

**PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI INSTRUMEN PENILAIAN
FORMATIF PADA PEMBELAJARAN FIQH DI MA AL-BURHAN
GEDAWANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)*



Disusun Oleh

Qonita Sholihah

N I M.31501800004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN TARBIYAH

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

SEMARANG

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya

Nama : Qonita Sholihah

NIM : 31501800004

Jenjang : Strata satu (S-1)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul ” PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI INSTRUMEN PENILAIAN FORMATIF PADA PEMBELAJARAN FIQIH DI MA AL-BURHAN GEDAWANG” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan oleh orang lain, bukan saduran, dan bukan terjemahan. Sumber informasi yang berasal dari penulis lain telah disebutkan dalam sitasi dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Semarang, 06 April 2022

Saya yang menyatakan,



Qonita Sholihah
NIM. (31501800004)

NOTA PEMBIMBING

Semarang, 06 April 2022

Perihal : Pengajuan Ujian Munaqasyah

Lampiran : 2 (dua) eksemplar

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan
Agung di Semarang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Qonita Sholihah
NIM : 31501800004
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Agama Islam
Judul : PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT
SEBAGAI INSTRUMEN PENILAIAN
FORMATIF PADA PEMBELAJARAN
FIQIH DI MA AL-BURHAN
GEDAWANG

dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Sultan Agung untuk dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Demikian, atas perhatian Bapak, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



UNISSULA

جامعة سلطان أبي جوح الإسلامية

(Toha Makhshun S.Pd., M.Pd.)

NIDN. 0628028202



YAYASAN BADAN WAKAF SULTAN AGUNG
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)

Jl. Raya Kaligawe Km.4 Semarang 50112 Telp. (024) 6583584 (8 Sal) Fax.(024) 6582455
email : informasi@unissula.ac.id web : www.unissula.ac.id

FAKULTAS AGAMA ISLAM

Bismillah Membangun Generasi Khaira Ummah

PENGESAHAN

Nama : **QONITA SHOLIHAH**
Nomor Induk : 31501800004
Judul Skripsi : **PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI INSTRUMEN
PENILAIAN FORMATIF PADA PEMBELAJARAN FIQIH DI MA AL-
BURHAN GEDAWANG**

Telah dimunaqosahkan oleh Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan
Tarbiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang pada

Senin, 10 Romadhon 1443 H.
11 April 2022 M.

Dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai pelengkap untuk mengakhiri Program Pendidikan
Strata Satu (S1) dan yang bersangkutan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Mengetahui

Dewan Sidang



Drs. M. Muhtar Arifin Sholeh, M.Lib.

Penguji I

Sarjuni, S.Ag., M.Hum.

Pembimbing I

Toha Makhshun, M.Pd.I.

Sekretaris

Ahmad Muflihin, S.Pd.I., M.Pd.

Penguji II

Hidayatus Sholihah, M.Pd., M.Ed.

Pembimbing II

Ahmad Muflihin, S.Pd.I., M.Pd.

KATA PENGANTAR

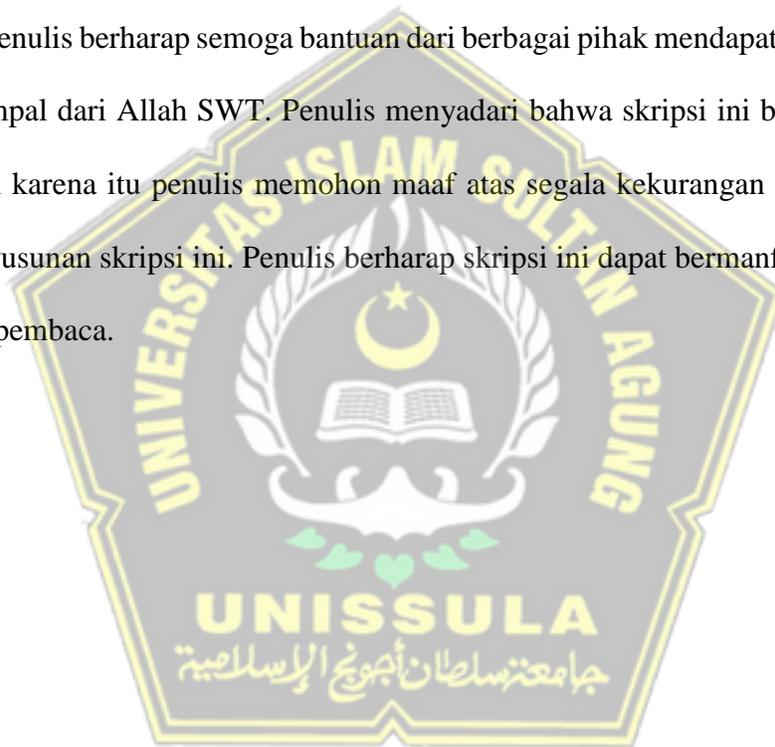
Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya. Sehingga sampai saat ini peneliti diberikan hidayah, rahmat, serta karunia-Nya dalam menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Instrumen Penilaian Formatif Pada Pembelajaran Fiqih Di MA Al-Burhan Gedawang” dapat selesai. Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, pengarahan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih terutama kepada:

1. Bapak Drs.M.Muhtar Arifin S.,M.Lib selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Bapak Ahmad Muflihin, S.Pd.I.,M.Pd, Selaku Ketua Program Prodi Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Sultan Agung Semarang
3. Bapak Toha Makhshun,S.Pd.I.,M.Pd, sebagai dosen pembimbing yang penuh kesabaran dan memberikan bimbingan, dorongan , bantuan, dan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak Drs.Ali Bowo Tjahjono,M.Pd. Sebagai dosen wali peneliti yang sudah membimbing dan memberi arahan kepada peneliti selama menjadi mahasiswa.
5. Bapak Ibu dosen dan Karyawan Fakultas Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan motivasi serta ilmu yang bermanfaat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studi.

6. Bapak Isnadi S,Pd. Selaku kepala sekolah di MA Al-Burhan Semarang yang sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Ibu Ammatullah Fauziyah S,Pd. Selaku guru fiqih ibadah kelas X di MA Al-Burhan Semarang yang telah membantu peneliti dalam proses pengambilan data di sekolah serta memberikan arahan terhadap pelaksanaan penelitian.
8. Seluruh siswi kelas X di MA Al-Burhan Semarang yang telah membantu dan terlibat aktif dalam proses penelitian.
9. Kedua Orang Tua yang sangat saya cintai dan sayangi, yakni Bapak Ahmad Noor Aziz dan Ibu Marlina Sudiyati atas semua dukungan,doa,motivasi serta penguatan yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
10. Saudara-saudara yang saya banggakan, Muhammad Abdullah Mujahid,Muhammad Abdurahman Muhajir dan Hanifah Anafiah yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis selama ini.
11. Sahabatku tercinta Lintang Cahya Ayuning Gusti yang selalu berada di samping penulis memberikan support, nasehat, dukungan,doa dan berkontribusi dalam penelitian ini.
12. Teman-teman seperbimbingan skripsi yaitu Nurana, Siti Nur Azizah, Arum Siti Handayani dan Erie Lulu Amaliyah, merekalah yang selalu membersamai baik dalam suka dan duka serta saling menguatkan penulis.
13. Segenap teman-teman tarbiyah A 2018 yang selama ini berjuang bersama-sama.

14. Kucing penulis yaitu Miu dan Gembul yang selalu menemani penulis untuk menyusun skripsi walaupun kadang bikin emosi, tapi kucing kalian yang secara tidak langsung selalu menghibur penulis.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu selama penyusunan skripsi.

Penulis berharap semoga bantuan dari berbagai pihak mendapatkan pahala yang setimpal dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, Oleh karena itu penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.



ABSTRAK

Qonita Sholihah. 31501800004. **PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI INSTRUMEN PENILAIAN FORMATIF DI MA AL-BURHAN GEDAWANG.** Skripsi, Semarang: Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung, April 2022.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media kahoot sebagai penilaian formatif pada pembelajaran fiqih dan apa saja kendala yang dialami saat menggunakan media kahoot sebagai penilaian formatif di MA Al-Burhan Gedawang. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini yaitu guru fiqih ibadah dan peserta didik kelas X di MA Alburhan Gedawang. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah pemanfaatan media kahoot sebagai penilaian formatif pada pembelajaran fiqih ibadah kelas X di MA Al-Burhan Gedawang sangat efektif dan juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa hal ini bisa dibuktikan dari hasil post tes setelah menggunakan media kahoot sebagai penilaian formatif. Pemanfaatan kahoot sebagai penilaian formatif sangat menarik, efektif dan menyenangkan dipergunakan dalam proses pembelajaran, serta penggunaan media kahoot dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar fiqih ibadah serta dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kendala yang dialami saat menggunakan media kahoot sebagai penilaian formatif pada pembelajaran fiqih ibadah kelas X di MA Al-Burhan Gedawang yaitu terletak pada jaringan internet menggunakan wifi karena kebetulan saat melakukan penilaian formatif menggunakan media kahoot, saat bersamaan fasilitas milik sekolah yaitu lab komputer tidak bisa di pakai karena sedang digunakan untuk kepentingan lainnya kemudian alternatif lainnya menggunakan beberapa laptop milik pengasuh pondok pesantren di MA Al-Burhan, karena wifi milik sekolah tidak bisa dimanfaatkan solusinya yaitu dengan cara menggunakan hotspot lewat handphone tetapi hal tersebut awalnya kurang efektif dan juga menghambat proses penilaian formatif, karena jaringan yang lambat akhirnya menggunakan 3 handphone sekaligus untuk digunakan sebagai jaringan internet atau hotspot sebagai pengganti wifi sekolah, hal tersebut sangat membantu dan penilaian formatif menggunakan media kahoot dapat berjalan dengan baik.

Kata Kunci : Kahoot, Penilaian Formatif, Fiqih Ibadah

ABSTRACT

Qonita Sholihah. 31501800004. **UTILIZATION OF KAHOOT MEDIA AS A FORMATIVE ASSESSMENT INSTRUMENT AT MA AL-BURHAN GEDAWANG.** Thesis, Semarang: Faculty of Islamic Religion Sultan Agung Islamic University, April 2022.

