

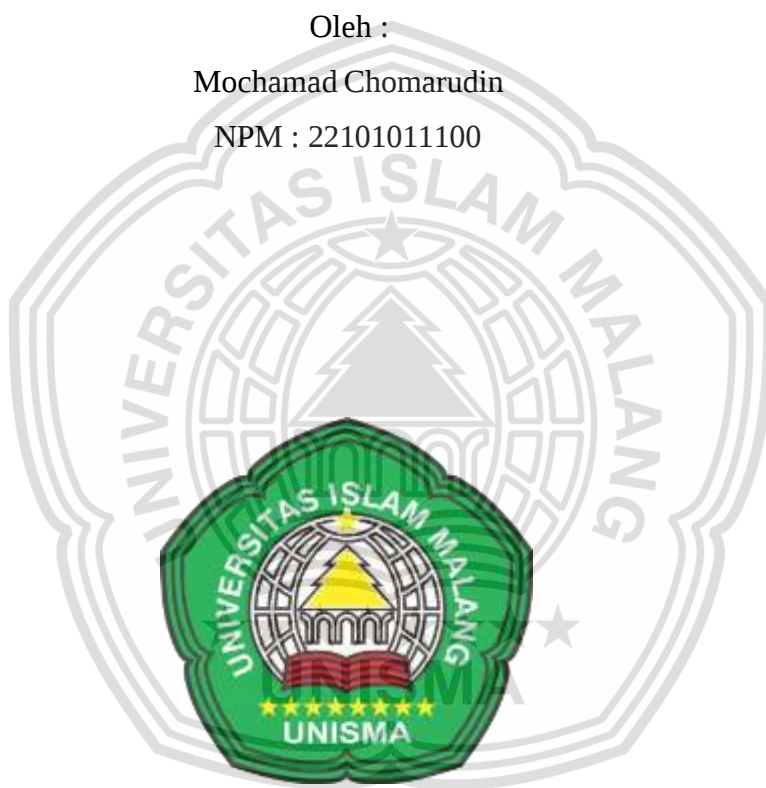
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT DALAM
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK SMK YP 17 SELOREJO**

SKRIPSI

Oleh :

Mochamad Chomarudin

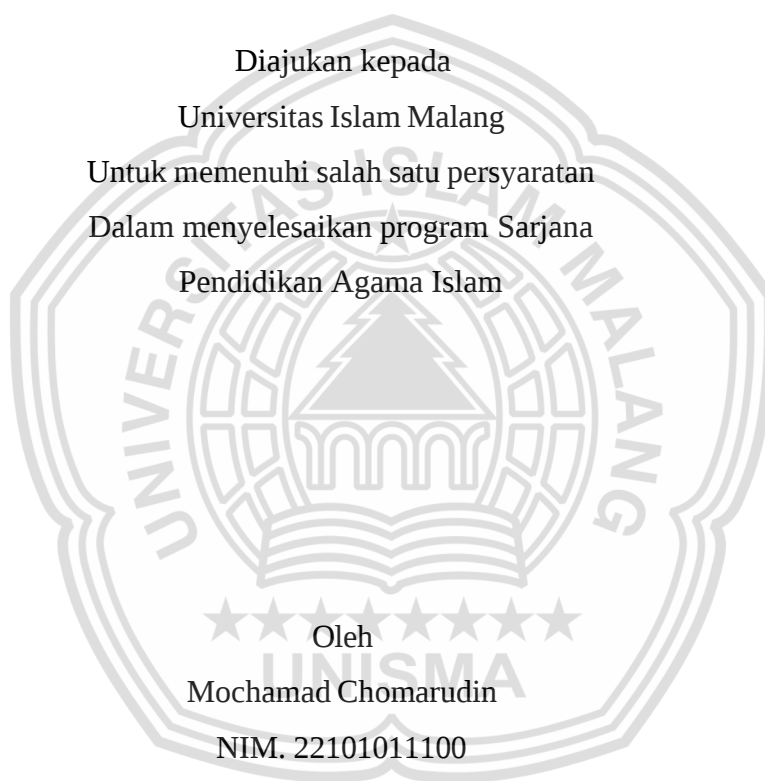
NPM : 22101011100



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT DALAM
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK SMK YP 17 SELOREJO**



Diajukan kepada

Universitas Islam Malang

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Dalam menyelesaikan program Sarjana

Pendidikan Agama Islam

Oleh

Mochamad Chomarudin

NIM. 22101011100

UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2025

ABSTRAK

Chomarudin Mochamad. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Kahoot Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMK YP 17 Selorejo*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Dian Mohammad Hakim, M.Pd.I. Pembimbing 2 : Bahroin Budiya, M.Pd.

