



**Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan
(*Digital Game Based Learning*) Menggunakan Aplikasi Kahoot
Terhadap Hasil Pembelajaran Fiqih Kelas VII di
MTs. Babussalam Besilam**

Halimatussakdiah¹, Ahmad Zaki², Syarifah³

^{1,2,3}Pendidikan Agama Islam, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

Email : halimatunsakdiah288@gmail.com, ahmad_zaki@staijm.ac.id

DOI:

Received: September 2023

Accepted: September 2023

Published: September 2023

Abstract :

The purpose of this research is to obtain information or data related to: 1) The use of game-based learning media (digital game based learning) using the Kahoot application in fiqh subjects in class VII-2 MTs. Babussalam Besilam. 2) Fiqh learning outcomes using game-based learning media (digital game-based learning) using the Kahoot application in class VII-2 MTs. Babussalam Besilam. 3) The effectiveness of using game-based learning media (digital game-based learning) using the Kahoot application in improving the learning outcomes of students in class VII-2 in fiqh subjects at MTs. The method used in this research is quantitative research with experimental research type. In this study using Pre-Experimental Design research design which aims to obtain data related to student learning outcomes with the use of Kahoot application. The results in this study stated that: 1) The use of game-based learning media using the kahoot application on the learning outcomes of class VII 2 students at MTs. Babussalam Besilam is good at 56%. This means that in the teaching-learning process Fiqh is enthusiastic and can accept the learning process by applying game-based learning media (digital game-based learning) using the kahoot application. 2) Fiqh learning outcomes showed that the lowest score of the pretest was 55 and the highest score was 80 with an average score of 67.85. Meanwhile, the lowest score of the posttest was 70 and the highest score was 100 with an average score of 83.46. The posttest data of class VII 2 got the highest score of 100 with a score range of 30. 3) The effectiveness of using the kahoot application on improving student learning outcomes of 1.2867 is significant, meaning that the coefficient can apply to the population where the sample taken is 49 people. In other words, the use of game-based learning media (digital game based learning) using the Kahoot application is effective for improving the learning outcomes of seventh grade students at MTs. Babussalam Besilam.

Keywords : Kahoot Application, Fiqh Subjects, Learning Outcomes

Abstrak :

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mendapatkan informasi atau data terkait : 1) Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*digital game based learning*) menggunakan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran fiqih di kelas VII-2 MTs. Babussalam Besilam. 2) Hasil belajar fiqih menggunakan media pembelajaran berbasis permainan (*digital game based learning*) menggunakan aplikasi Kahoot di kelas VII-2 MTs. Babussalam Besilam. 3) Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*digital game based learning*) menggunakan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-2 pada mata pelajaran fiqih di MTs. Babussalam Besilam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental*

Design yang bertujuan untuk mendapatkan data terkait hasil belajar siswa dengan penggunaan aplikasi Kahoot. Hasil dalam penelitian ini dinyatakan bahwa : 1) Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas VII 2 di MTs. Babussalam Besilam adalah baik sebesar 56%. Artinya dalam proses belajar-mengajar Fiqih antusias dan dapat menerima proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis permainan (*digital game based learning*) menggunakan aplikasi kahoot. 2) Hasil belajar fiqih menunjukkan bahwa pada nilai terendah dari pretest adalah 55 dan nilai tertinggi adalah 80 dengan rata-rata nilai sebesar 67,85. Sedangkan, nilai terendah dari posttest adalah 70 dan nilai tertinggi adalah 100 dengan rata-rata nilai sebesar 83,46. Data *posttest* kelas VII 2 mendapatkan nilai tertinggi 100 dengan rentang nilai 30. 3) Efektifitas penggunaan aplikasi kahoot terhadap peningkatan hasil belajar siswa sebesar 1,2867 adalah signifikan, artinya koefisien tersebut dapat berlaku pada populasi dimana sampel yang diambil berjumlah 49 orang. Dengan kata lain, Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*digital game based learning*) menggunakan aplikasi Kahoot efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs. Babussalam Besilam.