This research was conducted to find out how the implementation of the use of kahoot media as a formative assessment and what were the obstacles experienced when using kahoot media as a formative assessment at MA Al-Burhan Gedawang. This type of research uses a descriptive qualitative approach. The sources of data in this study were religious fiqh teachers and class X students at MA Alburhan Gedawang. By using observation, interviews, and documentation as data collection techniques in this study. The result of this study is that the use of Kahoot Media as a formative assessment in class X religious jurisprudence learning at MA Al-Burhan Gedawang is very effective and also affects student learning outcomes, this can be proven from the post test results after using Kahoot media as a formative assessment. The use of Kahoot as a formative assessment is very interesting, effective and fun to use in the learning process, and the use of Kahoot media can increase the enthusiasm of students in learning Islamic jurisprudence and can increase student activity in the learning process. learning fiqh worship class X at MA Al-Burhan Gedawang which is located on the internet network using wifi because coincidentally when conducting formative assessments using kahoot media, at the same time the school's facilities, namely the computer lab, cannot be used because they are being used for other purposes, then other alternatives use some laptops belonging to the caretaker of the Islamic boarding school at MA Al-Burhan, because the school's wifi cannot be used, the solution is to use a hotspot via cellphone, but this was initially less effective and also hampered the assessment process. In formative, because the slow network ends up using 3 mobile phones at once to be used as an internet network or hotspot as a substitute for school wifi, this is very helpful and formative assessment using kahoot media can work well.

Keywords: Kahoot, Formative Assessment, Fiqh of Worshi

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	Es (dengan titik di atas)
ج	Ja	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sa	S	Es
ش	Sya	SY	Es dan Ye

ع	Ṣa	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ذ	Ḍat	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof Terbalik
غ	Ga	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qa	Q	Qi
ك	Ka	K	Ka
ل	La	L	El
م	Ma	M	Em
ن	Na	N	En
و	Wa	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah		Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Tabel 1 Transliterasi Konsonan

Vokal

Vokal bahasa Arab terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	A	A

اِ	Kasrah	I	I
اُ	Ḍammah	U	U

Tabel 2 Transliterasi Vokal Tunggal

Sedangkan vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَي	Fathah dan ya	Ai	A dan I
أَوْ	Fathah dan wau	Iu	A dan U

Tabel 3 Transliterasi Vokal Rangkap

Contoh:

كَيْف : *kaifa*

هَوَّل : *hauła*

Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ ا	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
إ ا	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
أ ا	Ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Tabel 4 Transliterasi Maddah

Contoh:

مَات : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيل : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*. Contoh:

رَبَّنَا	: rabbanā
نَجَّيْنَا	: najjainā
الْحَقُّ	: al-ḥaqq
الْحَجُّ	: al-ḥajj
نُعَمُّ	: nu'ima
عُدُّوْ	: 'aduwwun

Jika huruf *ى* ber- *tasydīd* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf berharakat kasrah (-), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (ī). Contoh:

عَلِيّ	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيّ	: 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

Fī ḡilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

Al-'Ibārāt Fī 'Umūm al-Lafz lā bi khusūṣ al-sabab

Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallaḏī bi Bakkata mubārakan

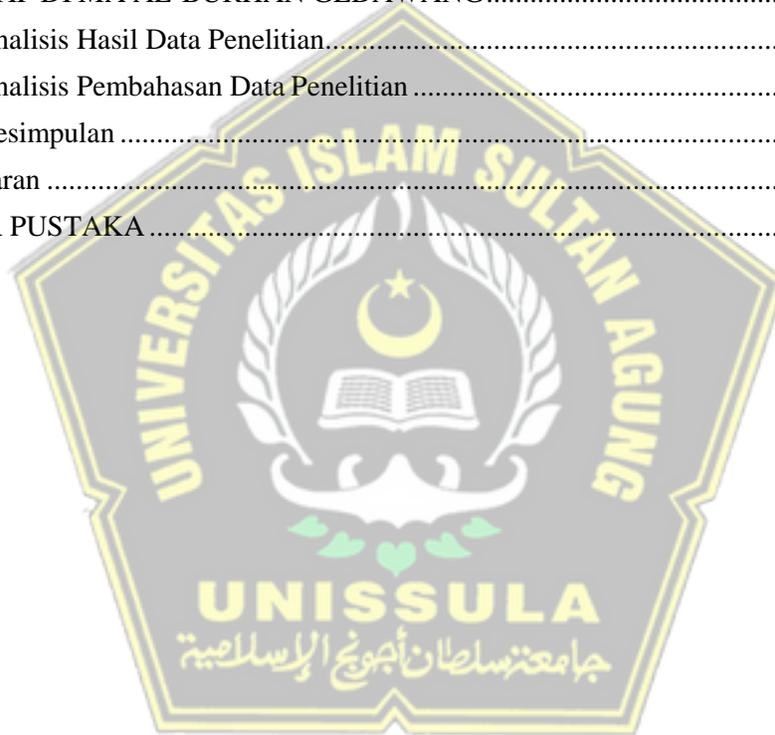
Syahru Ramaḍān al-laẓī unẓila fīh al-Qur'ān
Naṣīr al-Dīn al-Ṭūs
Abū Naṣr al-Farābī
Al-Gazālī
Al-Munqiz min al-Ḍalāl



DAFTAR ISI

BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Sistematika Penulisan Skripsi	8
BAB II.....	10
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI), MEDIA KAHOOT, PENILAIAN FORMATIF ..	10
A. Pendidikan Agama Islam	10
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	10
2. Dasar Pendidikan Agama Islam.....	12
3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam	15
4. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	16
5. Fungsi Pendidikan Agama Islam	17
B. Media Kahoot.....	19
1. Pengertian kahoot.....	19
2. Langkah-Langkah Menggunakan Kahoot.....	21
3. Kelebihan Dan Kelemahan Kahoot.....	26
4. Manfaat Kahoot	27
C. Penilaian Formatif.....	28
1. Pengertian penilaian formatif	28
2. Tujuan penilaian formatif.....	29
3. Manfaat Penilaian Formatif	30
4. Prinsip-prinsip penilaian formatif	31
D. Penelitian Terkait	33
E. Kerangka Teori	38
BAB III	43
METODE PENELITIAN.....	43
A. Definisi Konseptual	43
1. Media Kahoot.....	43

B. Jenis Atau Pendekatan Penelitian	44
C. Setting Penelitian	45
D. Sumber Data.....	45
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	48
G. Uji Keabsahan Data	50
BAB IV	53
ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI INSTRUMEN PENILAIAN FORMATIF DI MA AL-BURHAN GEDAWANG.....	53
A. Analisis Hasil Data Penelitian.....	53
B. Analisis Pembahasan Data Penelitian	59
A. Kesimpulan	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	i



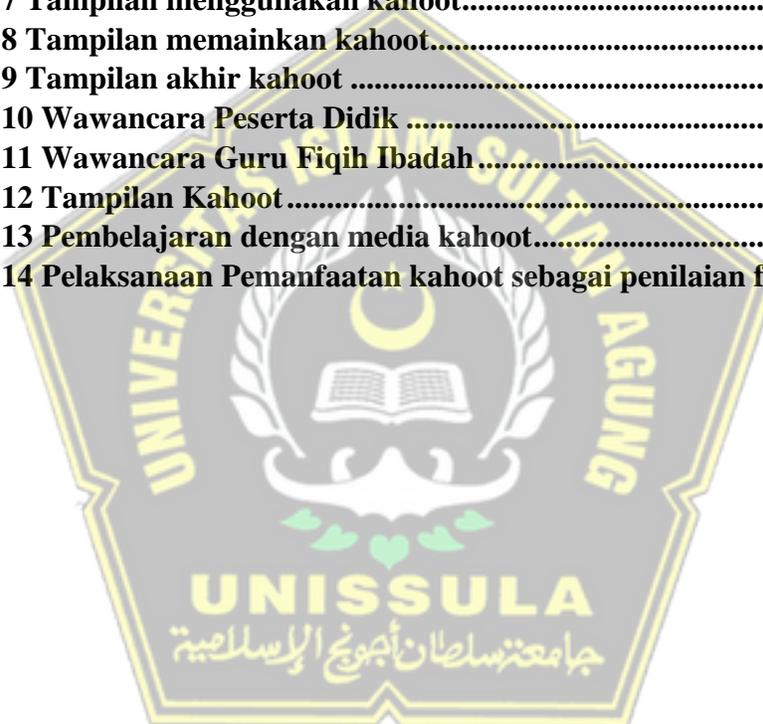
DAFTAR TABEL

Tabel 1 Transliterasi Konsonan.....	x
Tabel 2 Transliterasi Vokal Tunggal	xi
Tabel 3 Transliterasi Vokal Rangkap	xi
Tabel 4 Transliterasi Maddah	xi
Tabel 5 Observasi Kelas	xii
Tabel 6 Observasi kelas	xiii
Tabel 7 Jadwal Penelitian	xiv
Tabel 8 Hasil penilaian formatif	xv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan awal kahoot.....	22
Gambar 2 Tampilan kahoot.....	22
Gambar 3 Tampilan mendaftar kahoot.....	22
Gambar 4 Tampilan mendaftar kahoot secara gratis	23
Gambar 5 Tampilan ikon kahoot	24
Gambar 6 Tampilan mengatur soal kahoot	25
Gambar 7 Tampilan menggunakan kahoot.....	25
Gambar 8 Tampilan memainkan kahoot.....	26
Gambar 9 Tampilan akhir kahoot	26
Gambar 10 Wawancara Peserta Didik	xvi
Gambar 11 Wawancara Guru Fiqih Ibadah.....	xvi
Gambar 12 Tampilan Kahoot.....	xvi
Gambar 13 Pembelajaran dengan media kahoot.....	xvi
Gambar 14 Pelaksanaan Pemanfaatan kahoot sebagai penilaian formatif.....	xvi



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Guru	v
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Peserta Didik.....	vii
Lampiran 3 Soal Kuis Menggunakan Kahoot.....	viii
Lampiran 4 Lembar Observasi Kelas	xii
Lampiran 5 Jadwal Penelitian	xiv
Lampiran 6 Hasil Score Penilaian Formatif.....	xv
Lampiran 7 Dokumentasi.....	xvi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran sebagai salah satu faktor penting yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Pemilihan serta pemanfaatan media yang tepat dan menarik akan berdampak positif terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari permasalahan yang terjadi di kelas. Dari sebagian kegiatan pembelajaran di MA AL-Burhan Gedawang masih memanfaatkan metode pembelajaran konvensional. Pada waktu sekarang, kebanyakan sebagian guru cenderung hanya memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran pemanfaatan media lain kurang diterapkan. Guru adalah penanggung jawab dan seseorang yang dijadikan panutan bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu kualitas atau mutu dan profesionalitas guru sangat penting karena meskipun metode, sarana dan prasarana, tujuan pembelajaran dan teknologi pembelajaran yang canggih jika tidak diimbangi dengan kualitas guru yang baik, maka tidak mendapatkan efek yang signifikan bagi kualitas pembelajaran.¹