Kata Kunci: Transformasi digital, media pembelajaran, Kahoot, kemampuan berpikir kritis, model ADDIE.

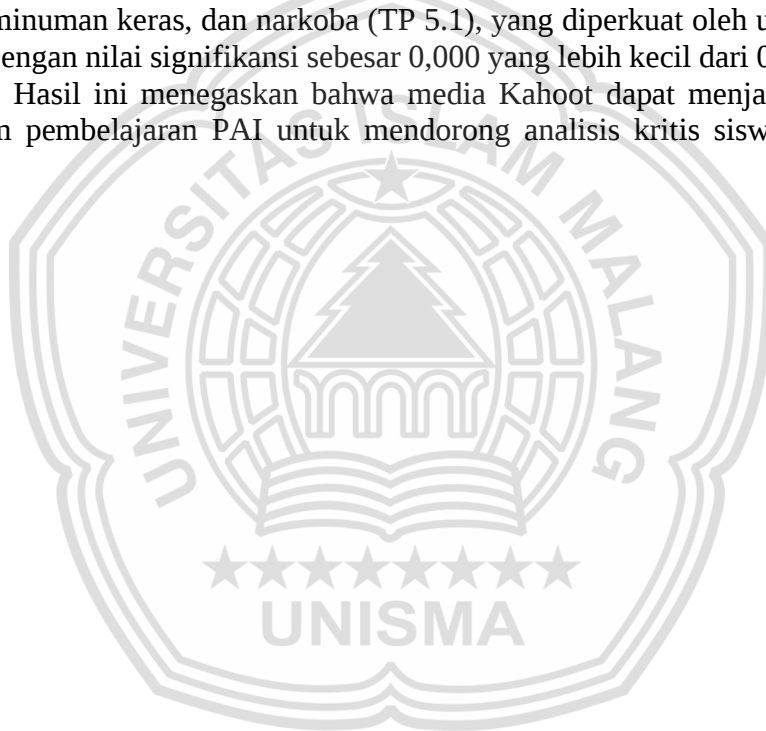
Transformasi digital dalam pendidikan di Indonesia telah membawa perubahan signifikan pada metode dan media pembelajaran, termasuk di tingkat SMK, yang menuntut guru dan siswa untuk beradaptasi dengan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Tantangan utama yang dihadapi adalah menurunnya minat dan kemampuan berpikir kritis siswa akibat metode pembelajaran yang monoton, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital, seperti aplikasi Kahoot, dinilai mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pendekatan yang lebih menarik dan dua arah. Studi pendahuluan di SMK YP 17 Selorejo menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran agar siswa lebih aktif dan mampu menganalisis materi secara kritis, sejalan dengan visi sekolah dalam membentuk lulusan yang kompeten dan berkarakter. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran berbasis Kahoot dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan harapan dapat memberikan solusi atas kendala pembelajaran konvensional serta memperkuat temuan penelitian sebelumnya mengenai dampak positif media interaktif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis.

Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis platform Kahoot untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMK YP 17 Selorejo, dengan tujuan utama mengetahui tingkat kelayakan, kemenarikan, dan efektivitas penggunaan media tersebut berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media pembelajaran, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PAI melalui inovasi digital interaktif.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Pengembangan dengan Prosedur pengembangan mengikuti model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), di mana setiap tahap meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan produk, implementasi di kelas, serta evaluasi formatif dan sumatif untuk memperbaiki media. Penelitian dilakukan selama satu bulan pada semester genap 2024/2025 di kelas XI TKJ, dengan objek penelitian berupa media pembelajaran Kahoot pada materi Akidah Akhlak terkait perkelahian, minuman keras, dan narkoba. Data yang dikumpulkan merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif di peroleh melalui wawancara,