Kata Kunci: *Aplikasi Kahoot, Mata Pelajaran Fiqih, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari hidup dan kehidupan manusia, begitu pula dengan proses perkembangannya. Pada dasarnya tujuan Pendidikan Islam identik dengan tujuan hidup manusia. Secara umum, tujuan pendidikan Islam adalah arah yang diharapkan setelah subjek didik mengalami perubahan proses pendidikan, baik pada tingkah laku individu dan kehidupan pribadinya maupun kehidupan masyarakat dan alam sekitarnya (Ismail, 2008). Untuk mencetak peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia tidaklah semudah membalikkan telapak tangan. Melihat era sekarang banyak peserta didik yang berperilaku tidak sesuai dengan syariat Islam, hal ini terjadi karena mereka tidak tau esensi dari ajaran Islam. Maka dari itu, Pendidikan Islam terkhusus pelajaran fiqih merupakan alternatif yang realistis untuk menyadarkan mereka dari kebobrokan moral tersebut.

Fiqih merupakan salah satu cabang ilmu dari pendidikan agama islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati terutama dalam ibadah sehari-hari, yang kemudian menjadi dasar pedoman hidup. Dapat dipahami bahwa fiqih merupakan hasil upaya pemahaman terhadap hukum syara' yang bersifat praktis, serta untuk memahaminya diperlukan proses ijtihad. Dengan demikian pembelajaran Fiqih tidak hanya dengan mendengarkan apa yang diuraikan oleh guru mata pelajaran tetapi siswa juga diajarkan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman serta pembiasaan dalam kegiatan pembelajaran (Wahab, 2018).

Permasalahan yang seringkali dijumpai dalam pengajaran, khususnya pengajaran agama Islam adalah bagaimana cara menyajikan materi kepada siswa secara baik sehingga diperoleh hasil yang efektif. Masih banyak guru yang gagal dalam kegiatan belajar mengajarnya dikarenakan masih menggunakan metode yang bersifat konvensional. Misalnya dengan menggunakan metode ekspositori. Dimana peserta didik diharuskan duduk hanya untuk memperhatikan dan mendengarkan apa yang sedang guru jelaskan. Sedangkan peserta didik kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pelajaran tidak merangsang ke dalam benak peserta

didik yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan dikarenakan pembelajaran yang monoton. Hal itu mengakibatkan minat peserta didik dalam belajar rendah dan menganggap pembelajarannya kurang menarik.

Begitu pula yang terjadi di MTs Babussalam Besilam, guru sudah berupaya keras untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif tetapi dalam pelaksanaannya masih kurang memuaskan, sehingga minat siswa untuk mengikuti pelajaran tidak seperti yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi, dari 49 siswa di kelas hanya 40% yang merasa senang mengikuti pelajaran Fiqih, dan yang benar-benar memperhatikan pelajaran, sedangkan yang 60% nya tidak memiliki motivasi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran fiqih. Pendidik dalam hal ini harus berusaha secara maksimal mengelola peserta didik sehingga berhasil dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu, pendidik harus mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik pada proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Adapun salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah aplikasi permainan atau *game*. *Game* merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik *game* yang menyenangkan dan memotivasi membuat aktivitas ini digemari oleh banyak orang. *Game* dapat mengajarkan banyak keterampilan dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendidikan. Bermain *game* merupakan sebuah *literacy* baru dalam pendidikan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang hasil pembelajaran peserta didik yaitu, media pembelajaran berbasis *digital game based learning*. *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau *game* yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar. Dalam hal ini peneliti menggunakan *digital game based learning* berbasis aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan sebuah *platform* pembelajaran berbasis permainan yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan heboh ke dalam kelas.