Problematika yang terjadi di dalam proses kegiatan pembelajaran di MA AL-Burhan Gedawang, yaitu kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan

¹ Toha Makhshun et al., “Pengaruh Variasi Gaya Mengajar Guru Pai Terhadap Motivasi Belajar Pai Siswa Di Smp Negeri 43 Semarang The Effect Of Pai Teacher Teaching Style Variations On Student Pai Learning Motivation At Smp Negeri 43 Semarang,” 2019, 428–43.

media pembelajaran di kelas. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman siswa, menyampaikan materi secara menarik dan terpercaya, memudahkan penyampaian materi pelajaran ,mendorong serta meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.² Kurangnya inovasi pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran disebut juga sebagai kurangnya kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran kepada peserta didiknya. Sebagai guru tidaklah hanya fokus pada materi dalam pembelajaran saja, tetapi juga harus mampu memanfaatkan media secara baik dan terencana.³ Tujuannya adalah agar peserta didik mampu memahami dan mendalami materi pelajaran. Setiap media pembelajaran terdapat kelemahan dan kelebihan sehingga perlu mempertimbangkan dalam memilih sebuah media pembelajaran.⁴

Media pembelajaran mempunyai manfaat dalam setiap kegiatan pembelajaran yaitu dapat diketahui melalui kelebihan media tersebut, apakah ada hambatan dalam pemanfaatan media pembelajaran tersebut dalam proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berlandaskan permainan (Game Based learning) merupakan metode yang membantu pelajar meningkatkan

² Yhadi Firdiansyah and Heni Purwa Pamungkas, "Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter," *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 1, <https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549>.

³ Indra Perdana, Rinda Eria Solina Saragi, and Eric Kunto Aribowo, "Students' Perception of Utilizing Kahoot In Indonesian Language Learning," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 08, no. 02 (2020): 290–306.

⁴ Nurdyansyah and Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model*, Nizmania Learning Center, 2016.

kemampuan dan kualitas pelajar. Hal ini sama dengan Ryan Dellos yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berlandaskan permainan merupakan suatu cara yang berkesan untuk pelajar menyelesaikan masalah, mengembangkan berfikir kritis dan berusaha membuat pembelajaran menjadi lebih kondusif, apalagi bisa kita terapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang kita miliki.⁵

Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas adalah media Kahoot. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran jenis visual yang mempunyai fungsi menarik dan mengarahkan minat supaya peserta didik berkonsentrasi atau fokus pada materi pembelajaran. Jadi, Media Kahoot bisa digunakan untuk membangkitkan perhatian peserta didik dan fokus terhadap materi pelajaran yang sedang dibahas. Penilaian formatif merupakan penilaian yang dilaksanakan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Penilaian formatif bisa dilakukan dengan lisan atau pun tertulis dengan maksud untuk mengetahui sejauh mana siswa mempelajari dan memahami materi yang telah diberikan. Penilaian formatif juga dilakukan sebagai umpan balik atau feedback bagi siswa maupun guru untuk melakukan perbaikan dalam mengajar.⁶

⁵ Ryan Dellos, "Kahoot A Digital Game Resource for Learning," *Innovations in Teaching & Learning Conference Proceedings* 12, no. 4 (2015): 49–52, <https://doi.org/10.13021/g8060p>.

⁶ Nurjannah, "Efektivitas Bentuk Penilaian Formatif Disesuaikan Dengan Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 29, no. 1 (2017): 75–90, <https://doi.org/10.21009/parameter.291.08>.

Penilaian (assessment) yaitu hasil belajar yang merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Usaha meningkatkan kualitas pembelajaran bisa didapatkan melalui peningkatan kualitas metode penilaiannya. Metode penilaian yang baik dapat memotivasi pendidik untuk menentukan pendekatan mengajar yang baik dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Penilaian ini lebih mengutamakan pada umpan balik bagi pendidik dan peserta didik. Proses belajar yang telah dilakukan dapat mendorong sistem belajar aktif sebagaimana pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, penilaian ini disebut penilaian formatif.

Penilaian merupakan bagian penting dari proses perencanaan pembelajaran, dan bermanfaat untuk memberikan informasi kepada guru dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, Penilaian formatif dilakukan selama proses pembelajaran. Penilaian ini berfungsi untuk mengetahui kelemahan dalam perencanaan pembelajaran, sehingga kekurangan dapat dihindari. Jadi pada dasarnya penilaian formatif dilakukan dalam rangka mendapatkan umpan balik atau feedback yang tepat dan baik sehingga pembelajaran yang sedang dilaksanakan dapat disempurnakan ke arah yang lebih baik.⁷

Media Kahoot sebetulnya merupakan salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan sebagai instrument penilaian

⁷ Muh. Ilyas Ismail, "Pengaruh Bentuk Penilaian Formatif Terhadap Hasil Belajar Ipa Setelah Mengontrol Pengetahuan Awal Siswa," *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 15, no. 2 (2012): 175–91, <https://doi.org/10.24252/lp.2012v15n2a4>.

formatif sehingga membuat proses penilaian formatif lebih menarik dan menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi siswa ataupun guru. Hal tersebut disebabkan karena kahoot mengutamakan cara belajar yang melibatkan peran aktif siswa.⁸ Kahoot sebagai media pembelajaran mempunyai potensi atau peluang untuk mengoptimalkan, meningkatkan serta memotivasi peserta didik.⁹ Kahoot yaitu salah satu media pembelajaran online yang didalamnya terdapat kuis dan game.

Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya.¹⁰ Kahoot mempunyai empat fitur yaitu game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari

⁸ Ishak et al., “Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot Dalam Pengajaran Abad Ke-21,” Seminar Serantau. Kedah: Jabatan Pendidikan Khas Institut Pendidikan Guru Kampus Darulaman Jitra. Dipetik 11, no. 5 (2017): 2.

⁹ Faizal Arifin, “Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Di Stiabi Riyadul ‘Ulum,” Prosiding Seminar Nasional Ahlimedia 1, no. 1 (2021): 8–18, <https://doi.org/10.47387/sena.v1i1.33>.

¹⁰ Andarusni Alfansyur and Mariyani Mariyani, “Pemanfaatan Media Berbasis Ict ‘Kahoot’ Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn 6, no. 2 (2019): 208–16, <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>.

jawaban yang tepat. Peserta harus memastikan tidak salah ketika memilih jawaban.¹¹

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru di MA AL-Burhan Gedawang yaitu Bu Ammatullah Fauziyah S.Pd beliau mengatakan mayoritas guru di sekolah tersebut belum pernah menggunakan aplikasi kahoot sebagai penilaian formatif, tetapi beliau sudah pernah menggunakan aplikasi kahoot sebagai penilaian formatif, akan tetapi banyak kendala yang dialami salah satunya yaitu kurangnya sarana dan prasarana di sekolah tersebut, contohnya di masing-masing kelas tidak disediakan LCD, dan juga sekolah tersebut merupakan lingkup pondok pesantren jadi siswa tidak diperbolehkan membawa handphone, jadi saat melakukan penilaian formatif menggunakan aplikasi kahoot guru dan siswa pergi ke lab komputer.

Diharapkan jika memanfaatkan media kahoot sebagai penilaian formatif proses evaluasi akan lebih berkesan dan siswa dapat mengingat kesalahan dan lebih semangat lagi untuk belajar. Oleh sebab itu, menurut peneliti diperlukan tindakan sebuah penelitian yang meneliti tentang apakah pemanfaatan media kahoot sebagai penilaian formatif sangat efektif dan juga untuk mengetahui apa saja kendala yang dihadapi saat pemanfaatan media kahoot. Sehingga peneliti

¹¹ Dwi Hartanti, "Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Improving Student Learning Motivation With Interactive Learning Media of Hypermedia-Based Game," *Prosiding Semnas*, no. September (2019): 78–85, <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/35/35>.

melakukan penelitian tentang Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Instrument Penilaian Formatif Pada Pembelajaran Fiqih di MA Al-Burhan Gedawang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Penilaian Formatif Pada Pembelajaran Fiqih Di MA Al-Burhan Gedawang?
2. Apa Saja Kendala Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Penilaian Formatif Pada Pembelajaran Fiqih Di MA Al-Burhan Gedawang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Penilaian Formatif Pada Pembelajaran Fiqih Di MA Al-Burhan Gedawang.
2. Untuk Mengetahui Apa Saja Kendala Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Penilaian Formatif Pada Pembelajaran Fiqih Di MA Al-Burhan Gedawang.

D. Manfaat Penelitian

Terdapat 2 manfaat dalam penelitian ini , yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan referensi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu platform Kahoot sebagai penilaian formatif dan dapat mengembangkan pola pikir peserta didik.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Pada kegiatan penilaian formatif akan lebih menyenangkan dan dapat menambah kreativitas guru tersebut

b. Bagi siswa

Menambah pengetahuan siswa dalam penggunaan media pembelajaran di bidang teknologi. Memberikan pengalaman yang baru dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik tidak merasa jenuh dalam melaksanakan penilaian formatif.

c. Bagi peneliti

Dapat menambah ilmu dan pengalaman tentang pelaksanaan penilaian formatif menggunakan media Kahoot, merupakan sarana belajar dan latihan dalam usaha memberikan peran di bidang pendidikan.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk memudahkan dalam penyusunan skripsi, maka peneliti membuat sistematika pembahasan skripsi yang umumnya terdiri dari lima bab sebagai berikut:

Pada bagian awal skripsi berisi sampul, Pernyataan Keaslian Tulisan, Nota Pembimbing, Pengesahan, Abstrak, Halaman Sekat berlogo, Daftar Tabel, Daftar Lampiran.

