NU 1 Slawi Bapak Ali Saefudin, S.H. M. Pd., guru Al-Qur'an Hadits dan kelas X SMK NU 1 Slawi, yang telah membantu dan memberikan izin melakukan penelitian skripsi ini.
9. Teman-teman kelas PAI E 2016, kelompok PPL MTs Negeri 1 Kendal, dan kelompok KKN Posko 79 UIN Walisongo Semarang yang senantiasamemotivasi dan memberikan kenangan terindah bagi penulis.

10. Teman-teman kontrakan BSC (Mbak Sucay, Anita, Fadilah, Yuli, Tuti) dan Mas Ilham Awanda Dika yang telah memberikan dukungan, pengalaman serta persahabatan yang akan selalu terkenang.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk mereka. Ucapan terima kasih penulis sampaikan, beserta do'a semoga apa yang mereka berikan terhadap penulis, Allah membalasnya dengan kebaikan yang berlipat-lipat serta melimpahkan rahmat, taufiq, dan inayah-Nya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga tugas akhir yang ditulis ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi pembacanya.

Semarang, 7 Oktober 2020

Penulis,

Koimatul Aeni
NIM: 1603016200

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
PENGESAHAN……...iii
NOTA DINAS..... iv
ABSTRAK……...v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN..... vi
KATA PENGANTAR..... vii
DAFTAR ISI…….……x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR…….…….....xiii
DAFTAR LAMPIRAN……xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah..... 1
B. Rumusan Penelitian..... 4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian 5
BAB II APLIKASI KAHOOT DAN MOTIVASI BELAJAR AL-QUR'AN HADITS 7
A. Deskripsi Teori..... 7
1. Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran.....7
2. Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran.....10
3. Motivasi Belajar.....22
4. Kahoot Sebagai Alat Memotivasi Belajar Al-Qur'an Hadits.....31

B. Kajian Pustaka Relevan 36
C. Rumusan Hipotesis 38
BAB III METODE PENELITIAN 39
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian 39
B. Tempat dan Waktu Penelitian 41
C. Populasi/Sampel Penelitian 41
D. Variabel dan Indikator Penelitian 42
E.Teknik Pengumpulan Data Penelitian 44
F.Teknik Analisis Data 52
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA 57
A. Deskripsi Data 57
1. Data Khusus 57
B. Analisis Data 60
C. Pembahasan Hasil Penelitian 73
D.Keterbatasan Penelitian 75
BAB V PENUTUP 77
A. Kesimpulan 77
B. Saran 78
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Eksperimen

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Tabel 3.3 Skor Pernyataan *Favourable* dan *Unfavourable*

Tabel 3.4 Analisis Validitas Butir Soal Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits

Tabel 4.1 Daftar Nilai Angket Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas Eksperimen (X AKL 1)

Tabel 4.2 Daftar Nilai Angket Motivasi Belajar Al-Qura'an Hadits Kelas Kontrol (X TKJ 4)

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen (X AKL 1)

Tabel 4.4 Interval dan Kualitas Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas Eksperimen

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol (X TKJ 4)

Tabel 4.6 Interval dan Kualitas Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas Kontrol

Tabel 4.7 Tabel Penolong Uji Normalitas Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas Eksperimen (X AKL 1)

Table 4.8 Tabel Penolong Uji Normalitas Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas Eksperimen (X TKJ) 4

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan tombol "*sign up"* pada kahoot.
Gambar 2.2 Tampilan opsi pembuatan akun kahoot.
Gambar 2.3 Pilihan metode "sign up"
Gambar 2.4 Formulir pendaftaran akun kahoot
Gambar 2.5 Tampilan halaman login
Gambar 2.6 Tampilan "creat" untuk membuat kahoot
Gambar 2.7 Ragam aktivitas kahoot
Gambar 2.8 Pengaturan identitas aktivitas pembelajaran
Gambar 2.9 Penambahan dan pengaturan soal pada kahoot.
Gambar 2.10 Aktivitas pembelajaran berhasil disimpan
Gambar 2.11 Tampilan menu My kahoots
Gambar 2.12 Tampilan tombol Play pada aplikasi Kahoot
Gambar 2.13 Pilihan mode Classic dan Team
Gambar 2.14 Gambar Tampilan PIN
Gambar 2.15 Tampilan soal pada aplikasi Kahoot.
Gambar 2.16 Tampilan *Scoreboard*
Gambar 2.17 Podium peringkat tiga besar
Gambar 2.18 Tampilan *enter* PIN
Gambar 2.19 Tampilan *nickname* peserta didik
Gambar 2.20 Pilihan jawaban pada peserta didik.
Gambar 2.21 Tampilan jawaban benar.
Gambar 2.22 Tampilan peringkat dan skor akhir
Gambar 2.23 Bentuk pilihan pada kahoot
Gambar 2.24 Login ke kahoot
Gambar 2.25 Menu kuis Al-Qur'an Hadits pada kahoot
Gambar 2.26 Nama peserta didik dalam grup di dalam kahoot
Gambar 2.27 Tampilan kuis pilihan ganda Al-Qur'an Hadits
Gambar 2.28 Tampilan jawaban benar dan salah pada kahoot
Gambar 2.29 Skor akhir kuis kahoot
Gambar 4.1 Interval Kelas Eksperimen (X AKL 1)
Gambar 4.2 Interval Kelas Kontrol (X TKJ 1)

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Skala Instrumen Penelitian
Lampiran 2	Hasil UJI T
Lampiran 3	Surat Izin Riset
Lampiran 4	Surat Telah Riset
Lampiran 5	Dokumentasi
Lampiran 6	Nama Siswa Kelas Eksperimen (X AKL 1)
Lampiran 7	Nama Siswa Kelas Kontrol (X AKL 4)
Lampiran 8	Nama Siswa Kelas Uji Try Angket (X AKL2)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan bagian atau elemen yang memiliki peran sangat dominan untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Pembelajaran yang dilakukan secara baik dan tepat akan memberikan kontribusi sangat dominan bagi siswa, sebaliknya pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara yang tidak baik akan menyebabkan potensi siswa sulit dikembangkan atau diberdayakan.

Pembelajaran yang statis dan konvensional cenderung membuat siswa bosan dan tidak memiliki motivasi untuk belajar.Sehingga diperlukan terobosan baru dalam pembelajaran yang memungkinkan guru untuk mengajarkan suatu materi kepada siswa dengan menarik.

Dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas X SMK NU 1 Slawi-Tegal, guru mata pelajaran ini masih menetapkan pembelajaran konvensional yang dicirikan dengan mengandalkan penggunaan metode ekspositori yaitu menjelaskan, memberi contoh, mengajukan pertanyaan dan memberi tugas secara klasikal. Kalaupun ada diskusi terkesan kurang hidup, karena faktor dari kemampuan guru sendiri yang kurang mumpuni dalam mengelola kelas maupun minat siswa terhadap pelajaran al-qur'an hadits masih rendah.

SMK NU 1 Slawi-Tegal merupakan salah satu sekolah menengah atas swasta yang terakreditasi A dan berbasis sekolah Islam. Akan tetapi dari pengamatan penulis yang melakukan

wawancara dan observasi sementara terhadap beberapa peserta didik didapati bahwa dirinya dan beberapa teman kelasnya belum secara baik mendapatkan nilai yang diinginkan dan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menerima materi Al-qur'an Hadits. Selain itu, dalam proses pembelajaran Al-Qur'an hadits selama ini didominasi dengan metode ceramah sehingga membuat suasana semakin tidak menarik dan mengakibatkan siswa jenuh dengan pembelajaran kurang variatif tersebut.

Melalui pengamatan juga di temukan bahwa interaksi antara peserta didik dan pendidik masih belum optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi peserta didik cenderung pasif terutama pada area tempat duduk bagian tengah dan belakang. Salah satu faktor penyebabnya adalah fokus peserta didik yang mudah teralihkan. Hal tersebut terbukti dengan ditemukannya beberapa peserta didik yang secara diam-diam mengoperasikan perangkat seperti telepon genggam, ataupun bergurau dengan sesama teman saat pendidik sedang menjelaskan.

Dalam mencapai keberhasilan pembelajaran Al-Qur'an Hadits diperlukan motivasi belajar pada siswa. Motivasi merupakan daya dorong pada diri seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi membuat siswa merasa bergerak untuk melakukan aktivitas pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan Sardiman, bahwasanya motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan

kegiatan belajar serta menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.[1]

Motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu demi tercapai tujuan.[2] Motivasi belajar perlu dimiliki oleh setiap siswa. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk berlaku positif terutama dalam kegiatan pembelajaran dengan baik dan mencapai hasil yang optimal. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan terdorong untuk belajar, tidak mudah menyerah dalam mencapai tujuan dalam belajar. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, mudah menyerah atau bahkan bagi siswa yang tidak memiliki motivasi belajar mereka tidak mungkin melakukan kegiatan belajar.[3]

Prinsip belajar dalam kegiatan belajar mengajar apapun menuntut adanya motivasi. Motivasi merupakan faktor terpenting dalam proses belajar karena keberadaannya dapat menentukan keberhasilan belajar siswa dalam bidang pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan.[4]Dari uraian di atas, tindakan yang dapat dilakukan adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan pendekatan gamifikasi. Gamifikasi merupakan

---

[1]Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm.75.

[2]Cece Wijya dan A. Tabrani Rusan, *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosada Karya, 1994), hlm. 189.

[3]Saiful Bahri Djamarah, Psikologi Belajar, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011) hlm. 148.

[4]Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 4.

sebuah konsep pendekatan dengan menyisipkan unsur permainan untuk menarik perhatian, memotivasi, mempromosikan sebuah pelajaran, serta menyelesaikan suatu masalah.[5]

Mengingat dari penggunaan perangkat *smartphone* secara diam-diam oleh peserta didik, maka digunakanlah Kahoot Sebagai aplikasi untuk menerapkan konsep gamifikasi dalam penelitian ini. Kahoot adalah aplikasi kuis online berbasis permainan yang sengaja dirancang untuk pembelajaran. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengelola kuis, diskusi, sampai dengan survei. Dalam penggunaannya, Kahoot memerlukan koneksi internet untuk dapat mengakses kontennya dan perangkat seperti komputer atau *smartphone* sebagai media pengoperasiannya. Dengan aplikasi Kahoot diharapkan dapat mengalihkan penggunaan *gadget* oleh peserta didik yang kurang bermanfaat menjadi lebih bijak dan mendukung proses pembelajaran.

B. Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah aplikasi kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an Hadits kelas X di SMK NU 1 SLAWI?

[5]Derry Laksmana Putra, "Penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi Kahoot! Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta", *Skripsi*, (Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2019), hlm. 3.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

   Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi efektivitas penerapan aplikasi kahoot dalam memotivasi belajar Al-Qur'an Hadits kelas X di SMK NU 1 SLAWI.

2. Manfaat Penelitian

   a. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran dalam memotivasi belajar siswa sehingga prestasi belajar yang didapat menjadi lebih baik dan dapat dijadikan acuan serta bahan pertimbangan bagi penelitian berikutnya.

   b. Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru atau instansi terkait guna meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

BAB II
APLIKASI KAHOOT DAN MOTIVASI BELAJAR AL-QUR'AN HADITS

A. Deskripsi Teori

1. Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah, perantara, atau pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[1] Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Pendapat lain mengemukakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.[2]

Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang berupa alat atau benda untuk digunakan sebagai penyalur pesan atau informasi kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang

[1]A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2010), hlm. 3.

[2]Y. Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), hlm. 8.

membutuhkan komponen-komponen pembeljaran meliputi tujuan pembelajaran, materi, pendidik, peserta didik, metode, media pembelajaran, dan evaluasi. Pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran.[3]

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan "perangkat lunak" (*software*) yang berupa pesan atau informasi yang disajikan memakai suatu peralatan bantu (*hardwere*) agar pesan atau informasi tersebut dapat diterima oleh peserta didik.[4] Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang dijadikan sebagai alat bantu mengajar.[5]

Kahoot merupakan media pembelajaran jenis visual. Sebagai media pembelajaran visual, kahoot memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi adalah media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.[6]

---

[3]E. I. Putra, *teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi interaktif. Jurnal Teknoif, 1 (2),* 2013. hlm. 20.

[4]A. Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 8 (2)* 2010, hlm. 3.

[5]A. I. Ainina, Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah, *Indonesian Journal of History Education,* 3 (1), UNNES 2014, hlm. 41

[6]Azhar Arsyat, *Media Pengajaran,* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 1997), hlm. 16-17.

Sebagai media pembelajaran ”Kahoot!” merupakan website edukatif yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brad, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Pada bulan September 2013 “Kahoot!” dibuka secara resmi untuk publik.[7]

Di dalam kahoot memuat warna-warna yang menarik dan disukai peserta didik. Menurut hasil penelitian Mabel Rudisill, gambar-gambar dan warna yang lebih disukai anak-anak menunjukkan bahwa suatu penyajian visual yang sempurna realismenya adalah pewarnaan, karena pewarnaan pada gambar akan menumbuhkan impresi atau kesan realistik.[8]

Adapun kelebihan kahoot antara lain : (1) suasana kelas dapat lebih menyenangkan (2) anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar (3) anak-anak dilatih kemampuan motoriknya dalam mengoperasikan kahoot.

Permainan merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam menjelaskan materi. Metode ini dapat meningkatkan motivasi siswa, dengan cara ketika siswa terlihat tidak konsentrasi pada pelajaran yang diterangkan guru maka dialihkan kepada metode

[7]Kahoot. (2019, Desember 24). *Kahoot! Make Learning Awesome*. (Kahoot.) Dipetik Desember 24, 2019, dari Kahoot.com: www.kahoot.com.

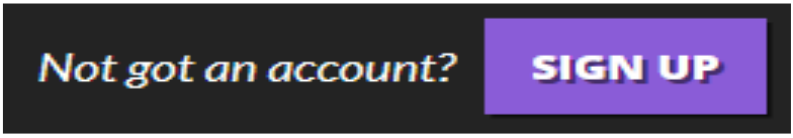
[8]Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 1991), hlm. 12-13.

bermain dengan waktu tertentu sampai mereka kembali berkonsentrasi.[9]

2. Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran

Sebelum membuat aktivitas pembelajaran, pendidik perlu mengakses halaman kahoot terlebih dahulu melalui alamat https://create.kahoot.itmenggunakan aplikasi*web browser*. Langkah ini dijalankan dari sisi pendidik yang berperan sebagai fasilitator, sehingga peserta didik tidak dapat mengaksesnya. Alat dan bahan yang perlu disiapkan adalah komputer/laptop/*smartphone* yang telah terpasang aplikasi *web browser* dan koneksi internet. Adapun langkah-langkah selanjutnya sebagai berikut:

a. Pilih tombol "sign up" pada bagian pojok kanan atas untuk melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu. Apabila sudah memiliki akun, maka dapat langsung menuju ke formulir login untuk masuk.