Alasan peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *digital game based learning* melalui aplikasi kahoot untuk di ujicobakan di Mts. Babussalam Besilam karena aplikasi ini belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Hal ini berdasarkan wawancara dengan salah satu guru di MTs. Babussalam Besilam yang menyatakan bahwa penerapan aplikasi kahoot belum pernah dilaksanakan sebelumnya. Ini dikarenakan kurangnya kemampuan dan pengetahuan guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi. Selain itu, peneliti yakin dengan menggunakan aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan peserta didik sekarang lebih termotivasi untuk belajar jika menggunakan alat teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk mewujudkan adanya suatu kejadian atau keadaan, eksperimen difungsikan untuk menyadari suatu *treatment* atau akibat (Arikunto, 2010). Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design*. Desain penelitian eksperimen ini adalah desain yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya *variabel dependen*.

Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh *variabel independen*.

Dalam penelitian ini diperoleh dua sumber data yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Data primer juga disebut dengan data asli. Data ini berupa hasil belajar siswa, keadaan siswa dan beberapa permasalahan yang ada dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi wawancara, Koesioner (Angket), Tes (pre test dan post test) dan Dokumentasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Menggunakan Aplikasi Kahoot Di Kelas VII 2

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sangat menarik yang diteliti oleh peneliti adalah media berbasis *digital game based learning* menggunakan aplikasi kahoot. Pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah ini masih menggunakan sistem pembelajaran yang bersifat konvensional dimana seharusnya pendidikan di era sekarang sudah jauh lebih berkembang sejalan dengan berkembangnya teknologi. Hal ini merupakan salah satu ketertarikan bagi peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Sehingga untuk merealisasikan penelitian ini peneliti berkonsultasi dengan kepala sekolah di sekolah tersebut untuk mendapatkan izin melaksanakan penelitian.

Atas pertimbangan dan perizinan dari kepala sekolah peneliti diperbolehkan untuk melaksanakan penelitian. Setelah itu peneliti diarahkan untuk berkonsultasi dengan salah satu guru mata pelajaran fiqih yang dimana sesuai dengan mata pelajaran yang akan diteliti. Guru mata pelajaran memberikan izin untuk observasi kedalam kelas VII 2 yang menjadi sampel dari objek penelitian.

Pada saat obeservasi pertama peneliti hanya berkenalan dengan peserta didik dan menginstruksikan kepada mereka untuk membawa peralatan yang diperlukan yaitu handphone dan buku materi pembelajaran. Instruksi tersebut diberikan sebelum pelaksanaan penelitian. Dalam proses pembelajaran ini, peneliti menggunakan materi pada bab II yang berjudul "Bersuci dari Najis dan Hadats". Adapun proses pembelajaran yang dilaksanakan antara lain:¹

- a. Peneliti memberikan informasi tentang materi pembelajaran yang akan diajarkan beserta rangkaian pembelajarannya pada kunjungan observasi.
- b. Peneliti melaksanakan pretest secara langsung pada waktu dilaksanakannya penelitian. Pretest ini diberikan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).
- c. Peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) yaitu mengaplikasikan media berbasis *digital game based learning* menggunakan aplikasi kahoot kepada para siswa.

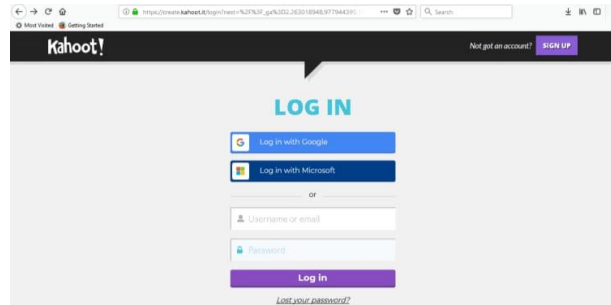
Dalam pelaksanaan penerapan aplikasi kahoot ini terlebih dahulu guru mempersiapkan alat-alat yang menunjang terlaksananya penggunaan aplikasi kahoot tersebut. Alat-alat yang dipersiapkan adalah laptop, proyektor, dan sound. Adapun langkah-langkah dalam proses penggunaan media berbasis *digital game based learning* menggunakan aplikasi kahoot ini antara

¹ Hasil Observasi awal terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di MTs. Babussalam Besilam

lain:

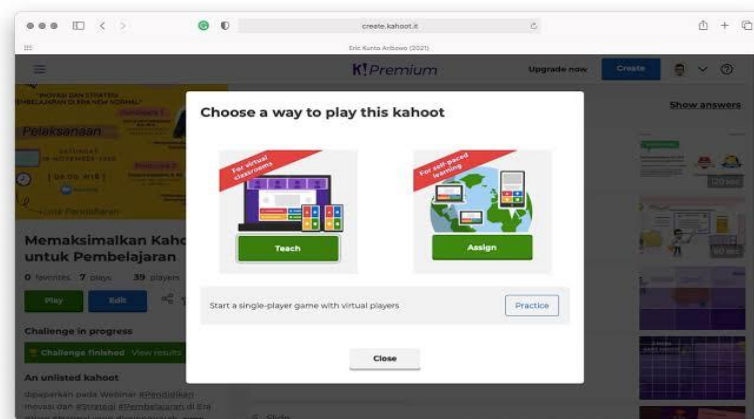
1. Guru (peneliti) *log in* ke dalam aplikasi kahoot dan membuka *quiz* yang sudah disiapkan oleh guru (peneliti) dan mengklik tombol “*play*” untuk masuk pada quiz yang telah disiapkan.

Gambar 4.1 Tampilan Menu *Log In* Aplikasi Kahoot



2. Setelah itu akan muncul pilihan seperti pada gambar dibawah ini dan klik pilihan “*Teach*”.

Gambar 4.2 Tampilan Aplikasi Kahoot



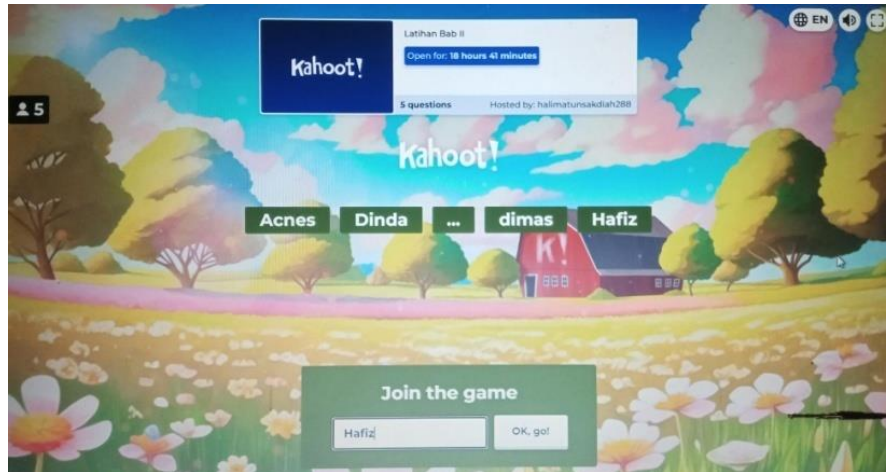
3. Setelah itu akan muncul pilihan seperti pada gambar dibawah ini dan klik pilihan “*classic*”.

Gambar 4.3 Tampilan pilihan mode permainan aplikasi Kahoot



4. Guru (peneliti) menyebarkan link soal yang sudah disiapkan kepada seluruh siswa dan mengarahkan siswa untuk login ke dalam situs web tersebut.
5. Setelah itu akan muncul kolom pengisian *nick name* (nama panggilan) dan nama-nama dari siswa yang sudah mengisi link soal permainan ini. Peserta diwajibkan untuk mengisi nama, lalu klik Ok, go!

Gambar 4.4 Tampilan Login pada layar Siswa



6. Ketika permainan dimulai, peserta dipersiapkan untuk memilih jawaban dari quiz ini dengan cepat dan benar. Dalam hal ini peserta memilih jawaban yang mereka pilih dengan mencocokkan warna pada layar operator dan layar handphone mereka.

Gambar 4.5 Tampilan Benar atau Salah saat Mengisi Soal



7. Setelah Siswa memilih jawaban, maka mereka dapat langsung melihat mana jawaban yang benar, serta dapat mengetahui jumlah siswa yang menjawab benar dan salah.