Pada bagian kedua merupakan pokok-pokok permasalahan skripsi yang disajikan dalam bentuk bab satu sampai bab lima, yaitu:

BAB I : Berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah yang menjadi dasar pengambilan judul penelitian, Rumusan Masalah untuk mengetahui apa saja yang akan dicari dalam penelitian, Tujuan dan Manfaat Penelitian untuk mencapai keinginan dalam penelitian dan memperoleh manfaat dari penelitian.

BAB II : Berisi tentang kajian terhadap teori-teori yang terdiri atas kajian teori yang berisi Pendidikan Agama Islam, Media Kahoot, Penilaian Formatif dan kajian penelitian terkait terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan objek penelitian yang sedang dikaji, dan kerangka teori.

Pertama, Pendidikan Agama Islam yang membahas tentang: Pengertian Pendidikan Agama Islam, Dasar Pendidikan Agama Islam, Tujuan Pendidikan Agama Islam, Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam, Fungsi Pendidikan Agama Islam, *Kedua*, Media Kahoot meliputi : Pengertian Kahoot, Langkah-Langkah Menggunakan Kahoot, Kekurangan Dan Kelebihan Kahoot,dan Manfaat Kahoot. *Ketiga*, Penilaian Formatif meliputi : Pengertian Penilaian Formatif, Tujuan Penilaian Formatif, Manfaat Penilaian Formatif, Prinsip Penilaian Formatif, dan Langkah-Langkah Penilaian Formatif.

BAB III : Berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari : Definisi Konseptual, Jenis Penelitian, Settings Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data, Uji Keabsahan Data.

BAB IV : Berisi hasil dan pembahasan yang diperoleh selama penelitian meliputi : gambaran umum tempat penelitian yaitu di sekolah MA Al-Burhan Gedawang , hasil penelitian mengenai bagaimana pemanfaatan media kahoot sebagai penilaian formatif dan juga kendala apa saja yang dialami guru dalam memanfaatkan media kahoot sebagai penilaian formatif dan yang terakhir pembahasan.

BAB V : Berisi simpulan yang meliputi : kesimpulan dari hasil penelitian dan juga saran



BAB II

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI), MEDIA KAHOOT, PENILAIAN FORMATIF

A. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar dan terencana yang berarti mempunyai niat dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur`an dan Al-Hadits, melalui kegiatan pembimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Peserta didik dituntut untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa (Kurikulum PAI).¹²

Menurut Abuddin Nata didalam buku Metodologi Studi Islam pendidikan agama islam adalah upaya membimbing, mengarahkan, dan membina peserta didik secara sadar dan terencana agar terbina suatu kepribadian yang utama sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam.¹³

¹² Abdul Majid, *Ilmu Pendidikan Islam* (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2014), hal 11-12.

¹³ Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013), hal 340.

Sedangkan menurut Zakiah Darajat pendidikan agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.¹⁴

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli maka dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah interaksi antara siswa dengan lingkungan pembelajaran dengan upaya sadar dan terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran dan peserta didik kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikan pandangan hidup menuju terbentuknya kepribadian utama menurut ajaran agama Islam guna mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran PAI, yaitu:¹⁵

- 1) PAI sebagai usaha sadar yakni suatu kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.

¹⁴ Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, ed. Bumi Aksara (Jakarta, 2014), 86.

¹⁵ Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hal 19-20.

- 2) Peserta didik yang hendak disiapkan untuk mencapai tujuan.
- 3) Guru PAI yang melakukan kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan secara sendiri terhadap peserta didiknya untuk mencapai tujuan PAI.
- 4) Kegiatan pembelajaran PAI diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran Agama Islam dari peserta didik untuk membentuk kesalehan atau kualitas pribadi juga membentuk kesalehan sosial.

2. Dasar Pendidikan Agama Islam

Menurut Zuhairini dasar pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dapat ditinjau dari berbagai segi, yaitu sebagai berikut:

- a. Dasar Yuridis/ Hukum Dasar yuridis adalah dasar pendidikan agama yang berasal dari perundang-undangan yang secara tidak langsung dapat menjadi pegangan dalam melaksanakan pendidikan agama di sekolah secara formal. Dasar yuridis formal ada 3 macam, yaitu: Dasar ideal, adalah dasar falsafah negara Pancasila, sila pertama yang berbunyi ketuhanan Yang Maha Esa.

- 1) Dasar struktural/konstitusional: Negara berdasarkan atas ketuhanan Yang Maha Esa dan Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut kepercayaan masing-masing.

2) Dasar operasional, yaitu terdapat dalam Tap MPR No. IV/MPR/1973/ yang kemudian di kukuhkan dalam Tap MPR NO.IV/MPR1978jo.Ketetapan MPR Np.II/MPR/1983, diperkuat oleh Tap. MPR No. II/MPR/1993 tentang garis-garis besar haluan Negara yang pada intinya menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam secara langsung dimaksud dalam kurikulum sekolah-sekolah formal, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

b. Dasar Religius

Dasar Religius yaitu dasar yang bersumber dari ajaran Agama Islam. Menurut ajaran Islam pendidikan Agama adalah perintah dari tuhan dan merupakan perwujudan ibadah kepada-Nya. Dalam Al-Qur`an banyak ayat-ayat yang menunjukkan perintah tersebut, yaitu:

a) Q.S An-Nahl ayat : 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بَالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

b) Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari

jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.” (Q.S An-Nahl ayat : 125)¹⁶

Dalam surat ini, Allah SWT memerintahkan Rasul-Nya, Muhammad SAW agar menyeru manusia kepada jalan Allah SWT dengan penuh hikmah. Ibnu Jarir mengatakan, “apa yang diturunkan kepadanya dari Al-Kitab dan As-Sunah dan pelajaran yang baik”, yakni apa yang terkandung di dalamnya baik berupa larangan-larangan maupun realitarealita yang menimpa umat manusia. Ingatkanlah mereka dengan hal-hal tersebut agar mereka bersikap waspada terhadap siksaan Allah. Dia telah mengetahui siapa yang sengsara dan siapa yang berbahagia diantara mereka. Yang demikian itu telah tertulis disisi-Nya dan telah selesai penulisannya. Maka serulah mereka pada jalan Allah SWT, dan janganlah kamu merasa kecewa terhadap orang-orang yang sesat diantara mereka. Karena, sesungguhnya bukan kewajibanmu memberikan petunjuk kepada mereka. Akan tetapi kewajibanmu hanyalah memberikan peringatan, dan Kamilah yang akan melakukan hisab (perhitungan).¹⁷

¹⁶ Kemenag RI,

¹⁷ Imam Ibnu Katsir, *Tafsir Ibnu Katsir* (Surakarta: Insan Kamil, 2015), hal 173-174.

Dengan demikian melihat dari dasar-dasar tersebut peneliti memberikan kesimpulan bahwa kita perlu menggunakan cara yang baik, lemah lembut, tidak memaksa, dan tidak menyinggung perasaan mereka. ketika mengajak manusia ke jalan Allah SWT.

c. Aspek Psikologis

Psikologis, adalah dasar yang berhubungan dengan aspek kejiwaan kehidupan bermasyarakat. Manusia baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dihadapkan pada hal yang membuat hatinya menjadi tidak tenang dan tidak tentram sehingga memerlukan adanya pegangan hidup. Menurut Zuhairini semua manusia di dunia ini selalu membutuhkan pegangan hidup yang disebut dengan agama. Mereka merasakan bahwa dalam jiwa adanya suatu perasaan yang mengakui adanya Zat Yang Maha Kuasa, tempat mereka berlindung dan tempat mereka memohon pertolongan.¹⁸

3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Dalam lembaga pendidikan di sekolah, Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki beberapa aspek yakni: Al-Qur`an Hadits, Akidah akhlak, Fiqih dan Sejarah Kebudayaan Islam. Dari beberapa aspek tersebut memiliki karakteristik secara masing-masing diantaranya:

¹⁸ Majid, *Ilmu Pendidikan Islam*, hal 13-14.

- a. Al-Qur`an Hadits, membahas mengenai kaidah-kaidah baik dari membaca, menulis, memahami makna dengan baik dan benar yang dilakukan secara tekstual dan kontekstual. Namun tidak terlepas dari menghayati dan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung pada kehidupan sehari-hari.
- b. Akidah Akhlak, aspek ini membahas mengenai mengutamakan pemahaman dan menjaga keyakinan atau keimanan yang benar serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Asmaul Husna dan Akhlak, menekankan pada hal pembiasaan untuk melaksanakan akhlak terpuji atau baik dan akhlak tercela atau buruk dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Fiqih, aspek ini membahas mengenai tata cara dalam melaksanakan ibadah yang baik dan benar maupun hukum dan norma yang berlaku di masyarakat melalui sudut pandang Islam.
- d. Sejarah Kebudayaan Islam, aspek ini berisi mengenai peristiwa atau kejadian masa lampau berkaitan dengan peristiwa, sejarah, tokoh, budaya, social, ekonomi, politik peradaban dan kebudayaan Islam.¹⁹

4. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu untuk mendidik umat manusia menjadi insan yang beriman dengan benar, tunduk atau patuh dan beribadah

¹⁹ Aulia Fitria Ningrum, “Implementasi Kurikulum Pendidikan Berbasis Karakter Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas 1 Pokok Bahasan Akhlak Di SDN Salatiga 08 Kecamatan Sidorejo Tahun Ajaran 2011/2012”, (Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN), 2012), hal 41-43.

kepada Allah, bertujuan untuk menjadi insan kamil dengan akhlak yang terpuji dan mulia.²⁰ Pendidikan Islam memiliki pandangan yaitu hubungan antara manusia Tuhan dan alam semesta tidak dapat dipisahkan. Dalam Pendidikan Islam yang paling penting yaitu bagaimana memberi pelajaran kepada peserta didik untuk mengetahui tentang dirinya sendiri sebagai makhluk yang diciptakan Allah, tujuan pendidikan agama Islam menunjukkan bahwa peserta didik mengetahui akan tanggung jawabnya di dunia dan diakhirat. Serta mengarahkan peserta didik untuk menjadi manusia baik dan benar untuk membentuk Khalifahtullah fi al-ardh.²¹

5. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mempunyai tujuan dan fungsi sebagai berikut:

- a. Meningkatkan keimanan peserta didik kepada Allah yang dapat dilakukan melalui pembinaan sehingga dapat menciptakan peserta didik yang berkepribadian yang mulia.
- b. Memberikan wawasan atau ilmu pengetahuan dan tata cara beribadah hukum-hukum agama dengan cara-cara menunaikan ibadah serta membiasakan untuk melaksanakan akhlak terpuji atau baik dan akhlak tercela atau buruk dalam kehidupan sehari-hari.