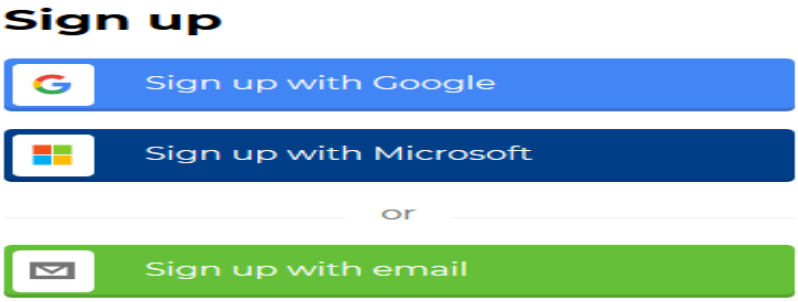
Gambar 2.1. Tampilan tombol "*sign up"* pada kahoot.

b. Selanjutnya klik tombol "as a teacher" untuk membuat akun dengan posisi sebagai seorang pendidik.

[9]Hamzah, dkk., *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2014), hlm. 281.

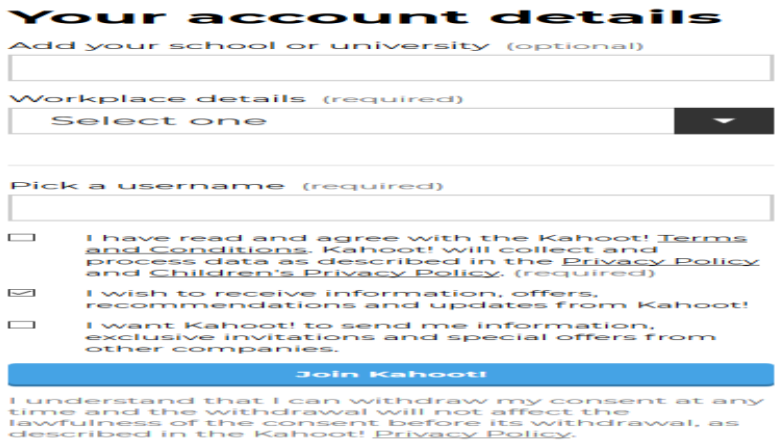
Gambar 2.2. Tampilan opsi pembuatan akun kahoot.

c. Pilih metode yang akan digunakan untuk melakukan pendaftaran, dapat melalui akun *google*, *microsoft*, atau *email*.



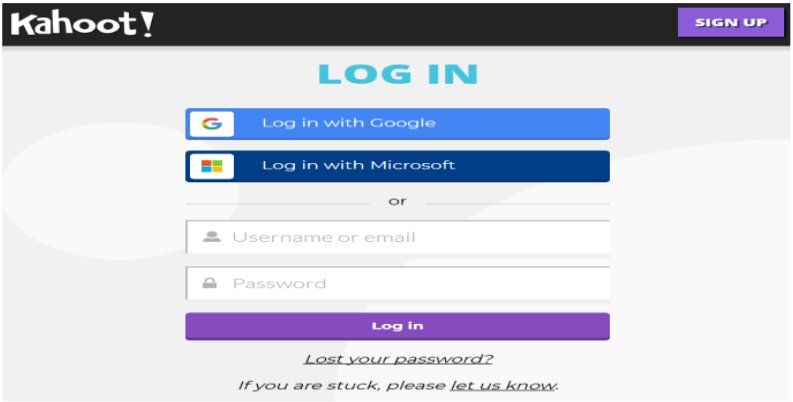
Gambar 2.3. Pilihan metode “sign up”

d. Setelah itu isikan formulir yang telah di sediakan kemudian klik tombol “joint kahoot!”untuk menyelesaikan tahap pendaftaran.



Gambar 2.4. Formulir pendaftaran akun kahoot

e. Setelah memiliki akun, pendidik dapat langsung menuju menu “log in”.

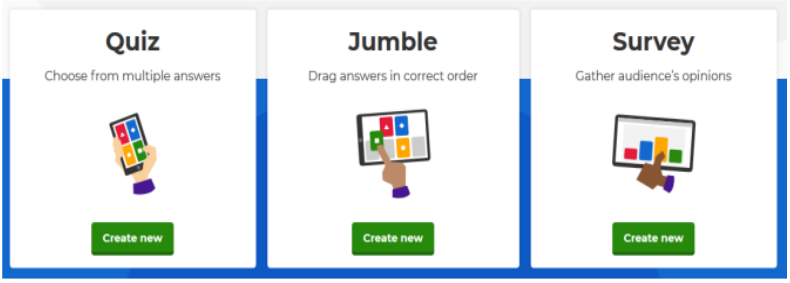


Gambar 2.5. Tampilan halaman login

f. Setelah berhasil masuk ke dalam aplikasi, klik tombol “create”untuk membuat aktivitas baru.

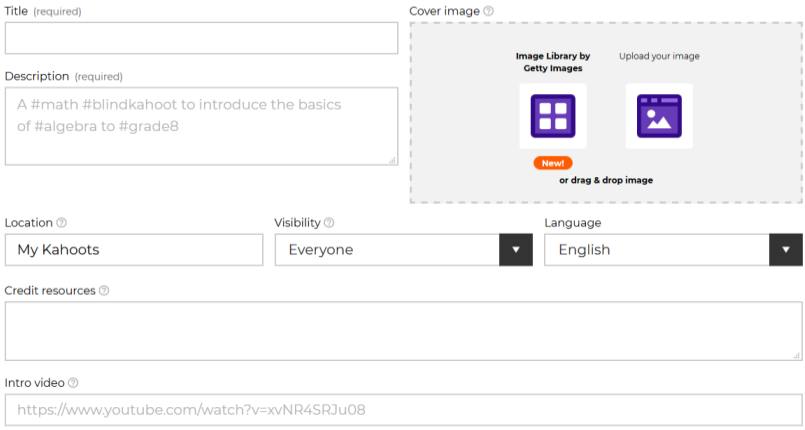
Gambar 2.6. Tampilan “creat” untuk membuat kahoot

g. Pilih kategori aktivitas yang akan dibuat. Kemudian klik tombol “creat new”.



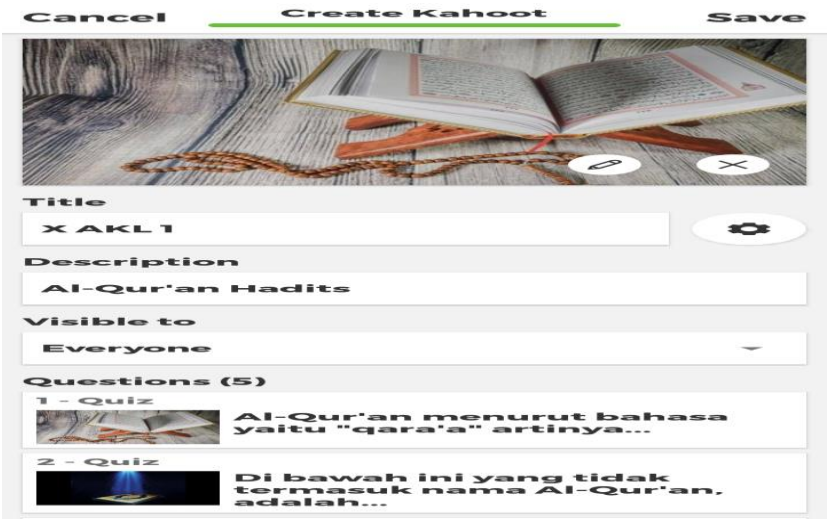
Gambar 2.7. Ragam aktivitas kahoot

h. Isikan beragam elemen seperti judul, deskripsi, gambar, dan lain-lain sesuai dengan materi pembelajaran kemudia klik tombol “ok, go!”di sebelah pojok kanan atas.



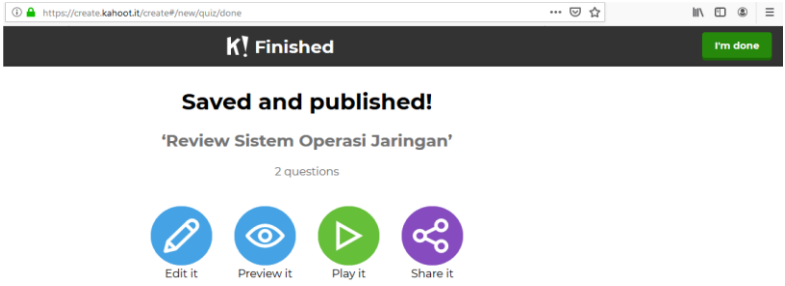
Gambar 2.8. Pengaturan identitas aktivitas pembelajaran

i. Selanjutnya tambahkan materi soal yang akan diberikan sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari. Klik tombol “save” di bagian pojok kanan atas untuk menyimpa



Gambar 2.9. Penambahan dan pengaturan soal pada kahoot.

j. Aktivitas telah berhasil disimpan, selanjutnya pendidik dapat melakukan aksi berupa *edit, preview,* menjalankan, dan membagikan hasil aktivitas yang telah dibuat dengan memilih salah satu ikon tersedia. Apabila tidak menghendaki melakukan aksi tersebut, pendidik dapat langsung klik tombol "i'm done" yang ada di bagian pojok kanan atas.

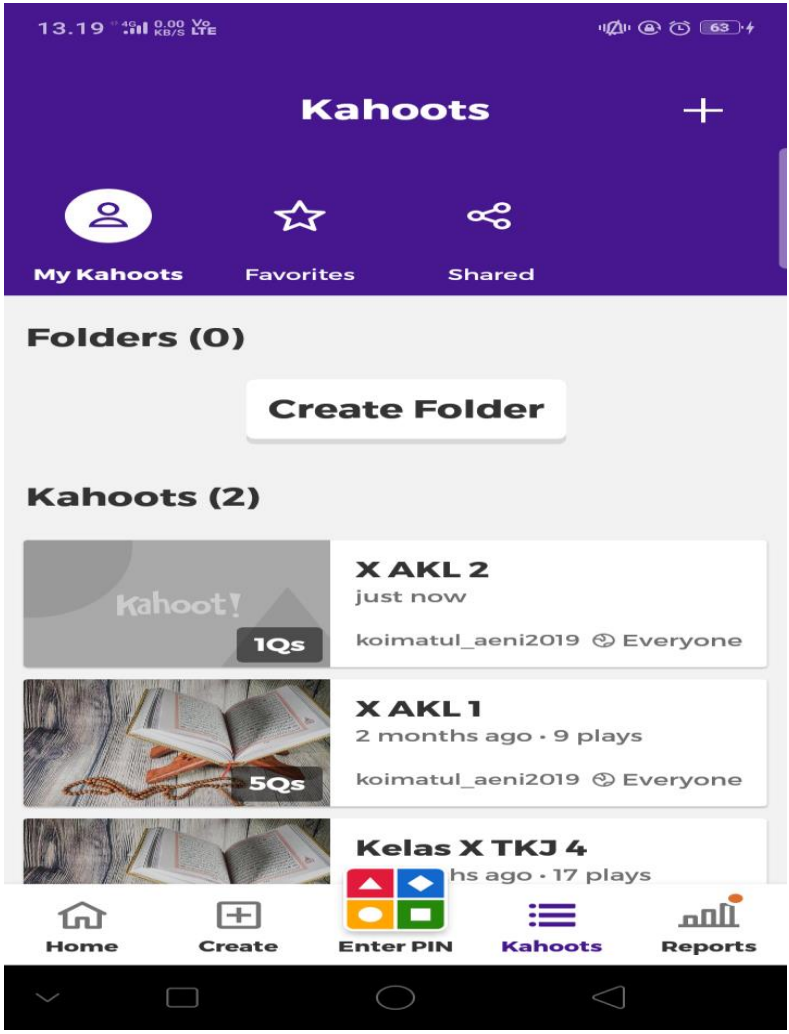


Gambar 2.10. Aktivitas pembelajaran berhasil disimpan

Setelah aktivitas pembelajaran selesai disusun, maka langkah selanjutnya adalah menjalankan aktivitas tersebut supaya dapat diakses oleh peserta didik. Aktivitas dapat dijalankan, ditampilkan, dan dikontrol melalui perangkat yang digunakan oleh pendidik. Sehingga perangkat pendidik perlu di hubungkan dengan LCD proyektor untuk memudahkan peserta didik dalam melihat aktivitas yang dijalankan. Adapun langkah-langkah menjalankan aktivitas pembelajaran di kahoot yaitu sebagai berikut:[10]

[10] Derry Laksmana Putra, "Penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi Kahoot! Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta", *Skripsi*, (Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2019), hlm.28 -32.

a. Pastikan pendidik telah login atau masuk pada akunkahoot dengan mengakses alamat https://create.kahoot.it.
b. Klik salah satu aktivitas pembelajaran yang ingin dijalankan pada menu “my kahoots”.



Gambar 2.11. Tampilan menu My kahoots

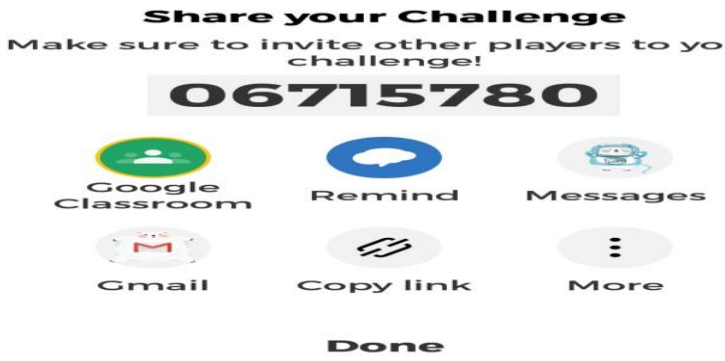
c. Selanjutnya klik tombol “play”.

Gambar 2.12. Tampilan tombol Play pada aplikasi Kahoot

d. Kemudian akan muncul jendela baru yang menampilkan opsi untuk menjalankan aktivitas dengan mode “classic”atau “team mode”beberapa pengaturan permainan. Mode “classic”digunakan untuk permainan satu lawam satu antar peserta didik, sedangkan “team mode”digunakan untuk bermain secara berkelompok. Pendidik bebas menentukan mode yang akan dijalankan. Mode “classic”cocok digunakan ketika masing-masing peserta didik mempunyai perangkat untuk mengakses kahoot. Namun apabila kondisi tersebut tidak memungkinkan, maka “team mode”merupakan pilihan yang tepat.