dokumentasi serta berupa komentar, dan saran dari validator ahli media, materi, dan peserta didik perorangan yang digunakan untuk merevisi produk yang dihasilkan berupa Media Pembelajaran Berbasis platform belajar Kahoot. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pengisian angket uji coba perorangan dan subjek uji coba pemakaian, yaitu pengisian angket oleh validator media, dan validator materi. Data di tersebut untuk memastikan kelayakan, kemenarikan, serta efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis Kahoot di SMK YP 17 Selorejo menyimpulkan bahwa media ini layak, menarik, dan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kelayakan media dibuktikan melalui validasi ahli media (82%) dan ahli materi (91%), sementara tingkat kemenarikan mencapai 81% berdasarkan respon siswa kelas XI TKJ. Efektivitas media terlihat dari peningkatan signifikan nilai rata-rata pre-test (1,285) ke post-test (2,401) pada materi Akidah Akhlak terkait perkelahian antarpelajar, minuman keras, dan narkoba (TP 5.1), yang diperkuat oleh uji paired sample test. Dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 pada uji Wilcoxon. Hasil ini menegaskan bahwa media Kahoot dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran PAI untuk mendorong analisis kritis siswa secara interaktif.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia sampai kini telah banyak mengalami transformasi di dunia digital. Perubahan seperti ini terjadi pula pada seluruh aspek kehidupan. Transformasi digital menggambarkan perubahan kemudahan keadaan pada teknologi. Sebelum ada teknologi digital, masyarakat dahulu menggunakan beberapa alat komunikasi tradisional untuk berkomunikasi dan mentransfer informasi. Perkembangan teknologi saat ini telah mengakibatkan peningkatan kualitas dan efisiensi berbagai sistem dan metode. Salah satu sistem yang terdampak adalah sistem pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia memanfaatkan teknologi sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Dari berbagai model digitalisasi dalam dunia pendidikan, perubahan pada perangkat pembelajaran merupakan salah satu aspek yang paling sering mengalami transformasi. Model pembelajaran berbasis digital merupakan perubahan yang cukup signifikan dalam dunia pendidikan (Asrory et al, 2024).

Dengan adanya transformasi digital tersebut, menimbulkan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan. Hal ini memaksa para guru dan pengambil kebijakan pendidikan untuk beradaptasi dengan perkembangan digital agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Teknologi digital dalam keterlibatannya dalam proses pembelajaran merupakan suatu keharusan bagi pengembangan pembelajaran. Inovasi dalam pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan bagi menciptakan peningkatan berpikir kritis pada para siswa, terutama dalam jenjang SMK. Mengingat siswa SMK memiliki banyak mata kuliah praktik. Hal ini menjadi salah satu kendala untuk pengajar serta siswa pada menjalankan proses belajar mengajar. Guru harus menyesuaikan pembelajaran yang dilaksanakan pada masa transformasi digital. Siswa SMK cenderung cepat bosan dan jenuh apabila pembelajaran yang diterapkan monoton atau lebih

banyak menggunakan metode ceramah. Guru yang profesional sangat dibutuhkan untuk mendidik, membimbing dan mengajar siswa serta mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi saat ini. Salah satu contoh inovasi dengan bisa memperkuat kemampuan berpikir kritisnya yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran. Adanya media pembelajaran termasuk ke dalam unsur inovasi dengan dilakukan oleh guru, dan memiliki peran penting dalam membentuk suasana kelas lebih menarik melalui pemanfaatan media dengan mendukung keterlibatan dalam proses pembelajaran. Saat ini merupakan saat yang tepat bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran, sebab adanya media pembelajaran tersebut bisa dipakai guna di kelas. (Rosida, 2022).

Pengembangan media pembelajaran selain meningkatkan pemahaman juga menciptakan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang dimiliki peserta didik, sehingga media pembelajaran tersebut harus berkolaborasi dengan kebutuhan peserta didiknya. Dibutuhkan suatu media pembelajaran dengan bisa mengasah kefokusannya peserta didiknya. Dengan adanya tantangan level untuk penyelesaian soal ke babak berikutnya. Meskipun peserta didik belajar dengan *blended learning* namun tetap melaksanakan pembelajaran dengan penuh keseruan dan inovasi. Media pembelajaran dengan dijalankan untuk memberi fasilitas terhadap peserta didik pada pembelajaran *blended learning* ini bisa dilakukan melalui media platform pembelajaran berbasis permainan yang aksesnya bisa dilakukan secara mudah menggunakan IOS, android maupun PC. Pada suatu proses pembelajaran pengajar wajib memakai media pembelajaran yang efektif dan menarik. Hal ini bertujuan selain siswa bisa merasa senang dan akan lebih semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar, juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran dan teknologi berbasis permainan digital saat ini banyak digunakan karena sifatnya yang dua arah. Sehingga akan ada interaksi yang terjadi secara dua arah diantara pengajar serta muridnya.