²⁰ Lia Mega Sari, "Evaluasi Dalam Pendidikan Islam," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2019): 211, <https://doi.org/10.24042/atjpi.v9i2.3624>.

²¹ Imam Syafe'i, "Tujuan Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. November (2015): 151–66.

- c. Mengembangkan pengetahuan agama mereka dan memperkenalkan adab sopan santun Islam serta membimbing kecenderungan mereka untuk mengembangkan pengetahuan sampai mereka terbiasa bersikap patuh menjalankan ajaran agama atas dasar cinta dan senang hati.
- d. Mengkokohkan religiusitas peserta didik dengan pembiasaan berakhlak mulia yang berpegang pada Al-Quran dan Hadist.²²

Seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Ali Imran Ayat 164 yang berbunyi:

لَقَدْ مَنَّ اللَّهُ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ إِذْ بَعَثَ فِيهِمْ رَسُولًا مِّنْ أَنفُسِهِمْ يَتْلُوا عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ وَيُزَكِّيهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَإِن كَانُوا مِن قَبْلُ لَفِي ضَلَالٍ مُّبِينٍ

Artinya : “Sungguh, Allah telah memberi karunia kepada orang-orang beriman ketika (Allah) mengutus seorang Rasul (Muhammad) di tengah-tengah mereka dari kalangan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat-Nya, menyucikan (jiwa) mereka, dan mengajarkan kepada mereka Kitab (Al-Qur'an) dan Hikmah (Sunnah), meskipun sebelumnya, mereka benar-benar dalam kesesatan yang nyata.” (Q.S Ali Imran Ayat 164).²³

²² Muhammad Abdul Qadir Ahmad, *Metodelogi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Rineka cipta, 2015), hal 15-17.

²³ Kemenag RI.

Berdasarkan ayat tersebut kesimpulannya yaitu bahwa Islam diajarkan kepada seseorang untuk menjauhkan diri dari hal-hal buruk, memperbaiki diri dan dapat diambil kesimpulan bahwa mengamalkan ilmu agama juga sangat diperlukan.

B. Media Kahoot

1. Pengertian kahoot

Kahoot merupakan aplikasi yang pada awalnya dikenalkan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and science pada Maret 2013. Kemudian pada bulan September 2013 kahoot dibuka secara publik untuk bisa digunakan secara luas.²⁴ Dengan adanya kahoot membantu guru dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Dalam pengoperasiannya, Kahoot adalah aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai alat evaluasi, dimana soal-soal evaluasi yang nantinya dibagikan ke siswa adalah soal yang dibuat oleh guru secara pribadi dan dimasukkan ke dalam aplikasi. Kahoot merupakan sebuah game yang didesain secara sederhana, tetapi dalam penggunaannya sangat menyenangkan dan dapat dioperasikan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan dalam pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun

²⁴ Zera Ilhami, "Persepsi Siswa Dalam Menggunakan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Delapan Di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019," *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2019): 128–48,

untuk hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. Penggunaan Kahoot biasanya digunakan untuk penilaian formatif, untuk mengawasi setiap kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran, lebih menantang kesempatan belajar, atau review dari pengetahuan dasar.

Peserta yang memainkan Kahoot, akan diberikan pertanyaan yang ditampilkan di layar, kemudian para peserta diberi batas waktu yang sudah ditentukan oleh guru untuk menjawab. Setiap jawaban benar atau salah akan langsung ditampilkan di layar dan mendapatkan poin pada setiap akhir pertanyaan, lima posisi poin tertinggi akan ditampilkan di layar, sedangkan di akhir game kahoot hanya menampilkan urutan poin tiga besar. Kahoot merupakan media pembelajaran jenis visual. Sebagai media pembelajaran visual, Penggunaan aplikasi kahoot juga diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan memotivasi mereka. Aplikasi Kahoot adalah media yang efektif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Disamping itu, penggunaan media Kahoot ini dapat menimbulkan minat dan motivasi untuk belajar yang menyenangkan tanpa harus memegang teks dalam bentuk kertas dan alat tulis lainnya.

Dalam penggunaan aplikasi Kahoot ini peserta didik akan bersemangat dalam menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan yang muncul di layar maupun laptop mereka. Kemudian, peserta didik juga selalu ingin berada di posisi paling atas sehingga pada akhirnya mereka dapat mengingat

kembali materi yang sudah diberikan. Kuis Kahoot ditampilkan di komputer untuk seluruh ruang kelas atau tim atau pasangan, dan siswa merespons aplikasi yang diunduh di komputer, ponsel pintar, atau tablet. Saat membuat kuis menggunakan kahoot dapat menambahkan video atau gambar untuk membuat pertanyaan. Lalu kuis dijawab oleh peserta didik secara langsung, jadi memungkinkan guru untuk menilai kemajuan mereka dan sejauh mana kemampuan peserta didik. Peserta didik yang paling menjawab dengan benar terbanyak akan ditampilkan pada akhir sesi. Papan skor di akhir sesi akan menampilkan pemenangnya.

2. Langkah-Langkah Menggunakan Kahoot

Kahoot dapat di akses dengan 2 cara, yaitu bagi admin dan bagi peserta. Admin adalah seseorang yang bertugas membuat kuis atau game tersebut. Untuk admin dapat mengakses kahoot di <https://kahoot.com/> dan diharuskan membuat akun terlebih dahulu. Dan bagi peserta tidak perlu membuat akun dan hanya memasukan PIN yang diberikan oleh admin.. Berikut langkah – langkah mengakses kahoot :

- a. Guru silahkan login atau mengakses di <https://kahoot.com/> dan klik sign up bagi pemula.



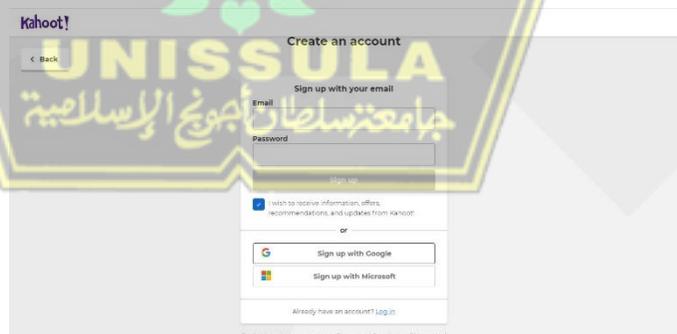
Gambar 1 Tampilan awal kahoot

- b. Setelah sign up akan ditampilkan seperti gambar dibawah, kemudian pilihlah "Teacher".



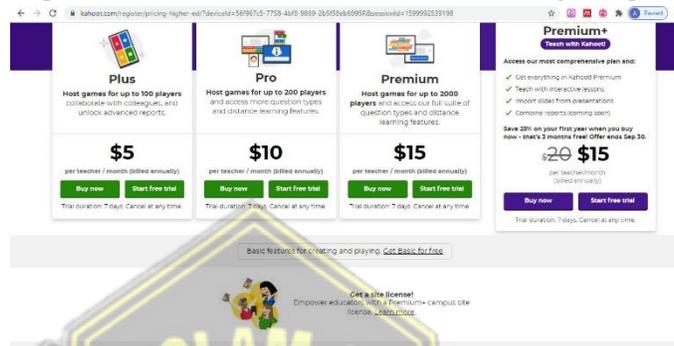
Gambar 2 Tampilan kahoot

- c. Untuk tahap selanjutnya, guru memasukan email dan password seperti gambar dibawah ini yang nantinya akan menjadi akun.



Gambar 3 Tampilan mendaftar kahoot

- d. Tahap selanjutnya yaitu akan muncul pilihan untuk guru memilih level Kahoot yang akan digunakan. Jika ingin menggunakan versi gratis, silahkan pilih klik “Get Basic For Free” dibawah jenis pembayaran.



Gambar 4 Tampilan mendaftarkan kahoot secara gratis

- e. Pada halaman utama dari Kahoot yang berisi berbagai pilihan ikon yang dapat digunakan oleh guru.

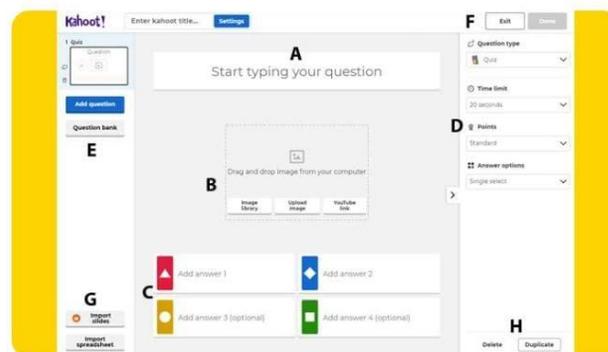
- 1) Disebelah kiri terdapat identitas lengkap dari pemilik akun yaitu guru.
- 2) Ketika guru akan membuat soal maka harus memilih ikon "Create".
- 3) Sedangkan ikon "Library" merupakan ikon yang berisi kumpulan soal yang telah dibuat oleh guru.
- 4) Untuk ikon "Reports" merupakan tempat untuk mengetahui hasil nilai yang diperoleh siswa setelah mengerjakan soal evaluasi.



Gambar 5 Tampilan ikon kahoot

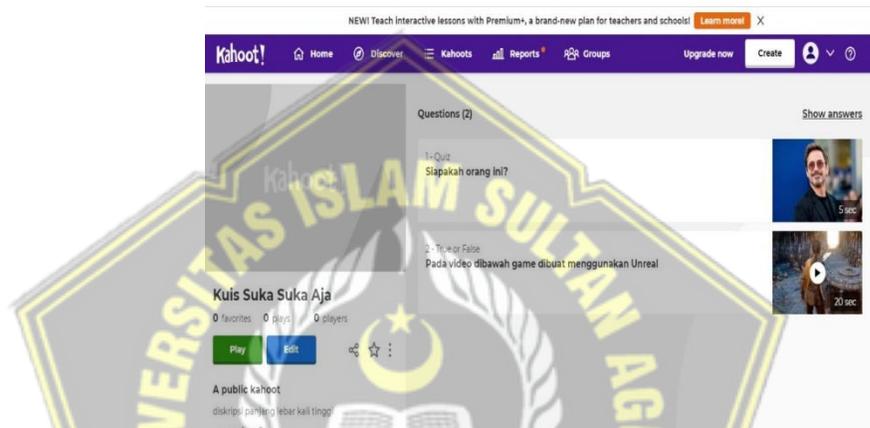
f. Di halaman membuat soal berapa ikon
yang nantinya digunakan untuk mengatur soal yang dibuat.