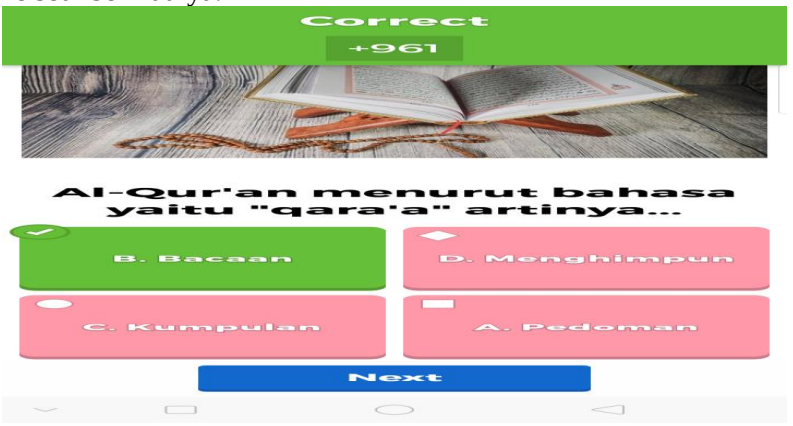
Gambar 2.13. Pilihan mode Classic dan Team

e. Setelah itu akan muncul nomor “PIN” yang nantinya akan digunakan oleh peserta didik untuk mengakses aktivitas pembelajaran di aplikasi kahoot. Apabila semua peserta didik telah berhasil masuk maka pendidik dapat memulai permainan dengan klik tombol “start”.



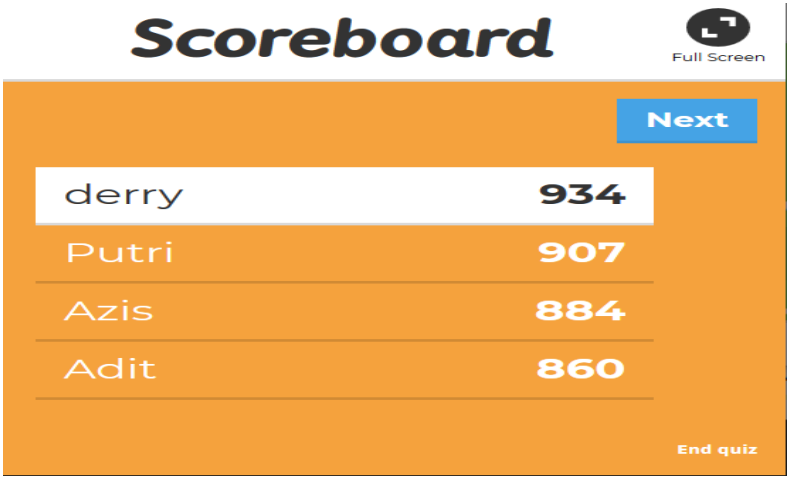
Gambar 2.14. Gambar Tampilan PIN

f. Terakhir soal akan ditampilkan satu persatu dengan durasi yang telah di atur oleh pendidik. Klik tombol “next”untuk melanjutkan ke soal berikutnya.



Gambar 2.15. Tampilan soal pada aplikasi Kahoot.

g. Sebelum soal selanjutnya ditampilkan, akan ditampilkan papan skor atau *scoreboard* yang memberitahukan urutan perolehan nilai tertinggi pada soal sebelumnya. Klik tombol "next"untuk melanjutkan ke soal berikutnya.



Gambar 2.16 Tampilan *Scoreboard*

h. Setelah selesai, peringkat tiga besar akan ditampilkan pada layar beserta dengan skor yang di peroleh. Pendidik dapat melihat analisis pilihan ganda dengan cara klik tombol "get result". Untuk mengetahui analisis butir soal klik "save result", kemudian pilih "direct download"dan klik "save to my computer".

Gambar 2.17. Podium peringkat tiga besar

Selanjutnya peserta didik atau pengguna dapat mengakses aplikasi kahoot melalui komputer, laptop, atau *smartphone* yang tersambung dengan koneksi internet. Peserta didik berperan sebagai pengguna yang hanya mempunyai akses untuk menjawab atau mengisi pertanyaan melalui perangkat masing-masing. Nantinya soal akan ditampilkan melalui layar proyektor, bukan pada perangkat pengguna.

Adapun langkah-langkah mengakses kahoot sebagai pengguna yaitu sebagai berikut:[11]

a. Buka aplikasi kahoot terlebih dahulu melalui alamat https://kahoot.it menggunakan aplikasi *web browser*.
b. Kemudian isikan kode pin yang tertera pada layar proyektor ke dalam kolom "game PIN"lalu klik tombol "enter".

Gambar 2.18. Tampilan *enter* PIN

[11] Derry Laksmana Putra, "Penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi Kahoot! Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta", *Skripsi,* hlm. 32-35.

c. Setelah itu peserta didik juga diminta untuk mengisikan *nickname* sebagai tanda identitas lalu klik tombol "ok, go!"untuk melanjutkan. Peserta didik dapat melihat *nickname* yang telah diisikan pada layar proyektor sebagai tanda bahwa mereka telah berhasil masuk ke dalam permainan.

Gambar 2.19. Tampilan *nickname* peserta didik

d. Permainan akan dimulai ketika pendidik telah membuka akses soal. Setelah akses dibuka, maka akan muncul pilihan jawaban dengan bentuk dan warna yang berbeda-beda pada perangkat peserta didik. Soal dan deskripsi pilihan jawaban tidak akan muncul pada perangkat peserta didik, melainkan akan ditampilkan melalui layar proyektor dengan durasi yang telah ditentukan oleh pendidik. Peserta didik hanya perlu melihat salah satu bentuk atau warna yang sama dengan pilihan jawaban yang ditampilkan pada layar proyektor.

Gambar 2.20. Pilihan jawaban pada peserta didik.

e. Setiap kali selesai menjawab soal, akan muncul keterangan apakah jawaban yang dipilih benar atau salah. Selain itu juga akan ditampilkan perolehan nilai sementara pada layar perangkat masing-masing peserta didik.

Gambar 2.21. Tampilan jawaban benar.

f. Diakhir permainan akan ditampilkan peringkat dan skor yang diperoleh masing-masing peserta didik.

Gambar 2.22. Tampilan peringkat dan skor akhir

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata "motif" yang berarti sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.[12] Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan

[12] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Budi Aksara, 2008), hlm. 3.

semangat untuk belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energy untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang mengadakan keinginan untuk merubah tingkah laku. Dengan sasaran sebagai berikut: (1) mendorong manusia untuk melakukan suatu aktivitas yang di dasarkan atas pemenuhan kebutuhan. Dalam hal ini, motivasi merupakan motor penggerak dari setiap kebutuhan yang akan dipenuhi, (2) menentukan arah tujuan yang hendak dicapai, (3) menentukan perubahan yang harus dilakukan.[13]

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan penggerak yang dapat mendorong peserta didik untuk aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Motivasi belajar dapat timbul dari dalam diri peserta didik sendiri maupun dari pengaruh lingkungan sekitar. Oleh karena itu, hadirnya motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran.

b. Teori-Teori Motivasi Belajar

1) Teori motivasi prestasi atau teori motivasi hasil (*product*). Teori ini dikemukakan oleh David C. McClelland dari Amerika Serikat. Perlu disadari bahwa manusia satu sama lain memiliki

[13]Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, hlm. 9.

motif prestasi yang berbeda-beda. Menurut McClelland sebagaimana yang dikutip oleh Purwa Atmaja Prawira bahwa "motivasi memiliki dua macam faktor penting, yaitu tanda dari lingkungan (*stimuli*) dan bangkitnya afeksi pada individu". Menurut McClelland hal yang berperan penting dalam mengembangkan motif prestasi adalah keluarga (orang tua) dan masyarakat di sekitarnya.[14]Penerapan motif prestasi dalam dunia pendidikan, misalnya dapat dilakukan oleh guru kepada peserta didiknya untuk membantu pengembangan sikap dan kepribadian positif pada anak-anak, terutama peserta didik ketika awal-awal menuntut ilmu di bangku sekolah. Guru juga dapat menciptakan suatu lingkungan kondusif, baik di sekolah maupun ditengah-tengah masyarakat. Guru juga dapat menciptakan iklim sosial yang bersifat kondusif dalam kelas, sehingga setiap individu (peserta didik) akan merasa dalam kelompoknya.[15]

2) Teori atribusi. Teori ini merupakan teori yang dikemukakan oleh kelompok teori kognitif yang berusaha menggambarkan secara sistematik penjelasan-penjelasan perihal kenapa seseorang berhasil atau gagal dalam suatu aktifitas. Hal tersebut dijelaskan dalam atribusi. Atribusi ialah suatu halatau keadaan yang dikaitkan dengan (dijadikannya alasan terhadap)

[14]Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 338.

[15]Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, hlm. 339.

kesuksesan atau kegagalan dalam suatu aktivitas. Misalnya guru yang tidak enak mengajar, kesehatan yang tidak optimal, pelajaran tidak menarik, ketidakberuntungan, kurang usaha, salah strategi dan lain lain.[16]

c. Macam-macam Motivasi Belajar

1) Motivasi intrinsik yaitu motivasi yang berasal dari diri seseorang itu sendiri tanpa dirangsang dari luar. Motif ini juga diartikan sebagai motivasi yang terdorong karena ada kaitannya langsung nilai-nilai yang terkandung di dalam tujuan pekerjaan sendiri.[17] Sebagai contoh dari motivasi intrinsik ini, misalnya seseorang yang senang membaca, tidak ada yang menyuruh atau mendorongnya ia sudah rajin mencari buku sendiri. Peserta didik yang memiliki motivasi ini akan menjadi orang yang terdidik.[18]
2) Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh keinginan untuk menerima ganjaran atau menghindari hukuman, motivasi yang terbentuk oleh faktor-faktor eksternal berupa ganjaran atau hukuman. Motif ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan

[16]Abdul Rahman Shaleh, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam,* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 190.

[17]Abdul Rahman Shaleh, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, hlm. 194.

[18]Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 89.

pendidikan timbul karena melihat manfaatnya.[19]Motivasi ini dapat digunakan ketika bahan pelajaran yang digunakan untuk mengajar kurang menarik perhatian peserta didik.[20] Oleh karena itu, seorang pendidik akan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik motivasi peserta didik untuk menyenangi pelajaran tersebut.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

1) Instrinsik. Ada tiga hal yang dapat mempengaruhi motivasi intrinsik, antara lain:[21]
   a) Adanya kebutuhan, pada hakikatnya semua tindakan yang dilakukan manusia adalah untuk memenuhi kebutuhannya.
   b) Adanya pengetahuan tentang kemajuan sendiri, dengan mengetahui kemajuan yang telah diperoleh, berupa prestasi dirinya apakah sudah mengalami kemajuan atau sebaliknya.
   c) Adanya aspirasi atau cita-cita, kehidupan manusia tidak akan lepas dari aspirasi atau cita-cita. Hal ini bergantung pada tingkat umur itu sendiri.
2) Ekstrinsik
   a) Ganjaran atau pujian yaitu alat pendidikan *representative* yang bersifat positif. Ganjaran diberikan kepada siswa yang telah menunjukkan hasil yang telah dicapainya, baik dalam

[19] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, hlm. 4.

[20]Lilik Sriyanti, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Ombak, 2013), hlm. 136.

[21]Muhammad Fathurrohman dan Sulistyowati, *Belajar dan Pembelajaran,* (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 153.

pendidikannya, kerajinannya, tingkah lakunya, maupun prestasi belajarnya.Bentuk ganjaran yang diberikan dapat bersifat simbolik dan dapat pula berupa pujian.[22]

b) Persaingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong siswa agar belajar. Persaingan individu maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar dan juga meningkatkan kegiatan belajar peserta didik.[23]
c) Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.[24]

Dengan menggunakan kahoot ini akan mampu membangkitkan semangat dan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Motivasi belajar dapat timbul dari dalam diri sendiri maupun orang lain. Maka dari itu, untuk menumbuhkan motivasi dari luar diupayakannya penggunaan kahoot.

[22]Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, hlm. 94.

[23]Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, hlm. 93.

[24]Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, hlm. 94.

e. Fungsi Motivasi Belajar

1) Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan, tanpa adanya motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.
2) Sebagai pengarah, bahwa motivasi mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.
3) Sebagai penggerak, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.[25]

f. Indikator Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits

Menurut Tritjahjo Danny Soesilo dalam bukunya yang berjudul teori dan pendekatan belajar implikasinya dalam pembelajaran, Aritonang menyatakan bahwa, motivasi belajar siswa atau mahasiswa meliputi beberapa dimensi yang dapat dijadikan indikator, antara lain:

1) Ketekunan dalam belajar kesungguhanseseorang dalam belajar. Hal-hal yang termasuk dalam ketekunan belajar antara lain: (1) kehadiran di sekolah atau kampus, (2) mengikuti Proses Belajar Mengajar di kelas atau perkuliahan, (3) belajar di rumah.[26] Siswa akan berusaha untuk belajar, dan berusaha mengikuti pelajaran dari awal sampai akhir dengan baik. Seorang yang memiliki semangat

[25]OemarHamlik, *Psikologi Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm. 175.

[26]Tritjahjo Danny Soesilo, *Teori dan Pendekatan Belajar Implementasinya dalam Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ombak, 2015), hlm. 62.

belajar akan selalu berusaha untuk mengikuti pelajaran dengan baik.

2) Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa), berusaha terus dengan giat, tanpa putus asa, dan keras kemauan serta menggunakan kecakapannya untuk mencapai suatu maksud.[27] Sedangkan menurut Tritjahjo Danny Soesilo dalam bukunya yang berjudul teori dan pendekatan belajar bahwa Aritonang mengatakan, indikator gigih atau ulet dalam menghadapi kesulitan antara lain: (1) sikap terhadap kesulitan, (2) usaha mengatasi kesulitan.[28]
3) Minat dan perhatian dalam belajaradalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.[29] Keinginan yaitu barang apa yang diingini, hasrat, kehendak dan harapan.[30] Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Keinginan membaca perlu dibarengi dengan kemampuan mengenal dan mengucapkan bunyi huruf-huruf.[31] Misalnya siswa ingin bisa membaca al-

[27]Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hlm. 1440.

[28]Tritjahjo Danny Soesilo, *Teori dan Pendekatan Belajar Implementasinya dalam Pembelajaran*, hlm. 62.