Pendidikan Agama Islam berperan penting tidak hanya terkait dengan pengetahuan siswa, akan tetapi juga bertanggung jawab atas moral

dan akhlak yang di ajarkan kepada siswa. Seperti halnya kebiasaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari seperti Sholat dan sedekah. Sedangkan bertanggung jawab guru terhadap moral dengan contoh guru mengajarkan berbakti kepada orang tua, guru mengajarkan bagaimana sopan santun, dan guru mengajarkan bagaimana adab bergaul bersama orang yang dikatakan jauh lebih tua, lalu yang muda, maupun yang sebaya dengan siswa tersebut

Aplikasi platform pembelajaran Kahoot merupakan aplikasi permainan berbasis edukasi interaktif yang dilengkapi dengan berbagai ikon yang telah dikembangkan. Kahoot merupakan permainan dengan sederhana dan menggemirakan, yang bisa dipakai bagi keperluan mengajar, bisa menjadi media evaluasi, memberikan siswa tugas pekerjaan rumah, ataupun sebagai hiburan pada saat pembelajaran. Adanya Kahoot bisa diaplikasikan pada semua mata pelajaran, mencakup dalam pembelajaran PAI. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang dapat dikatakan user friendly, melalui memperhatikan kenyamanan untuk pendidiknya ataupun para siswa (Mustikawati, 2019).

Dengan menggunakan aplikasi platform belajar Kahoot, pemberian *quiz* atau asesmen pembelajaran bisa di akses dengan mudah. Karena bisa di lakukan dengan waktu pembelajaran bersamaan atau pemberian *quiz* dengan waktu yang berbeda. Dengan mengandalkan internet yang memadai Kahoot bisa di akses dimanapun dan kapanpun menggunakan alat elektronik HP, laptop atau PC. Selain mudah dalam pembuatan media pembelajaran, *output* dari aplikasi ini dapat melatih kemampuan berpikir kritis. Menurut Rosida, (2022) media pembelajaran interaktif bertujuan untuk mendorong siswa supaya semakin aktif dalam berperan pada proses pembelajaran serta guna melatih kemampuan beripikir kritis siswa. Dengan demikian penelitian ini memiliki tujuan dalam mengeksplorasi bagaimanakah pengembangan dari suatu bahan ajar berbasis Kahoot dapat mempengaruhi kemampuan berfikit kritis siswa, serta mengidentifikasi elemen-elemen yang paling efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi platform belajar Kahoot ini dapat dimanfaatkan dalam pendidikan formal tingkat SMK. Pada kegiatan belajar di SMK peserta didik dibekali dengan teori dan praktik sesuai jurusan yang mereka tempuh. Sehingga setelah lulus nanti diharapkan mereka dapat menggunakan ilmu mereka dengan baik dan dapat bersaing dalam dunia kerja. Sebagai salah satu sekolah jurusan di bagian paling timur Kabupaten Blitar SMK YP 17 Selorejo memiliki visi “Mempersiapkan sumber daya manusia yang mandiri, meningkatkan kompetensi sesuai dengan kebutuhan dunia kerja, profesional, berkarakter sesuai profil pelajar pancasila dan berbudaya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berlandaskan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa”. Pendidikan agama islam sangatlah di kedepankan untuk memberi pengetahuan sekaligus pembiasaan positif yang di ajarkan melalui pembelajaran. Yang di harapkan ialah peserta didik bisa menciptakan peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui adanya pembelajaran PAI ataupun kepanjangannya yaitu "Pendidikan Agama Islam". Maka kemampuan tersebut nantinya tidak hanya pda pembelajaran saja, akan tetapi di bawa sampai ke ranah dunia kerja.

Berpikir kritis merupakan suatu kemampuan dalam melakukan analisis, mengevaluasi, serta merumuskan argumen berdasarkan informasi yang diterima. Berpikir kritis sangat penting dalam pendidikan untuk proses pembelajaran. Hal ini melibatkan pemikiran yang reflektif, logis, dan skeptis terhadap fakta serta argumen yang ada, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Siswa juga dapat aktif berkomentar dan mengajukan pertanyaan mengenai materi yang diajarkan. Keterampilan berpikir kritis sangat krusial dan perlu terus diasah, karena berfungsi sebagai modal intelektual bagi siswa dalam menghadapi berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya media pembelajaran interaktif, kemampuan berpikir kritis siswa dapat ditingkatkan, karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik. (Aini, 2022).