- 1) Start typing your question, yaitu form yang berfungsi untuk menulis pertanyaan.
- 2) Drag and drop image from your computer, tempat untuk menambahkan gambar atau video sebagai pertanyaan.
- 3) Isi pilihan jawaban di setiap masing-masing kolom. Minimal 2 dan maksimal 4.
- 4) Setting. Bagian ini kita bisa mengatur fitur seperti mengatur lama waktu, jenis kuis, dan poin pemenang.
- 5) Tab. Semua pertanyaan akan terlihat di bagian Tab. Klik tombol add question untuk menambahkan pertanyaan yang baru
- 6) Tombol exit dan done.
- 7) Import file atau soal yang sudah dikerjakan melalui google.



Gambar 6 Tampilan mengatur soal kahoot

- g. Soal yang sudah dibuat dan disimpan dapat dilihat pada ikon "Library". Ketika guru akan membagikan soal maka klik pada ikon "play". Maka akan muncul link dan PIN dari soal yang bisa di kirim kepada siswa.



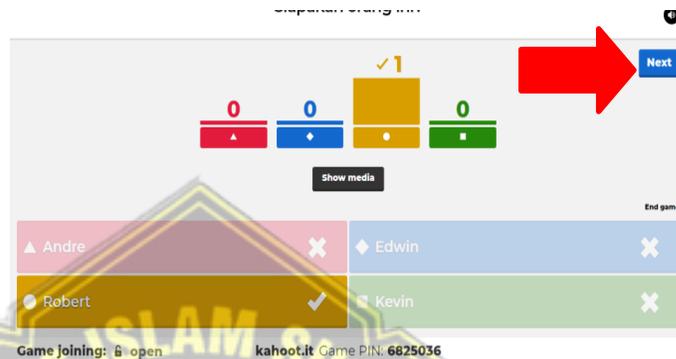
Gambar 7 Tampilan menggunakan kahoot

- h. Sedangkan untuk siswa cukup membuka web "kahoot.it". Yang kemudian langsung memasukan PIN yang telah dikirim oleh guru. Jika seluruh pemain (peserta didik) sudah masuk ke ruangan, maka permainan dapat dimulai dengan klik tombol Start yang ada pada bagian tengah kanan dashboard.



- i. Lakukan langkah tersebut hingga permainan berakhir.

Gambar 8 Tampilan memainkan kahoot



Gambar 9 Tampilan akhir kahoot

3. Kelebihan Dan Kelemahan Kahoot

Kahoot juga memiliki kelebihan maupun kelemahan dalam penggunaannya.

Adapun kelebihan kahoot, antara lain:

- Di dalam kelas suasananya saat menggunakan kahoot lebih menyenangkan.
- Melatih peserta didik untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.
- Dapat melatih kemampuan motorik peserta didik saat pengoprasian menggunakan kahoot.

Sedangkan kekurangan kahoot, antara lain:

- Tidak semua guru yang update dengan teknologi.
- Fasilitas sekolah yang kurang memadai.
- Peserta didik mudah teralihkan atau terkecoh untuk membuka hal lain.

- d. Terbatasnya jam pertemuan di kelas.
- e. Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan Kahoot.²⁵

4. Manfaat Kahoot

Manfaat Kahoot dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

a. Meningkatkan Minat Peserta Didik

Karena games ini menarik dan dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk menjawab atau mengerjakan games yang telah diberikan oleh guru kepada mereka, membuat peserta didik menjadi semangat dan berlomba-lomba untuk menjawabnya, karena rasa penasaran mereka terhadap pertanyaan atau games selanjutnya. Oleh sebab itu membangkitkan semangat peserta didik untuk lebih giat lagi untuk belajar.

b. Digunakan untuk Memantau Minat Peserta didik

Dalam games ini digunakan untuk melihat sampai mana peserta didik mengerti dan memahami pembelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada mereka, serta melihat kemajuan siswa terhadap pembelajaran.

c. Proses Pembelajaran Menjadi Menarik

²⁵ Heni Pujiwati, "Pemberian Tes Akhir Dengan Aplikasi Kahoot Pada Pelajaran Sejarah" 19, no. 2 (2020): 184–99.

Jadi melalui games ini dapat membangkitkan pengetahuan siswa, merangsang reaksi mereka terhadap penjelasan guru.²⁶

C. Penilaian Formatif

1. Pengertian penilaian formatif

Berasal dari kata form yang merupakan dari istilah formatif, maka penilaian formatif dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti program tertentu.²⁷ Tes formatif berasal dari kata istilah formatif yaitu berasal dari kata “ Form” yang berarti bentuk. Jadi tes formatif yaitu tes yang bertujuan untuk mengetahui, sudah sejauh manakah peserta didik telah terbentuk sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah mereka ikuti dalam proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.²⁸ Tes formatif dilakukan selama perjalanan berlangsung untuk mengetahui kekurangan agar pelajaran dapat berlangsung sebaik baiknya.²⁹

Tes formatif bertujuan untuk melihat kemajuan belajar peserta didik selama proses kegiatan belajar , dan juga untuk memberikan umpan balik (feed back) supaya program dapat disempurnakan serta dapat mengetahui kelemahan-kelemahan yang masih memerlukan perbaikan, sehingga hasil

²⁶ Pujiwati.

²⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2015).

²⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajagrafindo, 2015), hal 71.

²⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, 3rd ed. (Jakarta: Bumi Akasara, 2018), hal 45.

belajar peserta didik dan proses pembelajaran pendidik menjadi lebih baik.³⁰

Dari pengertian peneliti menyimpulkan bahwa Tes formatif merupakan tes yang dilakukan untuk mengamati kemajuan peserta didik selama proses belajar mengajar pada setiap akhir pelajaran atau disebut juga ulangan harian, dapat dilakukan secara berkelanjutan atau terus menerus.

2. Tujuan penilaian formatif

Tujuan penilaian formatif adalah bukan untuk menentukan tingkat kemampuan peserta didik akan tetapi untuk memperbaiki proses pembelajaran.³¹ Didalam belajar mengajar tindak lanjut yang perlu dilakukan setelah diketahui hasil tes formatif adalah sebagai berikut:³²

- a. Jika materi yang diteskan itu telah dikuasai dengan baik, maka pembelajaran dilanjutkan dengan pokok bahasan yang baru.
- b. Jika ada bagian-bagian yang belum dikuasai, maka sebelum dilanjutkan dengan pokok bahasan baru terlebih dahulu diulangi atau dijelaskan lagi bagian-bagian yang belum dikuasai oleh peserta didik.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penilaian formatif adalah untuk memperbaiki tingkat hasil belajar peserta didik dan sekaligus untuk memperbaiki program pembelajaran.

³⁰ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal 35.

³¹ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 297.

³² Suryabrata, 35.

3. Manfaat Penilaian Formatif

Manfaat penilaian formatif baik bagi guru maupun peserta didik:³³

- a. Guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
- b. Guru dapat mempertimbangkan hasil penilaian sumatif. Karena dengan melakukan penilaian formatif kedepannya guru dapat memperkirakan bahan atau materi yang nantinya akan digunakan untuk penilaian sumatif.

Manfaat penilaian formatif bagi peserta didik:

- a. Digunakan untuk mengetahui apakah siswa sudah menguasai materi program secara menyeluruh.
- b. Merupakan penguatan bagi siswa. Dengan mengetahui bahwa tes yang dikerjakan sudah menghasilkan skor yang tinggi sesuai yang diharapkan guru, hal ini merupakan suatu tanda bahwa apa yang sudah dimiliki merupakan pengetahuan yang sudah benar.
- c. Usaha perbaikan. Dengan umpan balik (feed back) yang diperoleh setelah melakukan tes, siswa mengetahui kelemahan kelemahannya.

³³ Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, hal 35.

- d. Sebagai diagnosis. Dengan mengetahui hasil penilaian formatif, peserta didik dengan jelas dapat mengetahui bagian mana dari materi pelajaran yang masih dirasakan sulit.³⁴

Manfaat tes formatif bagi program dapat diketahui:

- a. Untuk mengetahui program yang diberikan dilakukan dengan tepat atau sesuai dengan peserta didik.
 - b. Untuk mengetahui program yang dilakukan bahwasanya membutuhkan syarat-syarat yang belum diperhitungkan.
 - c. Untuk mengetahui bahwa saat melaksanakan program membutuhkan sarana prasarana dan alat supaya tujuan yang ingin dicapai diperoleh dengan baik atau mendapatkan hasil maksimal.
 - d. Untuk mengetahui saat menjalankan program tersebut sudah menggunakan metode, pendekatan, dan alat evaluasi yang sudah tepat.³⁵
4. Prinsip-prinsip penilaian formatif
- Upaya dalam mendapatkan hasil penilaian yang lebih baik, kegiatan penilaian dalam evaluasi harus termasuk ke dalam prinsip-prinsip umum yaitu:
- a. Kontinuitas

³⁴ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, hal 50.

³⁵ Arikunto, hal 52-53.