[29]Nyanyu Khodijah, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), *Psikologi Pendidikan*, hlm. 151.

[30]Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hlm. 573.

[31]Dimiyati ; dkk., *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 98.

Qur'an dengan baik, ini dapat menjadi pendorong yang kuat untuk belajar membaca al-Qur'an.[32]Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak tersebut memang ada motivasi untuk belajar, sehingga hasilnya akan lebih baik dalam belajarnya karena sudah mempunyai keinginan atau hasrat dalam belajar.[33] Hal-hal yang menjadi indikator minat dan ketajaman perhatian dalam belajar antara lain: (1) kebiasaandalam mengikuti pelajaran, (2) semangat dalam mengikuti pelajar.[34]

4) Keinginan berprestasi dalam belajar biasanya ditunjukkan melalui kompetisi atau persaingan. Persaingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan individu maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar dan juga meningkatkan kegiatan belajar siswa.[35] Persaingan yang perlu digarisbawahi adalah bahwa persaingan tersebut

[32]Abdul Rahman Shaleh, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, hlm. 153.

[33]Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, hlm. 94.

[34]Tritjahjo Danny Soesilo, *Teori dan Pendekatan Belajar Implementasinya dalam Pembelajaran*, hlm. 62.

[35]Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, hlm. 93.

adalah persaingan ke arah positif dan sehat untuk meningkatkan hasil belajar.[36]

5) Usaha dalam belajardengan menggerakkan tenaga (pikiran atau badan) untuk mencapai suatu maksud, pekerjaan (perbuatan, prakarsa, ikhtiar, daya upaya) untuk mencapai sesuatu.[37] Sedangkan menurut Tritjahjo Danny Soesilo dalam bukunya yang berjudul *Teori dan Pendekatan Belajar*, Aritonang mengatakan bahwa indikator dalam motivasi belajar antara lain: (1) penyelesaian tugas, (2) menggunakan kesempatan di luar jam pelajaran.[38]

4. Kahoot Sebagai Alat Memotivasi Belajar Al-Qur'an Hadits

Al-Qur'an Hadits merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diberikan untuk memahami dan mengamalkan Al-Qur'an sehingga mampu mebaca dengan fasih, menerjemahkan, menyimpulkan isi kandungan menyalin dan menghafal ayat-ayat yang terpilih serta memahami dan mengamalkan hadits-hadits pilihan sebagai pendalaman dan perluasan kajian dari pelajaran dasar.

Mempelajari Al-Qur'an Hadits bertujuan agar peserta didik gemar membaca Al-Qur'an dan Hadits dengan benar, serta

---

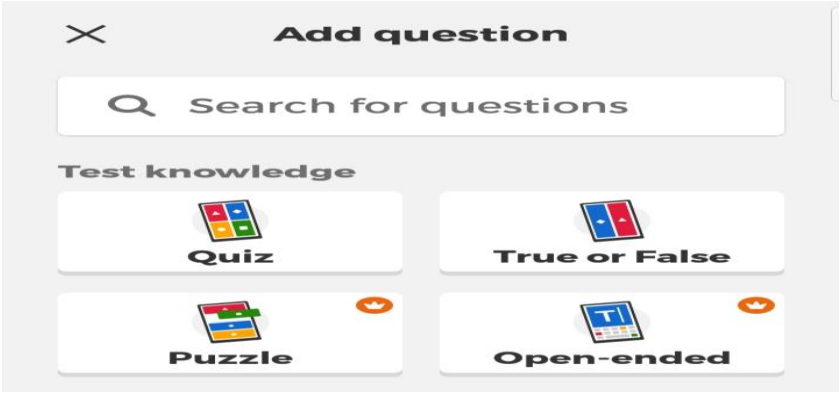
[36]Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 155.

[37]Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hlm. 1455.

[38]Tritjahjo Danny Soesilo, *Teori dan Pendekatan Belajar Implementasinya dalam Pembelajaran*, ….., hlm. 62.

mempelajarinya, memahami, meyakini kebenarannya, dan mengamalkan ajaran-ajaran yang terkandung didalamnya sebagai petunjuk dan pedoman dalam seluruh aspek kehidupan. Dengan demikian Al-Qur'an Hadits mempunyai fungsi lebih istimewa disbanding dengan yang lain dalam hal mempelajari Al-Qur'an.

Dalam pengkajian Al-Qur'an Hadits tersebut harulah dikemas dengan menarik agar menimbulkan daya tarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, media pembelajaran yang dimaksud adalah kahoot. Tersedia 4 pilihan permainan dalam kahoot yaitu bentuk kuis, diskusi, survey dan campuran.

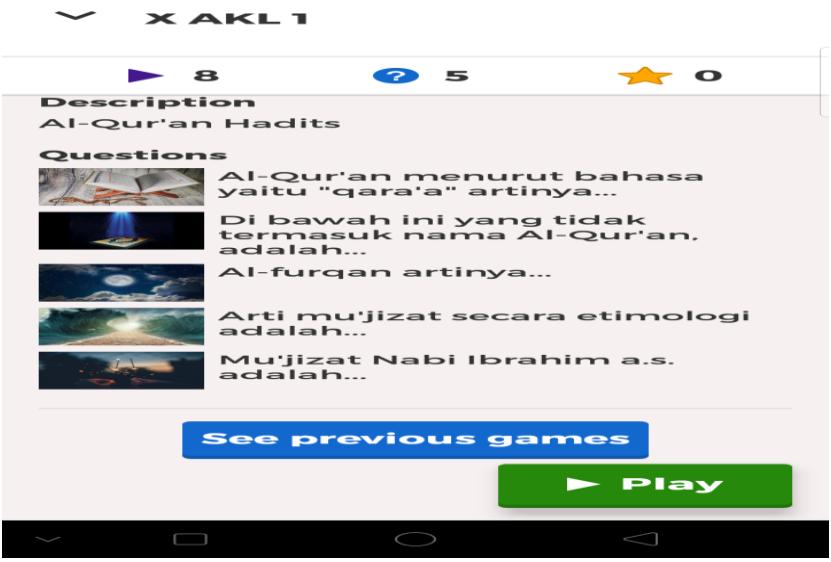


Gambar 2.23. Bentuk pilihan pada kahoot

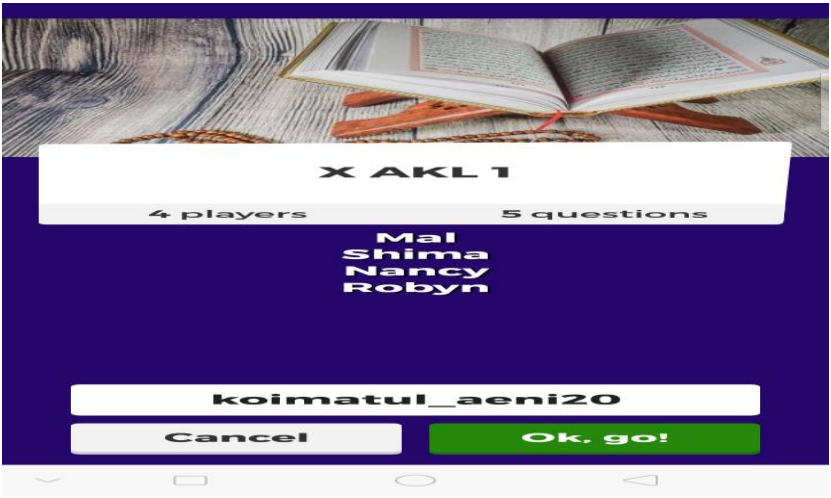
Dalam skripsi ini peneliti memilih pembuatan kuis yang merupakan permainan pilihan ganda dengan maksimal jumlah pilihan 4 butir jawaban. Pada jenis kuis pilihan ganda yang akan memunculkan gambar atau video tergantung pilihan yang dipilih. Permainan kuis ini dapat dilakukan dalam bentuk pretest atau post-test untuk setiap materi yang pasti sebagai variasi dalam menyampaikan

materi Al-Qur'an Hadits agar siswa tetap fokus dan minat pada pembelajaran. hal-hal yang harus disiapkan dalam permainan ini ialah daftar soal dan jawaban, gambar atau video yang sesuai dengan kebutuhan. Di bawah ini adalah gambar-gambar tentang kahoot dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang bertujuan untuk memotivasi belajar peserta didik.

Gambar 2.24. Login ke kahoot

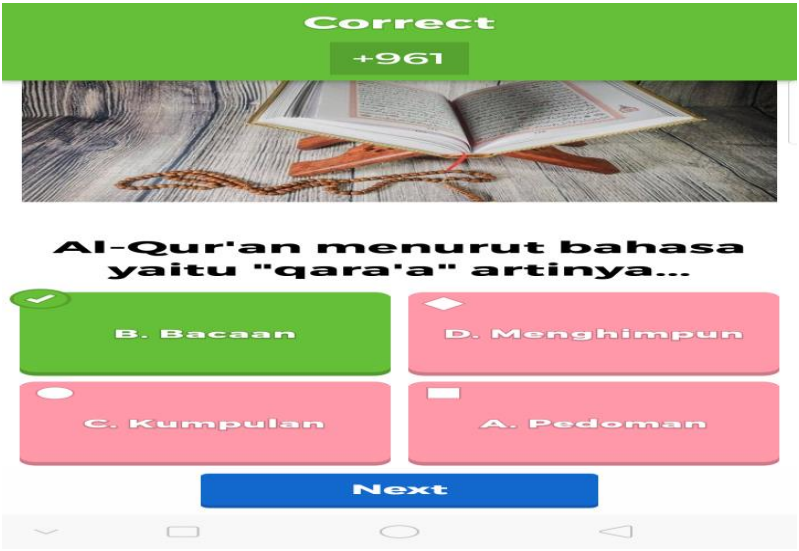


Gambar 2.25. Menu kuis Al-Qur'an Hadits pada kahoot



Gambar 2.26. Nama peserta didik dalam grup di dalam kahoot

Gambar 2.27. Tampilan kuis pilihan ganda Al-Qur'an Hadits



Gambar 2.28. Tampilan jawaban benar dan salah pada kahoot

Gambar 2.29. Skor akhir kuis kahoot

B. Kajian Pustaka Relevan

1. Penelitian oleh MusyafaulAkhwat dengan judul "Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Negeri Yogyakarta 1" metode yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan menggunakan data dari observasi, wawancara, dokumentasi, tes, dan angket. Pokok bahasan dalam skripsi ini yaitu pengguna game edukatif untuk memecah suasana dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan cepat diterima oleh peserta didik.[39] Keterkaitan judul yang di angkat oleh peneliti yaitu sama-sama membahas penggunaan aplikasi pembelajaran yang dikaitkan dengan teknologi agar pembelajaran lebih efektif. Namun penelitian ini hanya sebatas satu

[39]Musyafaul Akhwat, "Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Negeri Yogyakarta 1: *Skripsi* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2016).

game android saja, sehingga penulis perlu melanjutkan dengan mencoba melakukan penelitian dengan aplikasi kahoot, yang dirasa aplikasi ini lebih efektif dalam melakukan pembelajaran sehingga dapat memotivasi belajar peserta didik.

2. Skripsi oleh Cahya Kurnia Dewi dengan judul "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X", penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot dan bagaimana respon para siswa terhadap alat evaluasi yang dikembangkan. Metode yang dilakukan yaitu metode Research and Development dengan menggunakan model penelitian pengembangan instrumen tes. Hasil validasidari ahli materi mendapatkan hasil persentasi akhir sebesar 82% dengan kriteria sangat layak.[40] Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti pembelajaran di dalam kelas menggunakan aplikasi Kahoot. Perbedaan dari skripsi ini yaitu tidak hanya fokus pada evaluasi atau nilai melainkan untuk memotivasi agar peserta didik lebih giat dalam belajar dan mengikuti pembelajaran.
3. Skripsi yang diteliti oleh Khabidin dengan judul "Efektivitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N Pagentan Kabupaten Banjar Negara" , pada penelitian ini menggunakan metode kuantitasidan termasuk jenis penelitian lapangan, dengan

[40]Cahya Kurnia Dewi, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas X", *Skripsi* (Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

teknik pengumpulan data menggunakan angket tertutup. Hasil penelitian ini menunjukan tingkat efektivitas sebesar nilai sig.(2-tailed) yaitu sebesar nilai T = 29,116 dengan p = 0,000 adalah (p= 0,000 <0,05) yang mempunyai pengertian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan.[41] Dari skripsi ini dan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot.Perbedaanya terletak pada tujuan dari penggunaan aplikasi Kahoot! itu sendiri, pada penelitian ini penelitimemfokuskan terhadap motivasi belajar agar peserta didik lebih semangat mengikuti pembelajaran.

Setelah melakukan kajian-kajian terhadap karya-karya terdahulu, ternyata tidak ada keseluruhan kesamaan dengan penelitian yang akan di kaji dan fokus mengenai Keefektifan Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Memotivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas X di SMK NU 1 Slawi. Pada penelitian ini peneliti lebih fokus terhadap motivasi belajar peserta didik melalui game aplikasi kahoot.

C. Rumusan Hipotesis

Ho : Penggunaan aplikasi Kahoot tidak efektif dalam memotivasi belajar Al-Qur'an Hadits kelas X di SMK NU 1 Slawi.

Ha : Penggunaan aplikasi Kahoot efektifdalam memotivasi belajar Al-Qur'an Hadits kelas X di SMK NU 1 Slawi.

[41]Khabidin, "Efektivitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjar Negara" *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia).

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian *Kuantitatif.* Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada *filsafat positivism,* digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara *random,* pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.[1]Untuk memperoleh data yang berkaitan dengan penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian korelasional, karena peneliti ini membahas mengenai hubungan antara dua variable.[2]

Penelitian ini menggunakan metode *eksperimen,* penelitian ini berdesain "*posttest-only control design"* yaitu menentukan dua kelompok untuk dibandingkan. Dengan desain tersebut, dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan menggunakan aplikasi kahoot dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut *kelompok eksperimen* dan kelompok yang tidak diberi perlakuan

[1]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif, kualitatif dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 14.