Studi pendahuluan melalui wawancara yang dilakukan pada hari Kamis, 15 November 2024 dengan 2 narasumber yaitu, pertama Bapak Santoso, S.Pd, selaku guru penanggung jawab Pendidikan Agama Islam, memperoleh informasi yang menjadi kendala dalam kegiatan pembelajaran dengan adanya transformasi digital maupun blended learning yaitu siswa cenderung bosan dan tidak memperhatikan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru, serta menyebabkan siswa enggan untuk memikirkan materi yang diberikan oleh guru. Kemudian narasumber kedua yaitu dari salah satu siswa SMK YP 17 Selorejo yang bernama Johan Jonatan Ramadani, memperoleh informasi bahwa kendala dalam kegiatan pembelajaran ini yaitu kurangnya kemampuan berpikir kritis yang dapat membangkitkan keinginan untuk belajar, apabila guru menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan kurang memberikan tantangan serta inovasi. Capaian pembelajaran pada mata pelajaran ini yaitu siswa menganalisis cabang-cabang iman, hubungan antara iman, Islam dan ihsan, serta dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu agama. Namun karena keterbatasan media pembelajaran pada mata pelajaran ini, pembelajaran dan pemberian kuis dilakukan secara manual.

Setelah menganalisis hasil wawancara dengan kedua narasumber, ditemukan beberapa permasalahan pada tahap pembelajaran mata pelajaran PAI yang menyebabkan menurunnya kemampuan yang berupa berpikir kritis siswa hingga 60%. Disebabkan hal tersebut, peneliti berencana agar dapat melakukan pengembangan media pembelajaran pada sebuah mata pelajaran PAI dengan bisa memberikan bantuan guru pada memberi kuis terhadap siswanya. Media pembelajaran ini berbasis aplikasi platform yang dapat diakses melalui tautan, dengan output berupa kuis interaktif yang menarik, maka bisa memberi pengalaman dengan menggembirakan untuk siswa

Penelitian ini penting dilakukan mengingat penelitian serupa telah dilakukan oleh Komalasari, (2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Game Interaktif Kahoot Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS

Kelas IV SDN Buahgede”. Hasil Uji Wilcoxon menampilkan nilai signifikansinya (sig) diantara adanya Pre Test kemudian juga Post Test yaitu sejumlah 0,000 yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian serupa yang kedua ini dilakukan oleh Asiva Noor Rachmayani, (2015) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA”. Ditunjukkan melalui penelitian ini bahwa penggunaan kuis interaktif Kahoot sebagai media pembelajaran dengan berlandaskan game memberi dampak positif kepada adanya kapabilitas berpikir kritis dengan dimiliki siswa dalam jenjang SMA. Hasil penelitian terdahulu yang relevan dan telah disebutkan di atas dapat menjadi penguat bagi peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan media aplikasi platform pembelajaran Kahoot untuk siswa kelas XI TKJ yang sedang mengambil mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Agar pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa mudah memahami materi yang tentunya akan berdampak pada keterampilan berpikir kritis masing-masing siswa.

Sebagai bentuk respon dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas pada kelas XI jurusan TKJ SMK YP 17 Selorejo serta didukung dengan penelitian sebelumnya yang relevan, maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMK YP 17 Selorejo”**

B. Fokus Pengembangan

Sesuai dengan latar belakang permasalahannya, sehingga bisa dijabarkan sebuah fokus penelitian pada dilaksanakannya penelitian ini yang berupa:

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran PAI berbasis platform belajar Kahoot pada menciptakan peningkatan kemampuan berpikir kritis dari pata peserta didik yang ada di SMk YP 17 Selorejo?

2. Bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran PAI berbasis platform belajar Kahoot pada menciptakan peningkatan kemampuan berpikir kritis dari pata peserta didik yang ada di SMk YP 17 Selorejo?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran PAI berbasis platform belajar Kahoot pada menciptakan peningkatan kemampuan berpikir kritis dari pata peserta didik yang ada di SMk YP 17 Selorejo?

C. Tujuan Pengembangan

Dengan didasarkan kepada pembahasan latar belakang dengan telah dijabarkan tadi, sehingga tujuan atas penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa:

1. Mengetahui kelayakan pemanfaatan media platform belajar Kahoot dengan didasarkan oleh validasi ahli materi serta oleh ahli media yang dihasilkan melalui pembelajaran Kahoot terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMK YP 17 Selorejo.
2. Mengetahui kemenarikan pemanfaatan media platform belajar Kahoot dengan didasarkan oleh validasi ahli materi serta oleh ahli media yang dihasilkan melalui pembelajaran Kahoot terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMK YP 17 Selorejo.
3. Mengetahui keefektifan dari pemanfaatan media platform belajar Kahoot dengan didasarkan oleh validasi ahli materi serta oleh ahli media yang dihasilkan melalui pembelajaran Kahoot terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMK YP 17 Selorejo.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi untuk produk yang diharapkan atas penelitian serta pada pengembangan media platform belajar Kahoot di dalam mata pelajaran PAI yaitu berupa:

1. Produk media pembelajaran ini berbasis media platform belajar Kahoot pada mata pelajaran PAI sesuai kurikulum Merdeka pada peserta didik SMK YP 17 Selorejo.