Gambar 4.6 Tampilan SkorSiswa



8. Setelah itu mereka akan mengetahui jumlah skor masing-masing dari mereka serta mengetahui siapa pemenang dari quiz tersebut.

Gambar 4.7 Tampilan Skor Keseluruhan dari Monitor Guru



2. Rekapitulasi Angket Media Menggunakan Aplikasi Kahoot

Penerapan media aplikasi kahoot berjalan dengan lancar yang ditandai dengan adanya respon positif dari siswa dalam penerapan media aplikasi kahoot. Respon positif tersebut ditandai dengan perhatian siswa menggunakan aplikasi kahoot ini. Hal ini menunjukkan siswa tertarik dan bersemangat dalam menggunakan media permainan berbasis aplikasi tersebut.

Peneliti menggunakan angket yang di sebarakan kepada responden (siswa) untuk mengetahui penerapan media berbasis permainan menggunakan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas VII 2 pada mata pelajaran Fiqih di MTs. Babussalam Besilam, Hal ini bertujuan untuk memperoleh data tentang sejauh mana daya serap siswa dalam menerima penerapan aplikasi tersebut.

Peneliti mengajukan 10 pernyataan kepada 49 responden (siswa). Setelah itu peneliti mengadakan analisis terhadap jawaban dari angket tersebut, setiap jawaban mempunyai kriteria penilaian sebagai berikut:

- | | |
|------------------------------|---------------|
| 1) SS = Sangat Setuju | diberi skor 5 |
| 2) ST = Setuju | diberi skor 4 |
| 3) RG = Ragu-Ragu | diberi skor 3 |
| 4) TS = Tidak Setuju | diberi skor 2 |
| 5) STS = Sangat Tidak Setuju | diberi skor 1 |

Besarnya nilai angket siswa, disajikan berupaskor total dalam tabel frekuensi. Skor total maksimum adalah 50 dan minimum adalah 10. Namun, dalam kenyataannya setelah dilakukan perhitungan total skor yang berasal dari angket diperoleh skor antara 38-50. Sebagaimana terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Besarnya Nilai Angket

NILAI ANGKET SISWA (SKOR TOTAL)	FREKUENSI
38	6
42	6
43	3
44	2
45	5
46	6
47	3
48	6
49	4

50	8
Total	49

Untuk mendapatkan penjelasan yang lebih teliti, nilai angket responden pada tabel tersebut dikelompokkan menjadi tiga katagori yaitu katagori kurang, sedang, baik. Perhitungan katagori berdasarkan perhitungan interval kelas sebagai berikut:

Mencari range = skor tinggi - skor rendah

$$= 50 - 38$$

$$= 12$$

$$= \sqrt{12}$$

$$= 3$$

$$JK = 3$$

$$\text{Interval Kelas} = \frac{\text{range}}{JK}$$

$$= \frac{12}{3} = 4$$

Dari perhitungan diatas diperoleh kelas interval 4, walaupun dari perhitungan panjang kelas diperoleh 4, tetapi pada penyusunan tabel ini digunakan panjang kelas 3 supaya nilai batas atas 4. Sehingga, Katagori kurang antara 38-41, katagori 42-45, katagori 46-50.

Tabel 4.6 Katagori Besarnya Skor Total Angket Siswa

Katagori	Interval	Frekuensi	Presentase
Kurang	38-41	6	12%
Sedang	42-45	16	32 %
Baik	46-50	27	56 %

Berdasarkan hasil penyebaran angket yang dideskripsikan di atas, maka dapat diketahui bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*digital game based learning*) menggunakan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih berdasarkan tiga kategori yaitu kurang sebanyak 6 siswa dengan persentase 12% dan kategori sedang sebanyak 16 siswa dengan persentase 32% dan kategori baik sebanyak 27 siswa dengan persentase 56%.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas VII 2 di MTs. Babussalam Besilam adalah baik sebesar 56%. Artinya dalam proses belajar-mengajar Fiqih antusias dan dapat menerima proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis permainan (*digital game based learning*) menggunakan aplikasi kahoot.