[2] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik,* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hlm. 4.

disebut *kelompok kontrol.* Adanya perlakuan (*treatment*) adalah (O_1:O_2).[3]

Tabel 3.1 Desain Eksperimen

Kelompok	*Pre-Test*	Perlakuan	*Pre-Test*
E	O_1	X_1	O_2
K	O_1	X_2	O_2

Keterangan:
E : Kelompok Eksperimen
K : Kelompok Kontrol
O_1 : *Pre-Test* Kelas Eksperimen
O_1 : *Pre-Test* Kelas Eksperimen
X_1 : Mendapat Perlakuan (penggunaan aplikasi kahoot)
X_2 : Tidak mendapatkan perlakuan
O_2 : *Post-Test* Kelompok Eksperimen
O_2 : *Post-Test* Kelompok Kontrol

Dari tabel di atas dapat dijelaskan sebagai berikut: dari beberapa kelas setara yang ditetapkan pengelompokkan kelas ke dalam 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum penelitian eksperimen ini dilakukan terlebih dahulu diadakan *pretest*, baik pada kelas eksperimen (perlakuan) maupun kelas kontrol untuk mengetahui motivasi belajar Al-Qur'an Hadits sebelum diberikan perlakuan. Pada kelas eksperimen diterapkan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot. Pada kelompok kontrol diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode yang biasa guru gunakan pada saat mengajar di kelas yaitu metode ceramah . Setalah jangka waktu tertentu, diadakan *post-test* untuk mengadakan

[3]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, hlm. 112.

pengukuran terhadap motivasi belajar Al-Qur'an Hadits , baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

   Tempat penelitian ini yaitu di SMK NU 1 Slawi yang beralamat Jl. Ahmad Yani, No. 20, Procot, 52412, Kecamatan Slawi, Tegal, Jawa Tengah.Letaknya sangat strategis karena berada di samping jalan utama Tegal-Purwokerto. Alasan peneliti mengambil sekolah ini karena peneliti merupakan alumni dan sekolah tersebut belum menerapkan pembelajaran yang lebih efektif.

2. Waktu Penelitian

   Waktu penelitian ini diprediksi selesai dalam satu bulan yaitu dari 18 Agustus 2020- 30 September 2020 yang disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas X.

C. Populasi/Sampel Penelitian

1. Populasi

   Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. [4] Populasi dalam penelitian ini berjumlah 318 siswa pada kelas X SMK NU 1 Slawi.

[4]Sugiyono, *Statistik untuk penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 61.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.[5] Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling,* dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi ini.[6] Sampel dalam penelitian ini diambil menjadi dua kelas, dengan perincian sebagai berikut:

a. Kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga (AKL) 1 sebagai kelas eksperimen
b. Kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ) 4 sebagai kelas kontrol

D. Variabel dan Indikator Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Variabel Bebas (Variabel Independen)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menggunakan media kahoot, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media konvensional atau pembelajaran langsung.

b. Variabel Terikat (Variabel Dependen)

---

[5]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 118.

[6]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, ……, hlm. 120.

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu motivasi belajar Al-Qur'an Hadits.

2. Indikator Penelitian
   a. Indikator penggunaan kahoot untuk kelas eksperimen
      1) Pilihlah topik mengenai materi untuk soal pilihan ganda didalam game kahootyang disajikan dalam dua segmen.
      2) Guru membagikan PIN kepada siswa dan membuat 5 team yang terdiri dari 5-6 orang di dalam satu team.
      3) Guru menyajikan materi dan menjelaskan game *Kahoot!* serta aturan permainannya.
      4) Masing-masing team menulis identitas di nickname yang tersedia di game *Kahoot!* pada *Smartphone* mereka yang dibimbing oleh guru.
      5) Team mulai berkompetisi, dan beradu cepat dalam menjawab soal secara real-team.
      6) Setiap team yang selesai menjawab satu soal, *Kahoot!* akan memperlihatkan jawaban yang betul atau salah. Kecepatan dan ketetapan akan bisa menentukan skor.
      7) Ketika segmen pertama telah selesai, lanjut ke segmen kedua.
      8) Setelah kompetisi telah selesai. Guru dan siswa membahas materi bersama-sama yang diakhiri dengan pemberian reward kepada team yang mendapatkan skor tertinggi.

Sedangkan kelas kontrol pembelajaran seperti biasanya menggunakan pembelajran konvensional atau pembelajaran langsung, yang mana peneliti menggunakan metode ceramah.

b. Indikator motivasi belajar Al-Qur'an Hadits, sebagai berikut:
   1) Tanggung jawab dalam melaksanakan tugas
   2) Berupaya bekerja keras
   3) Menepati waktu dalam belajar
   4) Berusaha untuk unggul
   5) Ingin mendapatkan nilai yang baik
   6) Berupaya memenuhi kelulusan
   7) Senang memperoleh nilai baik
   8) Belajar dengan harapan mendapat perhatian.

E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

1. Jenis data

   Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif di mana di dalamnya menggunakan teknik statistik yang berhubungan dengan angka-angka motivasi belajar siswa. Jenis data yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini

2. Sumber data

   Sumber data adalah subjek dari data yang diperoleh. Sumber data dapat berupa orang, benda dan lain-lain. Dalam penelitian penentuan sumber data perlu menemukan teknik untuk menjadi valid dan reliabel. Teknik yang dilakukan penelitian ini adalah teknik populasi dan teknik sampling.

Populasi adalah wilayah generalilsasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diharapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.[7] Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK NU 1 Slawi.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling* atau *simple random sampling* dimana teknik ini dalam penentuan sampelnya dipilih peneliti secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Sampel yang digunakan adalah kelas X TKJ 4 sebagai kelas kontrol dan kelas X AKL 1 sebagai kelas eksperimen.

3. Teknik pengumpulan data

Pada penelitian ini teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah:

a. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Dokumentasi merupakan cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil, hukum-hukum dan lainnya yang masih berkaitan dengan masalah penelitian.[8]Ini digunakan untuk pengumpulan daftar nilai siswa, daftar nama siswa, dan mendokumentasikan

[7]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*,……., hlm. 117.

[8]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian,…..,* hlm. 103.

kegiatan dalam bentuk foto untuk memperkuat hasil penelitian.

b. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test.* Tes awal (*pre-test*) digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. Sedangkan tes akhir (*post-test*) digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan. Dalam perlakuan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan jenis dan dan jumlah yang sama dan diajar oleh guru yang sama dalam hal ini yaitu peneliti sendiri. Perbedaan dari kedua kelas tersebut adalah kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan game aplikasi kahoot, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

c. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Anget merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.[9]

[9]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan….*, hlm. 199.

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen penelitian

No.	Variabel	Indikator	Item		Jml
			Fav	Unfav	
1.	Penggunaan Aplikasi Kahoot (X)	1. Penggunaan Aplikasi Kahoot memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran di kelas	1,2,3	4,5	5
		2. Penggunaan Aplikasi Kahoot mudah diterapkan dalam pelajaran Al-Qur'an Hadits	6,7	8	3
		3. Siswa menjadi antusias dengan penerapan media aplikasi kahoot pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits	9,10	11	3
2.	Motivasi Belajar (Y)	1.Motivasi belajar sebagai solusi dalam meraih cita-cita.	12,13, 14	15,16	5
		2. memotivasi belajar dalam memahami pelajaran Al-Qur'an Hadits	17,18, 19	20,21	5
		3. motivasi belajar di dukung oleh lingkungan yang kondusif	22,23, 24	25	4
		4. motivasi belajar Al-Qur'an Hadits	26,27, 28,	28,29	5

		memberikan respon yang positif			
Jumlah			19	10	29

Pernyataan-pernyataan dalam angket tersebut di susun dalam skala likert. Terdapat dua pernyataan dalam skala, yaitu pernyataan *Favorable* dan *Unfavorable.* Pernyataan *Favorable* yaitu pernyataan yang isinya mendukung, memihak atau menunjukan cirri adanya atribut yang diukur. Sebaliknya pernyataan *Unfavorable* adalah pernyataan yang isinya tidak mendukung atau tidak menggambarkan cirri atribut yang diukur.[10]

Tabel 3.3 Skor Pernyataan *Favorable* dan *Unfavorable*

Klasifikasi	Keterangan	Skor Favorable	Skor Unfavorable
SS	Sangat Sesuai	4	1
S	Sesuai	3	2
TS	Tidak Sesuai	2	3
STS	Sangat Tidak Sesuai	1	4

1) Uji Validitas

Analisis yang digunakan dalam uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Product Moment, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{n\sum X^2 - (\sum X))2.\sqrt{n\sum Y2 - (\sum Y2)}}}$$

Keterangan:
r_{xy} : Angka Indeks korelasi "r" product moment.

[10]Azwar, 2011 : 26-27.

n : banyaknya peserta didik
x : skor X
y : skor item Y
xy : hasil perkalian*x* dan *y*
x^2: hasil kuadrat skor X
y^2: hasil kuadrat skor Y
$(\sum x)^2$: hasil kuadrat dari totalskor X
$(\sum y)^2$: hasil kuadrat dari total skor Y[11]

Kemudian hasil r_{xy}yang didapat dari perhitungan dibandingkan dengan harga r *product moment.* Harga r_{xy}dihitung dengan taraf signifikan 5% dan n sesuai dengan jumlah peserta didik. Jika $r_{xy} \geq r_{xy}$maka dapat dinyatakan butir soal tersebut valid.

Hasil analisis perhitungan validitas butir soal (r_{hitung}) dikonsultasikan dengan harga kritik r *product moment,*pada taraf signifikan 5% dengan N=40. Jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$maka butir soal tersebut dinyatakan valid. Dan sebaliknya, jika harga $r_{hitung} < r_{tabel}$maka butir soal tersebut dikatakan tidak valid.

Dalam survei pendahuluan, kuesioner/angket diujicobakan dengan cara menyebarkan data kepada 40 responden non sampel kelas X SMK NU 1 Slawi. Uji validitas dalam peneitian ini dilakukan dengan menggunakan program W.stats@2016.

[11]Ibnu Hadjar, *Statistik untuk Ilmu Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, (Semarang: PT. Pustaka Rizki Putra, 2017), hlm. 163.

Tabel 3.4 Analisis validitas butir soal motivasi belajar Al-Qur'an Hadits

No. Item	Validitas		Keterangan
	$r_{tabel}5\%$	r_{hitung}	
1.	0,312	0,523	Valid
2.	0,312	0,606	Valid
3.	0,312	0,588	Valid
4.	0,312	0,456	Valid
5.	0,312	0,410	Valid
6.	0,312	0,668	Valid
7.	0,312	0,722	Valid
8.	0,312	0,708	Valid
9.	0,312	0,352	Valid
10.	0,312	0,383	Valid
11.	0,312	0,383	Valid
12.	0,312	0,640	Valid
13.	0,312	0,388	Valid
14.	0,312	0,362	Valid
15.	0,312	0,587	Valid
16.	0,312	0,723	Valid
17.	0,312	0,721	Valid
18.	0,312	0,619	Valid
19.	0,312	0,508	Valid
20.	0,312	0,381	Valid
21.	0,312	0,406	Valid
22.	0,312	0,582	Valid
23.	0,312	0,561	Valid
24.	0,312	0,387	Valid
25.	0,312	0,607	Valid
26.	0,312	0,654	Valid
27.	0,312	0,412	Valid
28.	0,312	0,529	Valid
29.	0,312	0,588	Valid

Instrumen motivasi belajar Al-Qur'an Hadits adalah valid. Hal ini dapat dilihat dari nilai setiap item dengan total

korelasi lebih besar dari 0,312 (r_{tabel}). Dapat dilihat juga hasil perhitungan pada lampiran yang terlampir.

2) Uji Realibilitas

Pengukuran realibilitas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* yaitu:

$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1}\right)\left(1 \frac{\sum a_b^2}{a_1^2}\right)$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen
K : banyaknya butir pertanyaan atau butir soal
$\sum a_b^2$:Jumlah varian butir
a_1^2 : varians total[12]

Kriteria uji realibilitasdengan rumus alpha adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel,}$ maka alat ukur tersebut realible, dan juga sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$maka alat ukur tidak realiable. Dengan model *alpha crhonbach's* 0 sampai 1.[13]Jika instrumen itu valid maka dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks r_{11}, sebagai berikut:

a) Antara 0,800 sampai dengan 1,000 : tinggi
b) Antara 0,600 sampai dengan 0, 800 : cukup
c) Antara 0,400 sampai dengan 0,600 : agak rendah
d) Antara 0,200 sampai dengan 0,400 : rendah

[12]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, hlm. 196.

[13]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian….*, hlm. 319.

e) Antara 0,000 sampai dengan 0,200 : sangat rendah.

Dari hasil uji coba skala instrumen dapat dilihat data sebagai berikut:

Tabel 3.5Hasil Uji Reliabilitas

Alpha Cronbach	N of items
0,908	29

Dari data di atas angka realibilitasmenunjukkan angka sebesar 0,908. Maka dapat disimpulkan bahwa angket ini reliable (dapat dipercaya), karena nilah*alpha cronbach*(0,908) > 0,800.

F. Teknik Analisis Data

1. Deskripsi Data

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan analisis data dengan menggunakan *analisis deskriptif.* Analisis deskriptif adalah analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.[14]

2. Analisis Uji Persyaratan

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahuiapakah data yang diperoleh berdistribusi normal

[14]Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan,*……, hlm. 207.

atau tidak.[15]Uji ini digunakan apabila peneliti ingin mengetahui ada tidaknya perbedaan proporsi subjek, objek, kejadian dan lain-lain.

Rumus yang digunakan adalah Uji Chi Kuadrat dengan hipotesisstatistik sebagai berikut:

H_0 : Data distribusi normal

H_1 : Data tidak berdistribusi normal

Rumusnya adalah:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^{k} \left(\frac{\text{Oi}-\text{Ei}}{\text{Ei}}\right)$$

Keterangan :

X^2 : Harga Chi-Kuadrat
$\sum$: Sigma atau jumlah
O_i : Frekuensi pengamatan
E_i :Frekuensi yang diharapkan
k : Banyaknya kelas interval

Taraf signifikan (α) yaitu dipakai dalam penelitian ini adalah 5% dengan derajat kebebasan dk= k-1. H_0 diterima bila $\chi^2_{hitung} < \chi^2$ pada tabel *chi-kuadrat*. H_1 diterima bila χ^2 hitung $\geq$ χ^2 pada tabel *chi-kuadrat*.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Uji homogenitas disebut juga dengan uji kesamaan varian. Untuk mengetahui

[15]Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung: PT. Tarsito, 2002), hlm. 273.

homogenitas dapat digunakan uji kesamaan dua varians sebagai berikut:[16]

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Hipotesis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah:

H_0 : $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (Variannya homogen)
H_1 : $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (Variannya tidak homogen)

Keterangan:

σ_1 = varians nilai kelas eksperimen
σ_2 = varians nilai kelas kontrol

kriteria pengujian H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{(1/2.\ a)\ (V1:.V2)}$ dengan

α = 5% Dimana :

V_1 = n_1-1 (dk pembilang)
V_2 = n_2-1 (dk penyebut)

c. Uji Hipotesis

Analisis Uji Hipotesis yaitu dengan menggunakan uji perbedaan rata-rata. Langkah-langkah pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1) Menentukan hipotesis H_0 dan H_1 adalah:[17]

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$

Keterangan:
μ_i= rata-rata kelas eksperimen

[16]Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 250.