2. Produk media pembelajaran berbasis platform belajar Kahoot dapat diakses melalui android dan PC.
3. Produk media pembelajaran berbasis platform belajar Kahoot yakni berupa quiz berbasis game yang akan dikemas dengan rapi dan tampilan yang menarik.
4. Produk media pembelajaran berbasis platform belajar Kahoot memiliki output berupa link yang dapat akses di manapun dan kapanpun dalam keadaan online.
5. Produk media pembelajaran berbasis platform belajar Kahoot akan disajikan dengan dukungan gambar, audio, animasi-animasi, dan fitur-fitur lainnya untuk menarik minat peserta didik dalam melihat dan mendengarkan.
6. Produk media pembelajaran berbasis platform belajar Kahoot menjadi alternatif utama dalam menjadi media pembelajaran bagi para siswa beserta guru di dalam mata pelajaran PAI.
7. Produk media pembelajaran dengan berbasis platform belajar Kahoot memuat materi di dalam mata pelajaran PAI.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media platform belajar Kahoot di dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK YP 17 Selorejo dimiliki harapan agar bisa memberi manfaat terhadap berbagai pihak yang berkaitan, diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Melalui adanya hasil penelitian dimiliki harapan agar sanggup memberi kontribusi untuk perkembangan dari ilmu pengetahuan beserta teknologi sehingga sanggup menjadi dasar acuan dalam menjalankan penelitian dengan mendalam

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Produk pengembangan media pembelajaran dapat membantu SMK YP 17 Selorejo di dalam mata Pelajaran

Pendidikan Agama Islam. Diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.

b. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam

- 1) Memberikan alternatif media pembelajaran dalam melaksanakan proses belajar mengajar khususnya pada Guru SMK YP 17 Selorejo yang mengajar mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 2) Memberikan perbaikan proses pembelajaran kearah dengan semakin menarik sehingga bisa menciptakan peningkatan kemampuan berpikir kritis dari para peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Menciptakan tingkatan kemampuan yang dimiliki peserta didik mengenai berpikir kritis dalam belajar karena adanya media pembelajaran yang menarik, sehingga menambah pemahaman peserta didik mengenai materi yang dipelajari.
- 2) Meningkatkan pengetahuan peserta didik sehingga bisa meningkatkan kualitas belajar yang dimiliki peserta didik.

d. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya hasil penelitian dapat dipakai menjadi referensi untuk melakukan penelitian pengembangan serupa lainnya dan dapat memberikan motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, kemajuan teknologi, dan kurikulum.

e. Bagi Peneliti Sendiri

Untuk membuat pengetahuan beserta wawasan meningkat perihal proses pembelajaran di SMK YP 17 Selorejo, jika berhasil sesuai dengan harapan peneliti, produk pengembangan ini bisa dipakai menjadi suatu alternatif untuk sebuah media pembelajaran pada masa yang akan datang.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian beserta pengembangan media pembelajaran berbasis platform belajar Kahoot pada mata Pelajaran Pendidikan Agama islam ini memiliki asumsi dan keterbatasan dalam penelitian, yaitu:

1. Asumsi
 - a. Peserta didik bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis belajar dengan bantuan media pembelajaran yang berlandaskan platform belajar Kahoot sehingga sanggup memahami materi secara lebih baik.
 - b. Peserta didik mampu memahami materi dengan bantuan media pembelajaran berbasis platform belajar Kahoot sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar.
 - c. Guru dan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran berbasis platform belajar Kahoot sudah mengenal teknologi dan internet.
2. Keterbatasan
 - a. Media pembelajaran berbasis platform belajar Kahoot ini terbatas pada studi yang dilakukan terhadap peserta didik jurusan Teknik Komputer dan Jaringan Kelas XI SMK YP 17 Selorejo.
 - b. Media pembelajaran berbasis platform belajar Kahoot ini disusun hanya terbatas bagi mata pelajaran PAI kelas XI pada TP. 5.1 Menganalisis masalah perkelahian antarpelajar, minuman keras (miras), dan narkoba

G. Definisi Istilah

Penelitian ini menggunakan berbagai istilah, agar pembaca tidak salah memahami makna istilah yang dipakai pada pelaksanaan penelitian ini, sehingga peneliti membatasi makna istilahnya. Definisi operasional terkait penelitian dan pengembangan dari sebuah media pembelajaran dengan basis platform pembelajaran Kahoot pada mata kuliah PAI yang berupa:

1. Pengembangan media pembelajaran yaitu sebuah proses yang sistematis dan terencana untuk merancang, mengembangkan, dan menyusun berbagai jenis media atau alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan utama dari pengembangan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pada penelitian ini, pengembangan media pembelajaran yang dimaksud terfokus pada platform belajar Kahoot.
2. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Didirikan pada tahun 2013 oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik di Norwegian University of Science and Technology, Kahoot menggabungkan elemen permainan dengan pendidikan, menjadikannya alat yang populer di berbagai institusi pendidikan di seluruh dunia. memungkinkan penggunanya untuk membuat dan berpartisipasi dalam kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat seluler atau komputer. Dengan lebih dari 50 juta pengguna aktif bulanan, platform ini menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, di mana siswa dapat berkompetisi satu sama lain dalam menjawab pertanyaan.
3. Pendidikan Agama Islam merupakan mata Pelajaran wajib di tempuh untuk pelajar yang ada di Indonesia. Pendidikan Agama Islam dalam sekolah formal sudah di ajarkan sejak kelas I SD. Sampai kelas XII SMA/SMK. Sama halnya dengan mata Pelajaran agama selain Islam juga di ajarkan dengan waktu tersebut. Pendidikan Agama Islam di SMK YP 17 Selorejo, materi yang di gunakan untuk meniliti adalah Akidah Akhlak perkelahian antarpelajar, minuman keras, narkoba. TP. 5.1 Menganalisis masalah perkelahian antarpelajar, minuman keras (miras), dan narkoba
4. Berpikir kritis yaitu suatu kemampuan agar dapat melakukan analisis, melakukan evaluasi serta merumuskan argumen berdasarkan informasi yang diterima. Ini melibatkan proses berpikir yang reflektif, logis, dan skeptis terhadap fakta dan argumen yang ada. Berikut adalah

penjelasan lebih lanjut mengenai konsep berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus pada keputusan tentang apa yang harus dipercaya atau dilakukan.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang telah di revisi

Proses pada pengembangan beserta penelitian dari adanya media pembelajaran kahoot di dalam mata pelajaran PAI agar dapat menciptakan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa SMK YP 17 Selorejo sudah usai dilaksanakan serta dipaparkan dalam bagian hasil penelitian. Adapun kesimpulan dari pengembangan serta penelitian dari media pembelajaran Kahoot ini yaitu berupa:

1. Media pembelajaran PAI berbasis platform Kahoot yang diuji coba di SMK YP 17 Selorejo, tergolong sebagai media yang layak digunakan. Hal ini didasarkan pada data kuantitatif yang menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi, yaitu 82% atas ahli media serta 91% atas ahli materi. Melalui itu, media pembelajaran PAI berbasis Kahoot sangatlah layak untuk dipakai.
2. Media pembelajaran PAI berbasis Kahoot yang diuji coba pada kelas XI TKJ di SMK YP 17 Selorejo, termasuk menjadi media pembelajaran dengan sangatlah menarik untuk dipakai. Hal ini didukung oleh data yang menunjukkan tingkat ketertarikan siswa mencapai 81%.
3. Terdapat kemampuan berpikir kritis siswa yang meningkat dalam pelajaran PAI dengan bisa ditinjau melalui perbedaan nilai yang dimiliki pre-test serta post-test setelah penggunaan media pembelajaran Kahoot. Nilai rata-ratanya dari pre-test yaitu sejumlah 1,285 mengalami peningkatan ke 2,401 dalam post-test. Untuk menguji perbedaan tersebut, dilakukan uji paired sample test yang melakukan perbandingan dua sampel atas subjek yang sama sebelumnya serta setelah perlakuan diberikan. Melalui nilai signifikansi yang sejumlah 0,000 dengan tidak mencapai 0,05 di dalam uji Wilcoxon. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Kahoot dinilai efektif digunakan pada kelas XI TKJ di SMK YP 17 Selorejo, khususnya pada materi Akidah

Akhlak yang membahas perkelahian antar pelajar, minuman keras, dan narkoba (TP. 5.1).

B. Saran

Hasil media pembelajaran sehingga ditemui beberapa saran yang diberikan peneliti yang berupa :

1. Implementasi Lebih Luas

Mengingat media pembelajaran PAI berbasis Kahoot terbukti layak serta efektif pada menciptakan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang dimiliki siswa, disarankan agar media ini diimplementasikan secara lebih luas, tidak hanya di kelas XI SMK YP 17 Selorejo, tetapi juga di kelas dan sekolah lain yang relevan.

2. Peserta Didik

Media pembelajaran berbasis platform belajar Kahoot dapat di gunakan dalam pembelajaran jangka panjang.