3. Hasil Belajar

Pretest adalah tes yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diterapkannya aplikasi kahoot. Pretest ini dilakukan setelah proses pembelajaran dan sebelum diterapkannya aplikasi kahoot (perlakuan) kepada sampel.

Posttest adalah tes yang dilakukan sesudah proses pembelajaran dan diterapkannya aplikasi kahoot (perlakuan) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkannya aplikasi kahoot atau diberikannya perlakuan. Posttest ini dilakukan setelah

proses pembelajaran dan setelah perlakuan kepada sampel. Data nilai pretest dan posttest siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 Data Nilai Pretest dan Posttest

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	Afriza Alvi	60	80
2	Akbar	65	75
3	Alsita Misnaini	60	70
4	Amanda	60	70
5	Bunga Kayzia Arum	70	80
6	Cahaya Sri Azwa	80	90
7	Dafa Devri Yansyah	65	75
8	Devi Nuriana Sadiga	70	85
9	Fachryzal Thaulani	65	80
10	Fajar Adha Ibnu Khair	60	80
11	Ferdiansyah	55	75
12	Iin Syaptri	70	85
13	Kehsya Prana Tiara	70	90
14	Khairun Nisa Br Rait	65	80
15	M.Nazril Ilham	75	95
16	M. Taupik	75	90
17	Maghris Nain	60	80
18	Mhd. Khadafi	55	75
19	Muhammad Alif	55	70
20	Muhammad Farel	75	80
21	Muhammad Galih	60	85
22	Novi Padila	80	100
23	Sita Lestari	75	95
24	Pajar Rianto	60	80
25	Raihani	65	75
26	Rido Refaldi	65	75
27	Rizki Agus Setiawan	65	85
28	Sakita Husna	70	80
29	Sajidan Malik	75	90
30	Shirley El Varezya	80	100
31	Sintia Bella	80	100
32	Sri Marga Ningsih	75	85
33	Syadidah	60	75
34	Vianka Syahputri	60	80
35	Yudha Abimanyu	60	85
36	Zaidan Khoiri	70	85
37	Muhammad Akbar	75	95
38	Nayla Isna Artania	65	80
39	Saskia Andini	80	100

40	Cindy Nova Hermayani	80	95
41	Nindia Wardira	75	85
42	Ridho Ramadhan	70	90
43	Adinda Sintia	65	70
44	Nabila Riska	75	80
45	Bayu Firmadhani	60	75
46	Hamzah Muhammad	60	80
47	Iqbal Nasution	65	75
48	Putri Ayuni	70	90
49	Zidan Sinaga	75	95

Untuk mengetahui hasil data penelitian secara rinci yang mengenai jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata dan standar deviasi dapat kita ketahui dari analisis deskriptif yang dilakukan dengan menggunakan Microsoft Excel 2010, sebagaimana dapat dipaparkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Data Statistik *Pretest* dan *Posttest*

Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Mean
Pretest	49	55	80	67,85
Posttest	49	70	100	83,46
Valid N (<i>listwise</i>)	49			

Berdasarkan tabel data hasil pretest dan posttest kelas VII 2 di atas menunjukkan bahwa pada nilai terendah dari pretest adalah 55 dan nilai tertinggi dari pretest adalah 80 dengan rata-rata nilai sebesar 67,85. Sedangkan, nilai terendah dari posttest adalah 70 dan nilai tertinggi dari pretest adalah 100 dengan rata-rata nilai sebesar 83,46.

Selanjutnya untuk mengetahui lebih rinci peneliti akan menjabarkan susunan data sesuai kategori atau kelas interval pada hasil pretest dan posttest Kelas VII 2. Data pretest kelas VII 2 mendapatkan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 55. Rentang nilai adalah 25, banyak kelas 2 dan panjang kelas 7. Data distribusi frekuensi pretest kelas VII 2 dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.9 Data Distribusi Frekuensi *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi Kamulatif (%)
1	55-61	14	30%
2	62-68	10	20 %
3	69-75	19	38%
4	76-82	6	12%
Jumlah		49	100%