[17]Sudjana, *Metode Statistika*,……, hlm. 239.

μ_2= rata-rata kelas control

2) Menentukan statistik yang dipakai

Rumus yang digunakan untuk menguji perbedaan dua rata-rata yaitu uji satu pihak.

3) Menentukan α

Taraf signifikan (α) yaitu dipakai dalam penelitian ini adalah 5% dengan peluang (1- α) dan derajat kebebasan dk = (n_1+ n_2– 2)

4) Menentukan statistik hitung

Apabila kedua kelompok varian sama ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$), maka rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana :

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

t = uji t
$\bar{X}_1$ = mean sampel kelas eksperimen
$\bar{X}_2$ = mean sampel kelas kontrol
s^2 = varian gabungan
s_1^2 = varian kelas eksperimen
s_2^2 = varian kelas kontrol
n_1 = banyaknya jumlah siswa pada kelas eksperimen
n_2 = banyaknya jumlah siswa kelas control

Dengan kriteria pengujian adalah: terima H_0 jika t_1 - 1/2α < t < t_1 - 1/2α, dimana t_1 - 1/2α didapat dari daftar

distribusi t dengan dk = (n1+n2-2) dan peluang (1-1/2α). Untuk harga t lainnya H_0 ditolak.

BAB IV
DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Data Khusus

a. Deskripsi data penggunaan aplikasi kahoot pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Pertemuan pertama hari Kamis, 27 Agustus 2020 pada kelas X TKJ 4 digunakan peneliti untuk mengadakan *pretest.* Kelas ini sebagai kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan dari peneliti. Serta pertemuan pertama untuk kelas X AKL 1 pada Sabtu, 29 Agustus 2020, yang mana kelas ini sebagai kelas eksperimen. Setelah pemberian *pretest* selesai, peneliti mengenalkan media aplikasi Kahoot yang akan diterapkan hari berikutnya. Pertemuan pertama penerapan masih terdapat hambatan, diantaranya disebabkan karena siswa masih merasa asing dengan media baru yang diterapkan, selain itu karena waktu yang terbatas sehingga siswa belum bisa merasakan dampak dari penerapan media tersebut.

Pertemuan kedua hari Kamis, 3 September 2020 pada kelas X TKJ 4 digunakan peneliti untuk mengadakan *posttest.* Pada kelas kontrol ini tidak diberlakukan apapun dari peneliti. Sedangkan hari Sabtu, 5 September 2020 kelas X AKL 1 untuk *posttest* dengan penerapan aplikasi Kahoot yang mana sudah berjalan dengan baik, pada pertemuan ini siswa merasa

lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen, kelas kontrol hanya memperoleh pembelajaran seperti biasa.

Pertemuan ketiga peneliti menyebarkan uji try angket motivasi belajar pada 40 responden sebelum diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui seberapa efektifnya penerapan aplikasi Kahoot dalam memotivasi belajar Al-Qur'an Hadits.

b. Deskripsi Data Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits

Setelah melakukan penelitian, peneliti mendapatkan hasil studi lapangan berupa data tentang motivasi belajar Al-Qur'an Hadits di SMK NU 1 Slawi dengan menggunakan angket. Instrumen angket yang akan digunakan sebagai penelitian maka perlu diuji validitas dan reliabilitasnya. Adapun instrumen angket yang digunakan untuk uji coba yaitu berjumlah 29 pernyataan yang disebarkan kepada 40 siswa yaitu pada kelas X. Dari hasil uji coba tersebut semua pernyataan dinyatakan valid dan reliable, maka angket tersebut disebarkan kepada 2 kelas, yaitu kelas eksperimen (X AKL 1) dan kelas kontrol (X TKJ 4) yang mana dalam hal ini dijadikan sebagai responden dalam melakukan penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diperoleh data tentang motivasi belajar Al-Qur'an Hadits yang dikumpulkan

melalui angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebagai berikut:

1) Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Tabel 4.1
Daftar Nilai Angket Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas Eksperimen (X AKL 1)

No Resp.	Nilai	No. Resp.	Nilai
1.	86	22.	96
2.	74	23.	101
3.	105	24.	95
4.	103	25.	106
5.	106	26.	100
6.	98	27.	100
7.	96	28.	98
8.	98	29.	74
9.	95	30.	92
10.	87	31.	87
11.	96	32.	98
12.	91	33.	92
13.	106	34.	99
14.	97	35.	95
15.	90	36.	90
16.	105	37.	103
17.	105	38.	90
18.	98	39.	88
19.	102	40.	94
20.	91	41.	105
21.	97	42.	103

2) Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Tabel 4.2
Daftar Nilai Angket Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas Kontrol (X TKJ 4)

No.	Nilai	No.	Nilai
1.	80	16.	86
2.	73	17.	88
3.	91	18.	98
4.	90	19.	68
5.	68	20.	89

6.	88	21.	90
7.	90	22.	89
8.	73	23.	100
9.	82	24.	92
10..	86	25.	98
11.	92	26.	97
12.	80	27.	94
13.	97	28.	93
14.	76	29.	90
15.	69	30.	85

B. Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

   a. Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas Eksperimen

      Berdasarkan data motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen seperti yang dapat dilihat pada *tabel 4.1* langkah selanjutnya adalah mencari rata-rata dan kualitas variabel(motivasi belajar) tersebut. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:[1]

      1) Mencari kelas interval

         K = 1 + (3,3) Log N

           = 1 + (3,3) Log 42

           = 6,356

           =6

      2) Mencari rentang atau *range* (R)

         R = nilai tertinggi (H) – nilai terendah (L)

[1]Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 47-48.

= 106 – 74

= 32

3) Menentukan panjang interval kelas (i)

i $= \frac{R}{K}$

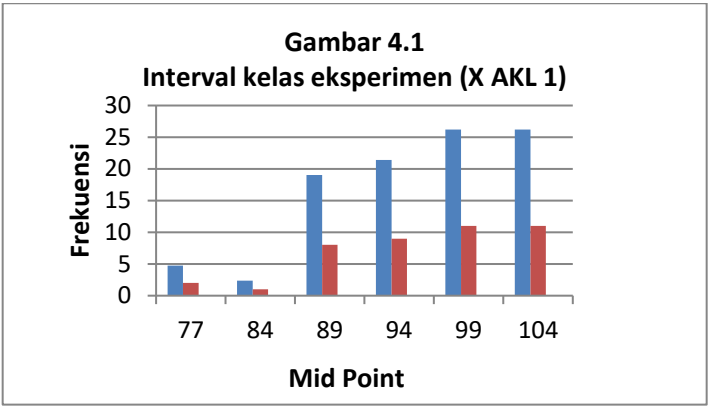
$= \frac{32}{6}$

= 5,333 dibulatkan menjadi 5

Setelah diketahui interval kelas sebesar 5, selanjutnya untuk mengetahui distribusi frekuensi angket motivasi belajar pada peserta didik kelas eksperimen, maka dibuat tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen (X AKL 1)

Interval	X	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
74-81	77	2	4,76%
82-86	84	1	2,38%
87-91	89	8	19,05%
92-96	94	9	21,43%
97-101	99	11	26,19%
102-106	104	11	26,19%
Jumlah		42	100%



4) Mencari mean dan standar deviasi (SD)

Untuk mencari mean motivasi belajar kelas eksperimen dapat dicari dengan rumus:[2]

M $= \frac{\sum X}{N}$

$= \frac{4032}{42}$

$= 96$

Sedangkan untuk mencari Standar Deviasi (SD), menggunakan rumus:[3]

$S^2 = \frac{\sum(X_i - X)^2}{n-1}$

$= \frac{2.386}{42-1}$

$= \frac{2.386}{41}$

$= 58{,}191$

S $= 7{,}628$

[2]Sudjana, Metode Statistika, hlm. 67.

[3]Sudjana, *Metode Statistika*, hlm. 93.

5) Membuat konversi nilai dengan standar skala lima

M+1,5SD = 96+1,5(7,628)=107,442

M+0,5SD = 96+0,5(7,628)=99,814

M-0,5SD = 96-0,5(7,628)= 92.188

M-1,5SD = 96-1,5(7,628)=84,558

Dari perhitungan nilai standar lima diperoleh data interval dan kategori milai motivasi belajar Al-Qur'an Hadits pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 4.4
Interval Nilai dan Kualitas Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas Eksperimen

Interval	Kualitas	Rata-rata
100-107	Baik Sekali	
95-99	Baik	96
85-94	Cukup	
75-84	Kurang	
60-74	Kurang Sekali	

Dari data diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata motivasi belajar Al-Qur'an Hadits pada kelas eksperimen 96 berada dalam kategori "Baik" yaitu pada interval 95-99.

b. Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas Kontrol

Berdasarkan data motivasi peserta didik kelas kontrol seperti yang dapat dilihat pada *tabel 4.2* langkah selanjutnya adalah mencari rata-rata dan kualitas variabel (motivasi belajar) tersebut. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:[4]

[4]Sudjana, *Metode Statistika*,…….,hlm. 47.

1) Mencari banyaknya kelas interval

K = 1+ (3,3) Log N

= 1+ (3,3) Log 30

= 5,874

= 6

2) Mencari rentang atau *range* (R)

R = nilai tertinggi (H) – nilai terendah (L)

= 100 – 68

= 32

3) Menentukan interval kelas (i)

$i = \frac{R}{K}$

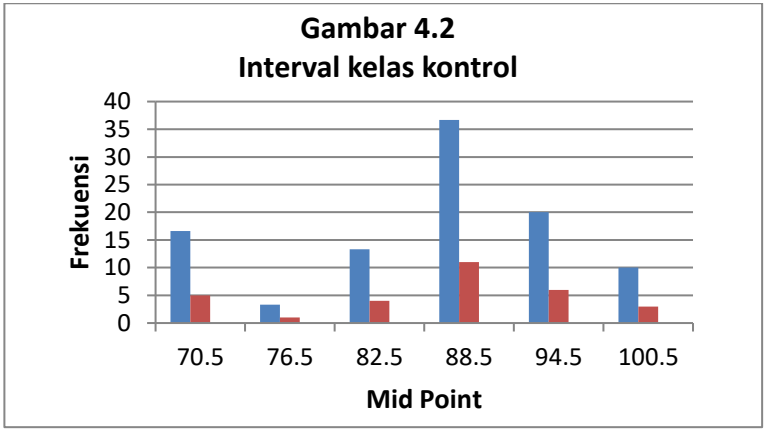
$= \frac{32}{5}$

= 6,4 dibulatkan menjadi 6

Setelah diketahui interval kelas sebesar 6, selanjutnya untuk mengetahui distribusi frekuensi angket motivasi belajar pada peserta didik kelas kontrol, maka dibuat tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol (X TKJ 4)

Interval	X	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
68-73	70,5	5	16,67%
74-79	76,5	1	3,33%
80-85	82,5	4	13,33%
86-91	88,5	11	36,67%
92-97	94,5	6	20%
98-103	100,5	3	10%
Jumlah		30	100%



4) Mencari mean dan standar deviasi (SD)

Untuk mencari mean motivasi belajar kelas kontrol dapat dicari dengan rumus:[5]

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$= \frac{2591}{30}$$

$$= 86{,}367$$

$$= 86$$

Sedangkan untuk mencari Standar Deviasi (SD), menggunakan rumus:[6]

$$S^2 = \frac{\sum(X_i - X)^2}{n-1}$$

$$= \frac{2521}{30-1}$$

$$= \frac{2521}{29}$$

[5]Sudjana, *Metode Statistika*,……, hlm. 67.

[6]Sudjana, *Metode Statistika*,…….,hlm. 93.

= 86,931

S = 9,324

5) Membuat konversi nilai dengan standar skala lima

M+1,5SD = 86+1,5(9,324)= 99,986

M+0,5SD = 86+0,5(9,324)= 90,662

M-0,5SD = 86-0,5(9,324)= 81,338

M-1,5SD = 86-1,5(9,324)= 72,014

Dari perhitungan nilai standar lima diperoleh data interval dan kategori nilai motivasi belajar Al-Qur'an Hadits pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 4.6
Interval Nilai dan Kualitas Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas Eksperimen

Interval	Kualitas	Rata-rata
97-100	Baik Sekali	
91-98	Baik	
86-92	Cukup	86
79-85	Kurang	
72-78	Kurang Sekali	

Dari data diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata motivasi belajar Al-Qur'an Hadits pada kelas kontrol 86 berada dalam kategori "Cukup" yaitu pada interval 86-92.

2. Analisis Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Angket Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas Eksperimen

Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal, sebelum pengujian hipotesis dilakukan

maka terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data *Chi-Kuadrat* hitung (X^2) sebagai berikut:

$$\chi^2 = \frac{(f_o - fh)^2}{fh}$$

Berdasarkan perhitungan hasil uji normalitas motivasi belajar Al-Qur'an Hadits disusun kedalam *tabel 4.7* sebagai berikut:

Tabel 4.7
Tabel Penolong Uji Normalitas Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas Eksperimen (X AKL 1)

No.	Interval	Fo	Fh	Fo-Fh	$(fo-fh)^2$	$\frac{(fo-fh)^2}{fh}$
1.	74-81	2	1,2	0,8	0,64	0,5333
2.	82-86	1	3,3	-2,3	5,29	1,6030
3.	87-91	8	7,2	0,8	0,64	0,088
4.	92-96	9	10,5	-1,5	2,25	0,2142
5.	97-101	11	10,0	1,0	1	0,1000
6.	100-106	11	6,3	4,7	22.09	3,5063
	$\sum$	42				6,0459

Hasil analisis perhitungan uji normalitas (X^2_{hitung}) dibandingkan dengan X^2_{tabel}untuk taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (dk)=k-1, 6-1=5. Jika harga $\chi^2_{\text{hitung}} \leq \chi^2_{\text{tabel}}$maka datanya berdistribusi normal. Jika sebaliknya maka data tersebut dikatakan tidak normal.