3. Guru

Disarankan kepada pihak sekolah untuk memberi pelatihan terhadap guru-guru perihal penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot, agar pemanfaatannya dapat lebih optimal dan merata.

4. Peneliti Lain

Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan memperluas subjek penelitian, menambah variabel lain, atau membandingkan dengan media pembelajaran interaktif lainnya untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Chaeruman, U. A. (2020). *Ruang Belajar Baru dan Implikasi Terhadap Pembelajaran di Era Tanaman Baru*. 08(01), 142–153.
- Aji, W. M. (2018). Implementasi Pendidikan Akhlak di MI Ma'arif Patihan Wetan Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 12(3), 351–376.
<https://doi.org/10.1016/j.phrs.2020.104743%0Ahttps://doi.org/10.1057/s41267-019-00222-y>
- Diana, N., Latifah, S., Yuberti, Komikesari, H., Rohman, M. H., & Tiyan, Lady. (2021). Developing an e-learning-based critical-thinking assessment as a physics learning evaluation media with Kahoot! interactive quiz. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1796(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012055>
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi. *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 17(2), 79–90.
- Indrawati, D., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 701–706. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10587%0Ahttp://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/10587/4690>
- Perkasa, T. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif “KAhoot” Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. (*Doctoral Dissertation, FKIP UNPAS*)., 11–41.
- Revolusi, E. R. A., Harawi, W., & Nasution, R. (2019). *PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN IPA PADA SEKOLAH DASAR DI*. 3, 894–898.
- Warsihna, J., Ramdani, Z., & Prakoso, B. H. (2019). Utilizar Kahoot Para Mejorar Los Estudiantes Logro Y Pensamiento Crítico En Estudiantes De Pregrado De Psicología. *16th International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age, CELDA 2019*, 144–150.

<https://doi.org/10.33965/celda2019>

- Wibowo, H. P., Nurliana, E., Aryanis, D. F., & Nugroho, O. F. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5(9), 302–307. <https://kahoot.com/>.
- Munawwarah, R. Al. (2019b). Platform belajar Kahootsebagai media pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 430–437.
- Nurjanah, F., Nazar, M., & Rusman. (2017). Pengembangan Media Animasi Menggunakan Software Videoscribe pada Materi Minyak Bumi Kelas X MIA di MAN Darussalam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)*, 2(4), 230–236.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 03, 171–187.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. 03(2), 333–352.
- Perkasa, T. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif “Kahoot” Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. (Doctoral Dissertation, FKIP UNPAS), 11–41.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN SAPTORENGGO 02. 1, 163–170.
- Rahmawati, F., W.W, S., & Kardi, S. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran fisika model inkuiri terbimbing berbantuan videoscribe pada materi kalor untuk meningkatkan hasil belajar siswa sman 1 kedungwaru. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 5(2), 1039. <https://doi.org/10.26740/jpps.v5n2.p1039-1047>
- Reiss, N., Bavendiek, A. K., Diestmann, G., Inkermann, D., Albers, A., & Vietor, T. (2017). Understanding Design Methods - Using Explanatory Videos for Knowledge Transfer in Engineering Disciplines. *Procedia CIRP*, 60, 518–523. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2017.01.033>
- Revolusi, E. R. A., Harawi, W., & Nasution, R. (2019). Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Ipa Pada Sekolah Dasar Di. 3, 894–898.

- Risandi, R., & Panjaitan, R. G. P. (2015). *Respon siswa sma negeri pontianak terhadap lembar Kerja siswa berbasis multimedia Sub materi invertebrata. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(9).
- Setiani, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 Untuk Kelas XI SMA..*
- Suarsana, I. M. (2013). *Pengembangan e-modul berorientasi pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2(2).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA.
- Sukawirya, G. B., Arthana, I. K. R., & Sugihartini, N. (2017). *Pengembangan e-Modul pada mata pelajaran pemrograman perangkat bergerak kelas Xii rekayasa perangkat lunak berbasis project based learning di Smk Negeri 2 Tabanan. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 203. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9566>
- Taruna, I., & Rosnelli. (2015). *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik.*
- Warsihna, J., Ramdani, Z., & Prakoso, B. H. (2019). *Utilizar Kahoot Para Mejorar Los Estudiantes Logro Y Pensamiento Crítico En Estudiantes De Pregrado De Psicología. 16th International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age, CELDA 2019*, 144–150. <https://doi.org/10.33965/celda2019>
- Wibowo, H. P., Nurliana, E., Aryanis, D. F., & Nugroho, O. F. (2022). *Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi. Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5(9), 302–307. <https://Kahoot.com/>.