Berdasarkan tabel data distribusi frekuensi *pretest* kelas VII 2 di atas menunjukkan bahwa nilai interval 55-61 berjumlah 14 siswa (30%), interval 62-68 berjumlah 10 siswa (20%), interval 69-75 berjumlah 19 siswa (38%), interval 76-82 berjumlah 6 siswa (12%). Sehingga diperoleh kriteria sangat kurang berjumlah 0 siswa, kriteria kurang berjumlah 0 siswa, kriteria cukup berjumlah 14 siswa, kriteria baik berjumlah 35 siswa, kriteria sangat baik berjumlah 0 siswa. Kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10 Kriteria *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Kriteria
1	1-20	0	Sangat Kurang
2	21-40	0	Kurang
3	41-60	14	Cukup
4	61-80	35	Baik
5	81-100	0	Sangat Baik

Data *posttest* kelas VII 2 mendapatkan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70, rentang nilai adalah 30. Untuk data distribusi frekuensi *posttest* kelas VII 2 dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.11 Data Distribusi Frekuensi *Posttest*

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi Kamulatif (%)
1	70-75	13	26%
2	76-80	13	26%
3	81-85	8	17%
4	86-90	6	12 %
5	91-95	5	10 %
6	96-100	4	9 %
Jumlah		49	100%

Berdasarkan tabel data distribusi frekuensi *posttest* kelas VII 2 di atas menunjukkan bahwa pada nilai interval 70-75 berjumlah 13 siswa (26%), interval 76-80 berjumlah 13 siswa (26%), interval 81-85 berjumlah 8 siswa (17%), interval 86-90 berjumlah 6 siswa (12%), interval 91-95 berjumlah 5 siswa (10%), interval 96-100 berjumlah 4 siswa (9%). Sehingga diperoleh kriteria sangat kurang berjumlah 0 siswa, kriteria kurang berjumlah 0 siswa, kriteria cukup berjumlah 0 siswa, kriteria baik berjumlah 26 siswa dengan presentasi 13%, kriteria sangat baik berjumlah 23 siswa dengan presentasi 11%. Kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.12 Kriteria *Posttest*

No	Interval	Frekuensi	Kriteria
1	1-20	0	Sangat Kurang
2	21-40	0	Kurang
3	41-60	0	Cukup
4	61-80	26	Baik
5	81-100	23	Sangat Baik

Dari tabel data distribusi frekuensi ini menginterpretasikan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis permainan (*digital game based learning*) menggunakan aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh secara signifikan (nyata) dalam kriteria baik.

4. Efektivitas Penggunaan Media

Untuk menentukan tingkat keefektivan penggunaan media berbasis permainan (*digital game based learning*) menggunakan aplikasi kahoot dalam penelitian ini menggunakan rumus *Koefisien Korelasi Product Moment*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan media berbasis *digital game based learning* menggunakan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas VII 2 MTs. Babussalam Besilam.

Adapun cara yang dapat dilakukan untuk menghitung tingkat keefektivan nya dengan menggunakan rumus *korelasi product moment*. Perhitungannya adalah sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{49(280950) - (3325)(4090)}{\sqrt{(49(228375) - (11055625))(49(343950) - (16728100))}}$$

$$r_{xy} = \frac{13766550 - 13599250}{\sqrt{(11190375) - (11055625)(16853550) - (16728100)}}$$

$$r_{xy} = \frac{167300}{\sqrt{(134750)(125450)}}$$

$$r_{xy} = \frac{167300}{\sqrt{16904387500}}$$

$$r_{xy} = \frac{167300}{130016,87}$$

$$r_{zy} = 1,2867560955743$$

$$r_{xy} = 1,2867$$

Dari perhitungan diatas diperoleh $r_{xy} = 1,2867$ dengan tingkat koefisien sangat kuat, sehingga dapat dikatakan bahwa efektivitas penggunaan media aplikasi kahoot sangat kuat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Sedangkan dalam melakukan pengujian signifikan untuk mengetahui apakah pengujian besarnya efektivitas tersebut berlaku untuk seluruh populasi yang berjumlah 100 siswa. Rumus uji signifikan *korelasi product moment* menggunakan rumus di bawah ini:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t_{hitung} = \frac{1,2867\sqrt{49-2}}{\sqrt{1-1,2867^2}}$$

$$t_{hitung} = -13,45$$

Dari perhitungan uji signifikan pada rumus diatas, diperoleh bahwa t_{hitung} jatuh pada daerah penolakan H_0 , maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis nol yang menyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis *digital game based learning* menggunakan aplikasi Kahoot tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs. Babussalam Besilam ditolak, dan hipotesis alternatif diterima.