Berdasarkan hasil perhitungan diatasmaka diperoleh χ^2_{hitung} pada motivasi belajar Al-Qur'an Hadits kelas eksperimen X AKL 1 sebesar 6,0459 untuk taraf signifikansi 5% dengan dk=6-1=5, dan χ^2_{tabel} sebesar 11,0705, karena$\chi^2_{\text{hitung}} \leq \chi^2_{\text{tabel}}$, maka datanya berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Angket Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas Kontrol

Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal, sebelum pengujian hipotesis dilakukan maka terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data *Chi-Kuadrat* hitung (X^2) sebagai berikut:

$$\chi^2 = \frac{(f_o - fh)^2}{fh}$$

Berdasarkan perhitungan hasil uji normalitas motivasi belajar Al-Qur'an Hadits disusun kedalam *tabel 4.10* sebagai berikut:

Tabel 4.8
Tabel Penolong Uji Normalitas Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas Kontrol (X TKJ 4)

No	Interval	Fo	Fh	Fo-Fh	(fo-fh)^2	$\frac{(fo - fh)^2}{fh}$
1.	68-73	5	2.0	3,0	9,00	4,5000
2.	74-79	1	4.6	-3,6	12,96	2,8174
3.	80-85	4	7.1	-3,1	9,61	1,3535
4.	86-91	11	7.3	3,7	13,69	1,8753
5.	92-97	6	5.1	0,9	0,81	0,1588
6.	98-103	3	2.4	0,6	0,36	0,1500
	∑	30				10,8551

Hasil analisis perhitungan uji normalitas (X^2_{hitung}) dibandingkan dengan X^2_{tabel}untuk taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (dk)=k-1, 6-1=5. Jika harga $\chi^2_{\text{hitung}} \leq \chi^2_{\text{tabel}}$ maka datanya berdistribusi normal. Jika sebaliknya maka data tersebut dikatakan tidak normal.

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka diperoleh χ^2_{hitung} pada motivasi belajar Al-Qur'an Hadits kelas kontrol X

TKJ 4 sebesar 10,8551 untuk taraf signifikansi 5% dengan dk=6-1=5, dan χ^2_{tabel} sebesar 11,0705, karena $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, maka datanya berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas Data Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah melakukan uji normalitas selanjutnya yaitu uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua data tersebut homogeny atau tidak. Uji homogeny disebut juga uji kesamaan dua varians. Untuk mengetahui homogenitas dapat digunakan uji kesamaan dua varian sebagai berikut:[7]

$F_{hitung} = \frac{Varians\ Terbesar}{Varians\ Terkecil}$

Perhitungan hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (Varians Homogen)

H_1 : $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (Varians Tidak Homogen)

Kriteria pengujian $H_{0\ diterima}$ jika $F_{hitung} < F_{(1/2,\ a)\ (V1.V2)}$ dengan α=5% dimana:

V_1 = n_1-1 (dk pembilang)

V_2 = n_2-1 (dk penyebut)

Berikut ini adalah hasil uji homogenitas nilai angket motivasi belajar Al-Qur'an Hadits:

$F_{hitung} = \frac{Varians\ Terbesar}{Varians\ Terkecil}$

$= \frac{86{,}931}{58{,}191}$

= 1,4938

[7]Sudjana, *Metode Statistika*, hlm.250.

Dari perhitungan diatas diperoleh F_{hitung}1,4938 dan dari grafik daftar distribusi F dengan dk pembilang atau $V_1 = n_1$-1= 42-1= 41 dan dk penyebut atau $V_2 = n_2$-1= 30-1= 29. Maka diperoleh :

F_{tabel} = (0,05)(41:29) = 1,8018.

Tabel 4.9
Uji Homogenitas Angket Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Nilai	4032	2591
N	42	30
Rata-rata	96	86
Varians	58,191	86,931
Standar deviasi	7,628	9,324
F_{hitung}	**1,4938**	
F_{tabel}	**1,8018**	

Diketahui bahwa $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ sehingga H_0 diterima. Artinya kedua kelas tersebut memiliki varians yang sama (homogen).

3. Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk hipotesis penelitian berdasarkan teknik analisis data pada bab ini. Untuk membandingkan rata-rata motivasi belajar Al-Qur'an Hadits antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan *t-test*. Pengujiannya menggunakan rumus *t-test (independen t-test)* dengan hipotesis sebagai berikut:

H0 : $\mu_1 \leq \mu_2$

H1 : $\mu_1 > \mu_2$

Keterangan:

μ_1= rata-rata kelas eksperimen

μ_2= rata-rata kelas control

Karena kedua kelas berasal dari kelas yang sama, maka diketahui kedua varians sama, sehingga rumus yang digunakan yaitu:[8]

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana :

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

t = uji t
x_1 = mean sampel kelas eksperimen
x_2 = mean sampel kelas kontrol
s^2 = varian gabungan
s_1^2 = varian kelas eksperimen
s_2^2 = varian kelas kontrol
n_1 = banyaknya jumlah siswa pada kelas eksperimen
n_2 = banyaknya jumlah siswa kelas control

Dengan kriteria pengujian adalah: terima H_0 jika $t_1 - 1/2\alpha < t < t_1 - 1/2\alpha$, dimana $t_1 - 1/2\alpha$ didapat dari daftar distribusi t dengan dk = (n1+n2-2) dan peluang (1-1/2α). Untuk harga t lainnya H_0 ditolak.

[8]Sudjana, *Metode Statitika,*……., hlm. 239.

Tabel 4.10
Hasil Perhitungan t-test Independen

Sumber variansi	Kelas Eksperimen (X AKL 1)	Kelas Kontrol (X TKJ 4)
Jumlah	4032	2591
N	42	30
X	96	86
Variansi (S^2)	58,191	86,931
Standar Deviasi (S)	7,628	9,324

Perhitungan:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$S^2 = \frac{(42 - 1)58{,}191 + (30 - 1)86{,}931}{42 + 30 - 2}$$

$$S^2 = \frac{2.386{,}00 + 2.520{,}97}{70}$$

$$S^2 = \frac{4.906{,}83}{70}$$

$$S^2 = 70{,}097$$

$$S = 8{,}373$$

Tahap selanjutnya adalah menghitung t_{hitung}:

$$t\ hitung = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$^{p}\ hitung = \frac{96{,}000 - 86{,}367}{8{,}372\sqrt{\frac{1}{42} + \frac{1}{30}}}$$

$$t\ hitung = \frac{9{,}6333}{8{,}372\sqrt{\frac{1}{42} + \frac{1}{30}}}$$

$$t\ hitung = \frac{9{,}6333}{2{,}0001}$$

$$t\ hitung = 4{,}813$$

Dengan taraf signifikan α= 5% dk=n_1 + n_2-2= 42+30-2 = 70. Berdasarkan perhitungan diatas yaitu t_{hitung}= 4,813 dengant$_{tabel}$=1,66691 maka dapat disimpulkan t_{hitung}>t_{tabel}dari kriteria bahwa $H_o$ditolak dan $H_a$diterima. Hal ini menunjukan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata motivasi belajar Al-Qur'an Hadits pada kelas eksperimen dan rata-rata pada kelas kontrol. Artinya bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an Hadits.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis statistik, kelas eksperimen yang diajarkan melalui aplikasi kahoot dengan kelas kontrol yang pembelajarannya tanpa menggunakan aplikasi kahoot menunjukkan bahwa motivasi belajar Al-Qur'an Hadits peserta didik, kedua kelas tersebut berbeda secara signifikan yang dibuktikan pada pembahasan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot lebih efektif daripada pembelajaran yang tanpa menggunakan aplikasi kahoot, yang ditunjukkandengan nilai rata-rata motivasi belajar Al-Qur'an Hadits kelas eksperimen sebesar 96 sedangkan pada kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 86.

Setelah penelitian dilakukan maka akan dilakukan analisis hipotesis dari data hasil angket motivasi belajar kelas eksperimen dan

kelas kontrol pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang sudah mendapatkan perlakuan yang berbeda. Dari hasil *post-test* yang dilakukan diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen yaitu 96, sedangkan rata-rata kelas kontrol yaitu 86. Pengujian normalitas kelas eksperimen diperoleh χ^2_{hitung} 6,0459 dan kelas kontrol χ^2_{hitung} 10,8551 dengan masing-masing mempunyai k=6 maka dk=k-1=6-1=5 sehingga χ^2_{tabel} masing-masing kedua kelas yaitu 11,0705. Dengan demikian kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

Sedangkan uji kesamaan varians (homogenitas) diperoleh hasil F_{hitung}= 1,4938 $\leq$ F_{tabel} = 1,8018 maka kedua kelas homogen. Untuk hipotesis perbedaan rata-rata diperoleh nilai sign. = 1,994, karena nilai sign. = 1,994 $\geq$0,05, maka H_0 diterima, artinya kedua varians rata-rata motivasi belajar Al-Qur'an Hadits kelas eksperimen dan kontrol adalah identik. Karena identiknyavarians rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka untuk membandingkan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan *t-test*. Diperoleh hasilt_{hitung}= 4,813 sedangkan t_{tabel}=1,6669, hal ini berarti H_o ditolak, artinya rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih baik dari rata-rata motivasi belajar kelas kontrol dan H_a diterima, hal ini menunjukan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata motivasi belajar Al-Qur'an Hadits pada peserta didik kelas kontrol. Artinya bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot efektif dalam memotivasi belajar siswa kelas X di SMK NU 1 Slawi.

D. Keterbatasan Penelitian

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Peneliti juga menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kendala dan hambatan. Hal ini terjadi karena adanya keterbatasan dalam melakukan penelitian. Kendala dan hambatan tersebut diantaranya:

1. Keterbatasan tempat penelitian

   Penelitian yang penulis lakukan hanya terbatas di SMK NU 1 Slawi, sehingga apabila dilakukan di sekolah atau madrasah lainnya maka hasilnya akan berbeda. Namun demikian, penelitian ini sudah mewakili peserta didik kelas X di SMK NU 1 Slawi.

2. Keterbatasan waktu penelitian

   Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan, waktu yang singkat ini termasuk salah satu faktor yang menjadi kendala dalam penelitian ini. Sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil penelitian yang penulis lakukan. Apalagi dimasa pandemi ini waktu belajar untuk tatap muka hanya beberapa menit dan dalam satu kelas dibagi menjadi dua shift. Sehingga waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian sangat singkat.

3. Keterbatasan materi

   Penelitian ini tidak terlepas dari teori ilmiah, oleh karena itu peneliti menyadari akan keterbatasan kemampuan pengetahuan ilmiah. Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunaan aplikasi kahootyaitu berupa game pembelajaran pada mata pelajaran Al-

Qur'an Hadits. Media ini sebenarnya juga dapat digunakan dalam pembelajaran PAI untuk mata pelajaran lainnya.

Dari berbagai keterbatasan yang penulis paparkan di atas, maka dapat dikatakan dengan sejujurnya bahwa inilah kekurangan dari penelitian yang penulis laksanakan di SMK NU 1 Slawi. Meskipun banyak kendala dan hambatan yang penulis hadapi dalam melakukan penelitian, penulis bersyukur bahwa penelitian ini dapat selesai dengan lancar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data dan analisis pada bab IV, maka hasil penelitian tersebut memiliki kesimpulan bahwa variabel motivasi belajar Al-Qur'an Hadits pada siswa kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi kahoot mempunyai kualitas yang berkategorikan "baik". Hal ini ditunjukkan bahwa kelas tersebut memiliki rata-rata 96 yang terletak pada interval 95-99. Sedangkan pada motivasi belajar Al-Qur'an Hadits kelas kontrol mempunyai kualitas yang berkategorikan "cukup". Hal ini ditunjukkan bahwa kelas tersebut memiliki rata-rata 86 yang terletak pada interval 86-92.

Penggunaan aplikasi kahoot lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, hal tersebut berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menunjukkan bahwa diperoleh nilai sign. = 1,994, karena nilai sign. = 1,994 $\geq$ 0,05, maka H_0 diterima, artinya kedua varians rata-rata motivasi belajar Al-Qur'an Hadits kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah identik, untuk membandingkan rata-rata kelas tersebut maka digunakan uji*t-test* yang mana diperoleh nilai$t_{hitung}(70;0,05)$= 4,813 sedangkan t_{tabel}=1,6669, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih baik dari rata-rata motivasi belajar kelas kontrol. Hal ini menunjukan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata motivasi belajar Al-Qur'an Hadits pada peserta didik kelas kontrol. Sehingga dapat diartikan bahwa pembelajaran dengn menggunakan

aplikasi kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMK NU 1 Slawi.

B. Saran

Melalui hasil analisis dan kesimpulan mengenai efektifitas penggunaan aplikasi kahoot terhadap motivasi belajar Al-Qur'an Hadits kelas X di SMK NU 1 Slawi, ada beberapa hal yang perlu untuk diperbaiki dan ditingkatkan. Adapun saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik
   a. Dalam proses belajar mengajar hendaknya peserta didik mendengarkan dan memperhatikan pendidik saat sedang mengajar
   b. Peserta didik hendaknya lebih memotivasi diri sendiri agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran
2. Bagi pendidik

   Pendidik hendaknya dalam mengajar tidak hanya menambah pengetahuan materi saja, namun alangkah baiknya juga memperkaya diri dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, karena dengan menggunakan media pembelajaran saat proses mengajar siswa tidak akan merasa bosan dalam belajar dan akan memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Sehingga akan mempengaruhi meningkatnya hasil belajar peserta didik.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Ainina, A. I. "Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah", *Indonesian Journal of History Education,* 3 (1), UNNES 2014.

Akhwat, Musyafaul, "Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Negeri Yogyakarta 1: *Skripsi* Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2016.

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rhineka Cipta, 2014.

Arsyat, Azhar, *Media Pengajaran,* Jakarta: Rajagrafindo Persada, 1997.

Arsyat, Azhar, *Media Pengajaran,* Jakarta: Rajagrafindo Persada 1999.

Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran,* Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2010.

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.

Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

Dimyanti, dkk, *Belajar dan Pembelajaran,* Jakarta: Rineka Cipta, 2009.

Dewi, Cahya Kurnia, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas X", *Skripsi* Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.

Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyowati, *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Teras, 2012.

Kahoot. (2019, Desember 24). *Kahoot! Make Learning Awesome*. (Kahoot.) Dipetik Desember 24, 2019, dari Kahoot.com: www.kahoot.com.

Khabidin, "Efektivitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjar Negara" *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2019).

Komaria, Aan dan CepiTratna, *Visinary Leader Ship Menuju Sekolah efektif*, Bandung: Bumi Aksara, 2005.

Laksmana Putra, Derry, "penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi Kahoot! Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta", *Skripsi*,, Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.

Muhson, A., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 8 (2)* 2010.

Munadi, Y., *Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2012.

Hadjar, Ibnu, *Statistik untuk Ilmu Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, Semarang: PT. Pustaka Rizki Putra, 2017.