Penilaian tidak boleh dilakukan secara insidental karena pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses yang kontinu. Oleh sebab itu tes pun harus dilakukan secara kontinu.

b. Komprehensif

Dalam melakukan tes terhadap suatu objek, pendidik harus mengambil seluruh objek itu sebagai bahan tes. Misalnya, jika objek tes adalah peserta didik, maka seluruh aspek kepribadian harus dites, baik yang menyangkut kognitif, afektif maupun psikomotorik.

c. Adil dan objektif

Dalam melaksanakan tes pendidik harus berlaku adil tanpa pilih kasih. Pendidik juga hendaknya bertindak secara objektif, apa adanya sesuai dengan kemampuan peserta didik. Evaluasi harus didasarkan atas kenyataan (data dan fakta) yang sebenarnya, bukan hasil manipulasi atau rekayasa.

d. Kooperatif

Dalam kegiatan tes pendidik hendaknya bekerja sama dengan semua pihak, seperti orang tua peserta didik, sesama pendidik, kepala sekolah, termasuk dengan peserta didik itu sendiri.

e. Praktis

Praktis bisa disebut juga mudah digunakan, baik oleh pendidik itu sendiri yang menyusun tes ataupun orang lain yang nantinya

menggunakan alat tersebut. Maka dari itu bahasa dan petunjuk soal harus diperhatikan dengan benar.

f. Terbuka

Tes harus dilakukan secara terbuka untuk berbagi kalangan, sehingga keputusan dalam keberhasilan siswa jelas.

g. Tidak direkayasa

Pihak pihak yang berkepentingan tanpa adanya rekayasa yang bisa merugikan semua pihak.³⁶

D. Penelitian Terkait

1. Penelitian Dimas Amrullah pada tahun 2020 yang berjudul "Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran sejarah Kelas X di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah". Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and development). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi kahoot berbasis web sebagai alat evaluasi. Hasil dari penelitian ini adalah alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot untuk digunakan sebagai alat evaluasi dan terlaksana dengan baik karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta

³⁶ Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, hal 31.

didik. Dibuktikan dengan nilai pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan. Persamaan penelitian tersebut dengan skripsi peneliti yaitu sama-sama menggunakan media kahoot sebagai alat evaluasi, sedangkan perbedaan dari penelitian tersebut dengan skripsi peneliti yaitu terhadap fokus mata pelajaran yang berbeda, penelitian tersebut meneliti mata pelajaran sejarah sedangkan peneliti pelajaran fiqih ibadah.

2. Penelitian Cahya Kurnia Dewi pada tahun 2018 yang berjudul "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X". Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and development). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada mata pelajaran matematika kelas X, dan mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan alat evaluasi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan layak untuk digunakan. Produk telah divalidasi oleh ahli materi dan mendapat persentase akhir sebesar 82% , ahli media mendapat persentase akhir sebesar 83% dan ahli bahasa mendapat persentase akhir 81%. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pelajaran matematika. Dan aplikasi Kahoot merupakan alat evaluasi yang praktis dan mudah di download oleh guru. Perbedaan penelitian tersebut dengan skripsi peneliti yaitu terletak pada tujuan peneliti. Tujuan penelitian tersebut adalah mengembangkan alat evaluasi

menggunakan kahoot sedangkan skripsi peneliti tujuannya yaitu memanfaatkan media kahoot sebagai penilaian formatif, dan juga penelitian tersebut berfokus pada pembelajaran matematika sedangkan skripsi peneliti akan berfokus kepada pembelajaran fiqih ibadah. Sedangkan persamaan dari penelitian tersebut yaitu menggunakan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi.

3. Penelitian Clara Ayu Setya Kurniawati pada tahun 2019 yang berjudul "Implementasi Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 1 Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri". Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Grup Design. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh implementasi media kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran, dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media kahoot sebagai alat evaluasi. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh implementasi media kahoot dalam proses pembelajaran tematik kelas V untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 1 Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri. Persamaan penelitian tersebut dengan skripsi peneliti yaitu menggunakan kahoot sebagai alat evaluasi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan perbedaan dari penelitian tersebut yaitu pada subjek penelitian tersebut yaitu jenjang sekolah dasar

atau SD, sedangkan skripsi peneliti yaitu siswa jenjang sekolah menengah atas atau SMA.

4. Penelitian Khabidin pada tahun 2019 yang berjudul "Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara". Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan aplikasi kahoot untuk diterapkan dalam mengkondisikan kelas. Berdasarkan pengembangan tersebut, diperoleh hasil bahwa adanya perbedaan antara efektifitas penerapan kahoot dalam mengkondisikan kelas dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara. Persamaan dalam penelitian tersebut dengan skripsi peneliti yaitu menggunakan kahoot sebagai media untuk penelitian. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan skripsi peneliti yaitu terhadap focus tujuan penelitian, tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui efektifitas kahoot dalam pengkondisian kelas, sedangkan skripsi peneliti tujuannya untuk memanfaatkan media kahoot sebagai penilaian formatif, dan juga subjek penelitian tersebut yaitu siswa jenjang sekolah menengah pertama atau SMP, sedangkan skripsi peneliti siswa jenjang sekolah menengah atas atau SMA.
5. Penelitian Bertita Alike Dewi dan Masniladevi pada tahun 2021, dengan judul "Pengaruh Penggunaan Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Kegiatan

Penutup Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada kegiatan penutup pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kauman Padang Panjang. Jenis penelitian ini adalah quasi-experimental design. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada kegiatan penutup pembelajaran matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kauman Padang Panjang. Persamaan penelitian tersebut dengan skripsi peneliti yaitu menggunakan kahoot sebagai alat evaluasi. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan skripsi peneliti yaitu mempunyai tujuan penelitian yang berbeda tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh penggunaan kahoot sebagai alat evaluasi pada kegiatan penutup pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa sedangkan tujuan penelitian skripsi peneliti untuk memanfaatkan media kahoot sebagai penilaian formatif, dan juga penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif sedangkan skripsi peneliti menggunakan metode kualitatif, dan yang terakhir letak perbedaan penelitian diatas yaitu menggunakan subjek yang berbeda penelitian diatas meneliti siswa jenjang sekolah dasar atau SD, sedangkan skripsi peneliti siswa jenjang sekolah menengah ke atas atau SMA.

E. Kerangka Teori

Berhasil atau tidaknya proses dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil yang diperoleh peserta didik. Molstad dan Karseth dalam Nurhasanah mengatakan bahwa kemampuan peserta didik sesudah mereka mengetahui dan mempelajari dapat terlihat dari hasil yang dicapai oleh peserta didik.³⁷ Bagian yang paling penting dalam kegiatan belajar yaitu hasil belajar, terdapat beberapa ranah dalam menentukan hasil yang dicapai siswa. Bloom dalam Rusmono mengatakan bahwa hasil belajar yang mempengaruhi perubahan perilaku siswa digambarkan dalam 3 ranah yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan.³⁸ Sebagaimana yang tercantum dalam Permendikbud No.23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian bahwa dalam menilai hasil belajar siswa terdapat 3 ranah yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik).³⁹

³⁷ Siti Nurhasanah and A. Sobandi, “*Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa,*” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128.

³⁸ Rusmono, *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu* (Bogor: Ghalia Indonesia., n.d.).

³⁹ “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan,” 2019.

Hasil belajar dapat diperoleh salah satunya menggunakan penilaian formatif. Formatif adalah proses penilaian yang digunakan untuk mendapatkan informasi sejauh mana siswa memahami materi dan memberikan umpan balik selama pembelajaran.⁴⁰ Penilaian formatif adalah penilaian yang memberikan umpan balik yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran.⁴¹ Dapat disimpulkan bahwa penilaian formatif dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini juga memberikan umpan balik yang dapat membimbing siswa untuk meningkatkan kemajuan mereka.

Media pembelajaran merupakan bagian tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan dapat membantu proses belajar siswa, karena media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga murid tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar.⁴² Media pembelajaran sebenarnya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik untuk memperoleh tujuan pembelajaran yang baik.⁴³ Salah satu bagian yang paling penting dalam proses pembelajaran yaitu Media Pembelajaran.

⁴⁰ Purnomo, "Keefektifan Penilaian Formatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa Ditinjau Dari Motivasi Belajar," *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2013, 649–56.

⁴¹ M U H Ilyas Ismail, "Pengaruh Intensitas Penilaian Formatif Terhadap," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA 2*, no. 1 (2012): 58–70.

⁴² Hartanti, "Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Improving Student Learning Motivation With Interactive Learning Media of Hypermedia-Based Game."

⁴³ M Hosnan, *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2019).

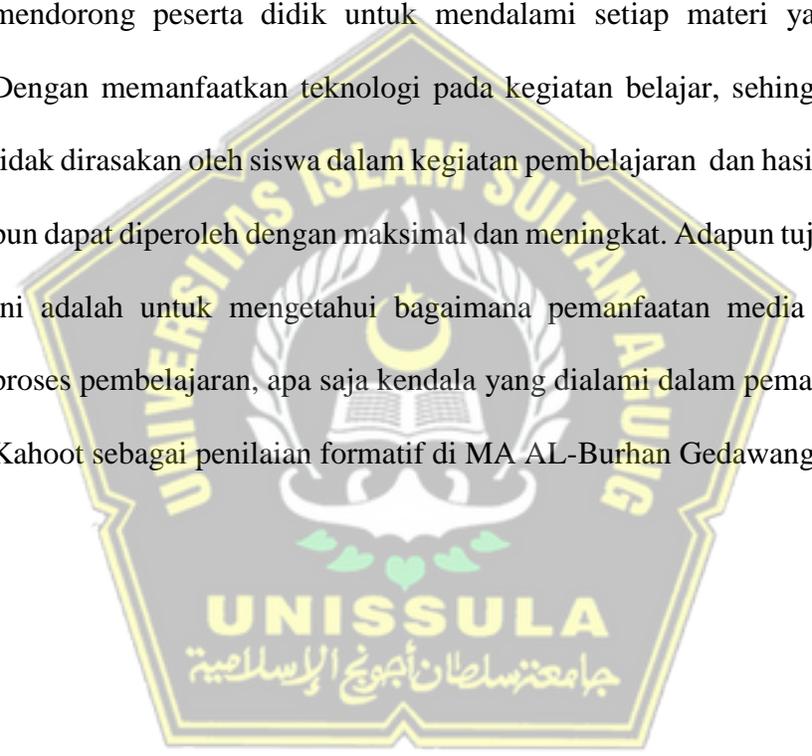
Karena dengan adanya media, para peserta didik lebih mudah memahami apa yang diterangkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran biasanya dilakukan pada setiap akhir proses pembelajaran, untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran guru melakukan evaluasi pembelajaran salah satunya yaitu bisa menggunakan media kahoot sebagai instrument penilaian formatif. Game-based Learning menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Aplikasi Kahoot sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para peserta didik. Inovasi Platform Kahoot ini mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas adalah game edukasi Kahoot. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran jenis visual dan memiliki fungsi menarik.⁴⁴ Kahoot merupakan aplikasi online yang bersifat interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah, ditampilkan dalam bentuk game online berupa kuis. Kahoot menyediakan alternative menampilkan evaluasi pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan.