Jadi, kesimpulannya koefisien korelasi efektifitas penggunaan aplikasi kahoot terhadap peningkatan hasil belajar siswa sebesar 1,2867 adalah signifikan, artinya koefisien tersebut dapat digeneralisasikan atau dapat berlaku pada populasi dimana sampel yang diambil berjumlah 49 orang. Dengan kata lain, Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*digital game based learning*) menggunakan aplikasi Kahoot efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs. Babussalam Besilam.

KESIMPULAN

Penggunaan media dengan menggunakan aplikasi kahoot berjalan dengan lancar yang ditandai dengan adanya respon positif dari siswa dalam penerapan aplikasi kahoot dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan siswa tertarik dan bersemangat dalam menggunakan media permainan berbasis aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil penyebaran angket yang dideskripsikan di atas, maka dapat diketahui bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*digital game based learning*) menggunakan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih dengan kategori baik sebanyak 27 siswa dengan persentase 56%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas VII 2 di MTs. Babussalam Besilam adalah baik sebesar 56%. Artinya dalam proses belajar-mengajar Fiqih antusias dan dapat menerima proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis permainan (*digital game based learning*) menggunakan aplikasi kahoot.

Hasil belajar fiqih ditentukan berdasarkan tabel data hasil pretest dan posttest kelas VII 2 yang menunjukkan bahwa pada nilai terendah dari pretest adalah 55 dan nilai tertinggi adalah 80 dengan rata-rata nilai sebesar 67,85. Sedangkan, nilai terendah dari posttest adalah 70 dan nilai tertinggi adalah 100 dengan rata-rata nilai sebesar 83,46. Data *posttest* kelas VII 2 mendapatkan nilai tertinggi 100 dengan rentang nilai 30. Berdasarkan tabel data distribusi frekuensi *posttest* kelas VII 2 dapat diperoleh kriteria baik berjumlah 26 siswa dengan presentasi 13%, kriteria sangat baik berjumlah 23 siswa dengan presentasi 11%. Dari tabel data distribusi frekuensi ini menginterpretasikan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis permainan (*digital game based learning*) menggunakan aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih secara signifikan (nyata) dalam kriteria baik.

Korelasi efektifitas penggunaan aplikasi kahoot terhadap peningkatan hasil belajar siswa sebesar 1,2867 adalah signifikan, artinya koefisien tersebut dapat berlaku pada populasi dimana sampel yang diambil berjumlah 49 orang. Dengan kata lain, Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*digital game based learning*) menggunakan aplikasi Kahoot efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs. Babussalam Besilam

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini di MTs Babussalam Besilam dengan melibatkan kepala sekolah serta dewan guru. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*digital game based learning*) menggunakan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-2 pada mata pelajaran fiqih di MTs. Babussalam Besilam. Terimakasih peneliti sampaikan kepada pihak Sekolah Tinggi Agama Islam Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura dan kepada pihak sekolah MTs Babussalam Besilam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Darmawan, D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Ghozali, Imam. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Edisi Keempat. Semarang: Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasan, Baharun. (2015). "Penerapan Pembelajaran *Active Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah," *Pedagogik: Jurnal Pendidikan* 1, No. 1.
- Hidayat, Muhammad Arif. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Irwan, dkk. (2019). "Efektifitas Penggunaan *Kahoot!* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (*Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes*)," *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8, No. 1.
- M. A, Wahab, 2018 *Pengantar Fiqih Muamalah*, Jakarta: Rumah Fiqih Publishing.
- SM, Ismail. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang: RaSAIL Media Group.