Hamlik, Oemar, *Psikologi Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010.

Hamzah, dkk., *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2014.

Prawira, Purwa Atmaja, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012.

Putra, E. I., Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi interaktif. *Jurnal Teknoif, 1 (2)*, 2013.

Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.

Siagian, Sondang, *Fungsi-fungsi Manajerial*, Jakarta : Bumi Aksara, 2007.

Shaleh, Abdul Rahman, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, Jakarta: Kencana, 2009.

Shodiq, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian Kependidikan*, Semarang: CV Karya Abadi Jaya, 2015.

Soesilo, Tritjahjo Danny, *Teori dan Pendekatan Belajar Implementasinya dalam Pembelajaran*, Yogyakarta: Ombak, 2015.

Sriyanti, Lilik, *Psikologi Belajar*, Yogyakarta: Ombak, 2013.

Sudjana, *Metode Statistik*, Bandung: PT. Tarsito, 2002.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung: CV. Sinar Baru, 1991.

Sugiyono, *Statistik untuk penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2015.

……., *Metode Penelitian Pendidikan, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016.

Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Budi Aksara, 2009.

Wijya, Cece dan A. Tabrani Rusan, *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar*,(Bandung: Remaja Rosada Karya, 1994.

LAMPIRAN 1

SKALA INSTRUMEN PENELITIAN

Nama :

Kelas :

PETUNJUK MENGERJAKAN

Pilihlah salah satu jawaban dalam setiap tiap-tiap pernyataan dibawah ini dengan memberi tanda (X) pada jawaban yang paling sesuai dengan sikap dan keadaan diri anda yang sebenarnya. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, yang terpenting adalah semua jawaban yang anda berikan sesuai dengan keadaan diri anda sebenarnya.

Keterangan :

Alternatif jawaban	Favorable	Unfavorable
SS (Sangat Sesuai)	4	1
S (Sesuai)	3	2
TS (Tidak Sesuai)	2	3
STS (Sangat Tidak Sesuai)	1	4

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	ST	STS
1.	Proses pembelajaran dengan Aplikasi Kahoot membantu saya dalam memahami materi Al-Qur'an Hadits				
2.	Saya senang dengan media Aplikasi Kahoot pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang guru terapkan dalam menjelaskan materi pembelajaran				
3.	Saat proses diskusi atau asosiasi saya mendapatkan banyak informasi dari teman kelompok				
4.	Saya merasa pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas tidak menyenangkan				
5.	Saya merasa malas saat berdiskusi dengan teman kelompok				
6.	Saya memahami dengan mudah materi pelajaran Al-Qur'an Hadits jika guru menjelaskan dengan permainan dan game belajar				
7.	Aplikasi kahoot sangat seru saat diterapkan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits				

8.	Saya lebih sering bermain dengan teman dari pada belajar				
9.	Mengamati materi yang disediakan guru pada aplikasi kahoot membuat saya senang dan lebih faham				
10.	Saya selalu bertanya kepada guru jika belum faham materi yang telah disampaikan				
11.	Saya malas belajar Al-Qur'an Hadits				
12.	Saya belajar karena ingin berhasil				
13.	Mempelajari Al-Qur'an Hadits sangat bermanfaat bagi saya				
14.	Saya belajar karena ingin berhasil dalam sekolah				
15.	Saya lebih senang bermain game daripada belajar				
16.	Saya akan belajar jika disuruh guru				
17.	Mempelajari Al-Qur'an Hadits bermanfaat bagi saya				
18.	Saya semangat saat pelajaran Al-Qur'an Hadits				
19.	Saya yakin dengan belajar Al-Qur'an Hadits akan menambah pengetahuan saya tentang kitab dan sunnah.				
20.	Bagi saya belajar Al-Qur'an Hadits adalah hal yang membosankan				
21.	Mengobrol dengan teman adalah hal yang lebih menyenangkan daripada belajar Al-Qur'an Hadits				
22.	Saya senang belajar dalam kondisi kelas yang tenang				
23.	Saya senang jika guru menjelaskan materi Al-Qur'an Hadits dengan bercerita dan santai				
24.	Menurut saya belajar Al-Qur'an Hadits adalah hal yang menarik				
25.	Belajar Al-Qur'an Hadits membuat saya pusing dan bingung				
26.	Saya sangat bangga dengan Islam setelah membaca tentang Al-Qur'an dan Hadits yang sangat istimewa				
27.	Saya semangat belajar Al-Qur'an Hadits agar bisa menjawab soal-soal ujian				
28.	Membaca Al-Qur'an dan Praktik Ibadah dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari				
29.	Belajar Al-Qur'an Hadits tidak bermanfaat dalam kehidupan saya				

LAMPIRAN 2

HASIL UJI T

HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF UNTUK VARIABEL : Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen	N	MINIMAL	MAKSIMAL	RERATA	VARIAN	SIMPANG BAKU	GALAT BAKU
motivasi belajar	42	74	106	96.000	58.195	7.629	1.177
motivasi belajar	30	68	100	86.367	86.930	9.324	1.702
Total	72	68	106	91.986	91.986	9.591	1.130

RANGKUMAN HASIL ANALISIS UJI-t INDEPENDEN*

Kelas Kontrol ** untuk Kategori	RERATA	PERBEDAAN RERATA	GALAT BAKU PERBEDAAN RERATA	DERAJAT KEBEBASAN (d.k.)	t	t-KRITERIA PD TARAF SIGN. 5%	KESIMPULAN
motivasi belajar ***	96.000	9.633	2.070	70	4.813	1.994	Signifikan
motivasi belajar ****	86.367						

Catatan:
* Variabel Independen/Bebas : Kelas Eksperimen
** Variabel dependen/Terikat : Kelas Kontrol
*** Kelas Eksperimen Kategori 1 : motivasi belajar
**** Kelas Eksperimen Kategori 2 : motivasi belajar

Proporsi Varian Kelas Kontrol yang disumbangkan oleh perbedaan Kategori Kel: 24.87%

LAMPIRAN 3

SURAT IZIN RISET

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Sekretariat: Jl. Prof. Dr. Hamka kampus II Ngaliyan SEMARANGTelp. 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

Semarang,09 Agustus 2020

No : B- 3699/Un.10.3/D1/PP.00.9/08/2020
Lamp : 1 (satu) Proposal
Hal : **Surat Izin Riset**
a.n. : Koimatul Aeni
NIM : 1603016200

Yang terhormat,
Kepala SMK NU 1 SLAWI
Di Slawi

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami tetapkan mahasiswa:

Nama : Koimatul Aeni
NIM : 1603016200
Alamat : Jl. Suradikrama, Tegalandong, Lebaksiu
Judul : Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Memotivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas X di SMK NU 1 SLAWI

Pembimbing:
Dr. H. Musthofa, M.Ag.

Mahasiswa tersebut membutuhkan data-data dengan tema/judul skripsi yang sedang disusun, oleh karena itu kami mohon mahasiswa tersebut diizinkan melaksanakan riset di SMK NU 1 SLAWI yang dimulai pada bulan Agustus sampai dengan September 2020.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Ahmad Mahrus Junaedi

Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

LAMPIRAN 4

SURAT TELAH RISET

BADAN PELAKSANA PENDIDIKAN MA'ARIF NU CABANG KAB. TEGAL
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NAHDLATUL 'ULAMA 1 SLAWI
SMK NU 1 SLAWI
LP MA'ARIF NU
Kompetensi Keahlian :
- Otomatisasi & Tata Kelola Perkantoran : Akreditasi "A" - Teknik Komputer & Jaringan
- Akuntansi & Keuangan Lembaga : Akreditasi "A" - Teknik Kendaraan Ringan
Jl. Jend. A. Yani No. 20 Slawi 52412 Telp./Fax. (0283) 492695 email : smknu01slawi@gmail.com Kab. Tegal

SURAT KETERANGAN
Nomor : 1.5/SMKNU1SLW/IX/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Ali Saefudin, S.H., M.M.Pd.
Jabatan	: Kepala SMK NU 1 Slawi

Menerangkan bahwa :

Nama	: KOIMATUL AENI
Tempat,Tanggal Lahir	: Tegal, 20 Mei 1995
NIM	: 1603016200
Perguruan Tinggi	: UIN Walisongo Semarang
Jenjang Program	: S1
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan Penelitian di SMK NU 1 Slawi pada tanggal 18 Agustus s.d. 31 September 2020 untuk melengkapi tugas skripsi dengan judul "Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Memotivasi Belajar Al-Qur'an Hadist Kelas X di SMK NU 1 Slawi".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Slawi, 7 September 2020
Kepala SMK NU 1 Slawi,

BADAN PELAKSANA PENDIDIKAN MA'ARIF NU * KAB. TEGAL * SMK NAHDLATUL 'ULAMA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN SLAWI

Ali Saefudin, S.H., M.M.Pd.
NIPY. 109 202 007

LAMPIRAN 5

DOKUMENTASI

Gambar 1. Pembelajaran menggunakan kahoot

Gambar 2. Pengisian angket motivasi belajar eksperimen

Gambar 3. Pengisian angket motivasi belajar kelas kontrol

Gambar 4. Penggunaan kahoot secara team

Lampiran 6

Nama Siswa Kelas Ekperimen (X AKL 1)

No.	Nama	JenisKelamin
1.	Adetia Salma Salsabila	P
2.	Afni Nur Afifi	P
3.	Asri Noor Azizah	P
4.	AtinaTamma Sunny	P
5.	Desi Setiawati	P
6.	Elin Dwi Cahyani	P
7.	Elsa Radian Nurhidayah	P
8.	Erika Sri Hartati	P
9.	Farah Dibaj Noor Ashi	P
10.	FebyAlfianti Fitri	P
11.	Isya Hana Sumengkar	P
12	Jihan Melinda Lestari	P
13.	Juana Amelinda	P
14.	Kholimatun Istiqomah	P
15.	Latifah Mei Zarah	P
16.	Lisa Agustin	P
17.	Lulu Zahiro	P
18.	Lutfian Dzisi Afiatin	P
19.	Marisatul Nabila	P
20.	Mawadatul Rosikho	P
21.	Meilisa Kurniasih	P
22.	Mila Ni'matusSilfa	P
23.	Muhammad Reza Setiawan	L
24.	Nadiyatu Rohmatika	P
25.	Novi Sabrina	P
26.	Nur Asiva Aprilia	P
27.	Priyani	P
28.	Putri Sri Wulandari	P
29.	Quthrun Nada	P
30.	Rahmita Yusanti	P
31.	Riska Isnaeni	P
32.	Roichatul Janah	P
33.	Selfi Putri Dinta	P
34.	Sherli Andriani	P

35.	Sintia Sari	p
36.	Siti Maghfirotunisa	P
37.	Siti Mariyah	P
38.	Sofa SalsabilaJamesi	P
39.	Suci Noviana	P
40.	Syilfa Rahmah Sari	P
41.	Syifa Amaliya Rizki	P
42.	Tiara Indriyani	P

Lampiran 7

Nama Siswa Kelas Kontrol (X TKJ 4)

No.	Nama	JenisKelamin
1.	Agil Syahril Sya'bani	L
2.	Asiatun Nisa	P
3.	Asri Septia Mulyani	P
4.	Bara Lismay Beana	P
5.	Devi Mulyasa Insani	P
6.	Dian Ridho Anugrah	L
7.	Elsa Nabila Aulia	P
8.	Firja Mulyani Samsyah	P
9.	Jana Fitrianti	P
10.	Jihan Khoerunisa	P
11.	Laelatul Afifah	P
12	Lely Nur Fazriyah	P
13.	Maega Mutiara Nabila	P
14.	Moch. Reyza Gigih M.	L
15.	Mohammad Yahya Maulana S.	L
16.	Muhammad Rizki Subiakto	L
17.	Muhammad Sepulloh	L
18.	Muhammad HusniMuktafa	L
19.	Nadia Izzatunnisa	P
20.	Neli Chotimatul Chusniah	P
21.	Nur FitriyaRahmadani	P
22.	Reni Martianti	P
23.	Retno Yulianingsih	P
24.	Sabila Al-Muzaqi	L
25.	Sekar Qynasih Inggil A.	P
26.	Sela Herawati	P
27.	Siti Nurafifah	P
28.	Trisnani Kanthi Lestari	P
29.	Wafiyatul Atiyah	P
30.	Zulfan Rizky Anggara	L

Lampiran 8

NAMA SISWA KELAS UJI TRY ANGKET (X AKL 2)

No.	Nama	JenisKelamin
1.	Ajeng Dwi Marwah	P
2.	Alfina Damayanti	P
3.	Alikha Gusmaniar Nurafifah	P
4.	Asa Maulaya Ayah Diyani	P
5.	Cahya Chaerunnisa	P
6.	Desta Pinasti	P
7.	Diva Mamta Nuramalia	P
8.	Dwi Aryani Diyan Sapitri	P
9.	Dwi Indah Puspita	P
10.	Elsa Oktaviani	P
11.	Fadilatul Ainiyah	P
12	Farah Khoirunnisa	P
13.	Fibriana Nur Rihadatul ‘Aisy	P
14.	Fitri Laelatul Jannah	P
15.	Hani Atunisa	P
16.	Ida Yani	P
17.	Ikfi Kamalia Rizki	P
18.	Indah Purwati	P
19.	Khoerul Inayah	P
20.	Leony Kurnia Putri	P
21.	Lisah Amelliyani	P
22.	Mei TriaWulandari	P
23.	Nabila Zahra	P
24.	Nadin Putri Natasya	P
25.	NaelaRizka	P
26.	Najlaa’Mainun Robaa’	P
27.	Nofi Dyah Ayu Safitri	P
28.	Nur Afia	P
29.	Putri Amaliyah Sari	P
30.	Putri Ayu Widiyanti	P
31.	Putri Wahyu Mukti	P
32.	Rahmah Safitri	P
33.	Risma Nur Indriyani	p
34.	Rosita	P
35.	Shofatul Jannah	P
36.	Silvi Latansia	P

37.	Siti Anisah	P
38.	Sri Wahyuningsih	P
39.	Sri Wulandari	P
40.	Syerly Amanda Putri	P

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap	: Koimatul Aeni
2. Tempat & Tanggal Lahir	: Tegal, 20 Mei 1995
3. Alamat Rumah	: Desa Tegalandong Rt.05 Rw.011 Lebaksiu Tegal
4. HP	: 087830478529
5. E-mail	: aenikoimatul@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. MI NU 1 Tegalandong
2. MTs NU 1 Lebaksiu
3. SMK NU 1 Slawi

Semarang, 31 Oktober 2020

Koimatul Aeni
NIM : 1603016200