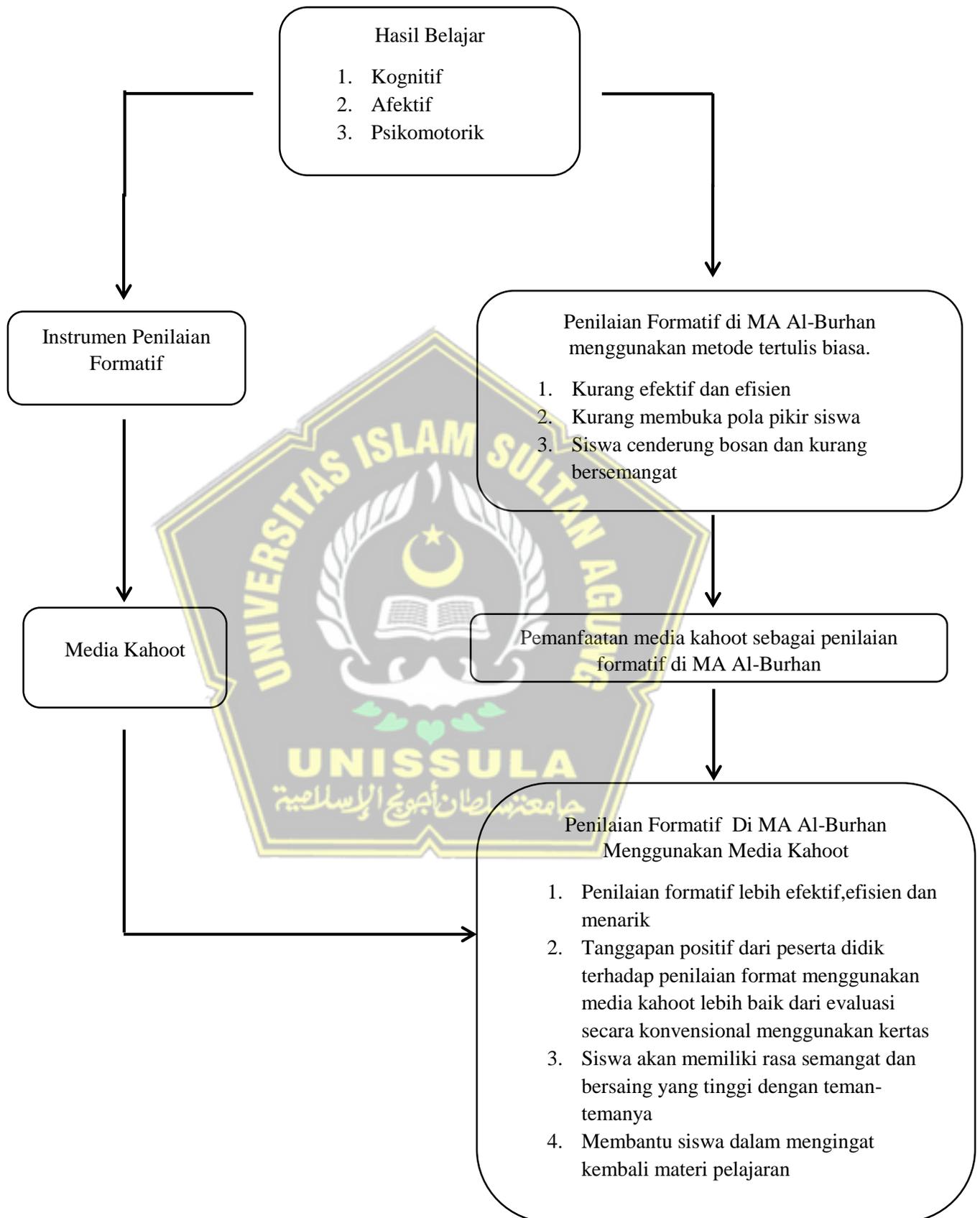
⁴⁴ Affrida, "Pola Asuh Anak Usia Pra Sekolah Bagi Ibudengan Peran Ganda," PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini 3 (2017): 72-77.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis hypermedia, yang mana bisa memuat teks, foto, audio, video maupun grafis komputer.⁴⁵

Sebagai media Kahoot pembelajaran berbasis digital game based learning dapat meningkatkan motivasi dan peserta didik dan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran. Konten kahoot dapat dibuat untuk mendorong peserta didik untuk mendalami setiap materi yang diajarkan. Dengan memanfaatkan teknologi pada kegiatan belajar, sehingga rasa jenuh tidak dirasakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa pun dapat diperoleh dengan maksimal dan meningkat. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media Kahoot pada proses pembelajaran, apa saja kendala yang dialami dalam pemanfaatan media Kahoot sebagai penilaian formatif di MA AL-Burhan Gedawang.



⁴⁵ Hartanti, "Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Improving Student Learning Motivation With Interactive Learning Media of Hypermedia-Based Game."



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Definisi Konseptual

1. Media Kahoot

Kahoot merupakan aplikasi online yang bersifat interaktif yang biasanya digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah, kemudian ditampilkan berupa kuis. Kahoot memiliki penampilan yang menarik sehingga dapat menyajikan evaluasi pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan.⁴⁶ Sebagai media Kahoot pembelajaran berbasis digital game based learning dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan peserta didik dan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran. Penggunaan media kahoot dapat meningkatkan peserta didik untuk memahami setiap materi yang diajarkan. Dengan memanfaatkan teknologi pada kegiatan belajar, sehingga rasa jenuh tidak dirasakan oleh siswa.

2. Penilaian Formatif

Formatif adalah proses penilaian yang digunakan untuk mendapatkan informasi sejauh mana siswa memahami materi dan memberikan umpan balik selama pembelajaran.⁴⁷ Penilaian formatif adalah penilaian yang

⁴⁶ Hartanti.

⁴⁷ Purnomo, "Keefektifan Penilaian Formatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa Ditinjau Dari Motivasi Belajar." Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, 2013.

memberikan umpan balik yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran.⁴⁸ Penilaian formatif adalah evaluasi yang dilakukan saat proses pembelajaran masih berlangsung.⁴⁹ Dapat disimpulkan bahwa penilaian formatif dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini juga memberikan umpan balik yang dapat membimbing siswa untuk meningkatkan kemajuan mereka.

B. Jenis Atau Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif sendiri bersifat deskriptif, Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian untuk menjawab permasalahan yang memerlukan pemahaman secara mendalam dalam konteks waktu dan situasi yang bersangkutan, dilakukan secara wajar dan alami dengan kondisi objektif dilapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kualitatif. Penelitian ini termasuk kedalam jenis kualitatif.⁵⁰ Penelitian lapangan (*field research*), yaitu peneliti langsung melakukan penelitian di MA Al-Burhan Gedawang.

⁴⁸ Ismail, "Pengaruh Intensitas Penilaian Formatif Terhadap Hasil Belajar Awal Siswa." Jurnal Formatif 2(1): 58-70 ISSN: 2088-351X,2012.

⁴⁹ Sa'adah, "Penerapan Evaluasi Formatif Sebagai Upaya Meningkatkan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam Di SMA AL-Islam Krian Sidoarjo," Doctoral Dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2015.

⁵⁰ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011).

C. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada hari jumat tanggal 24 Februari 2022 sampai 4 Maret 2022. Dengan melakukan perizinan secara resmi kepada kepala sekolah di MA Al-Burhan Gedawang, dengan membawa surat izin resmi penelitian. Lokasi penelitian dilaksanakan di MA Al-Burhan Gedawang Jalan Vila Madani RT 10 RW 02 Kelurahan Gedawang Kecamatan Banyumanik Kota Semarang. Jawa Tengah Kode Pos: 50266.

D. Sumber Data

Dalam suatu penelitian, menentukan sumber data adalah suatu keharusan dengan syarat-syarat yang harus dipenuhi. Dengan kata lain apabila sumber data sudah ditentukan, maka barulah dapat dilaksanakan penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto sebagaimana yang dikutip dalam buku *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, menjelaskan: “subyek dari mana data dapat diperoleh”⁵¹ Adapun Sumber data dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Data Primer

Menurut Sugiyono yang dimaksud data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Artinya sumber data penelitian diperoleh secara langsung dari sumber aslinya bukan melalui perantara. Sumber data tersebut biasanya berupa wawancara, pendapat dari

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta (Rineka Cipta, 2011).

individu atau kelompok (orang) maupun hasil observasi dari suatu objek.⁵²

Dalam penelitian ini yang dijadikan sumber dari data primer yaitu guru yang menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Fiqih ibadah dan siswa kelas X yang menggunakan aplikasi kahoot ini di kelas.

2. Data Sekunder

Data sekunder menurut Sugiyono adalah sumber yang tidak diperoleh secara langsung jadi sumber data tidak bertemu secara langsung dan memberikan data kepada pengumpul data. Artinya sumber data penelitian diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku catatan, bukti yang telah ada atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum.⁵³ Data sekunder dalam penelitian ini antara lain dokumen-dokumen resmi terkait profil sekolah di MA Al-Burhan, dokumen terkait pemanfaatan kahoot sebagai instrumen penilaian formatif.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian. untuk memperoleh data yang berkaitan dengan pembahasan “Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Instrumen Penilaian Formatif Pada

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, CV., 2017), 193.

⁵³ Sugiyono, 193.

Pembelajaran Fiqih Di MA Al-Burhan Gedawang”, maka penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan sebuah pengamatan pada suatu kegiatan secara langsung pada objek penelitian yang akan dilakukan.⁵⁴ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi langsung. Observasi digunakan untuk mendapatkan informasi dan gambaran lebih lanjut tentang pemanfaatan media kahoot sebagai penilaian formatif di kelas. Data hasil observasi akan menjawab pertanyaan penelitian pertama dan kedua yaitu tentang pelaksanaan pemanfaatan media kahoot sebagai penilaian formatif dan apa saja kendala yang dialami terhadap pemanfaatan media kahoot sebagai penilaian formatif pada pembelajaran fiqih ibadah. Selama observasi, peneliti datang ke kelas dan melihat bagaimana pemanfaatan media kahoot sebagai penilaian formatif. Kemudian peneliti mengambil dokumentasi tentang menggunakan Kahoot di kelas kemudian peneliti menggunakan observasi checklist. Selain itu peneliti juga membuat beberapa catatan sebagai tambahan informasi. Observasi bertujuan untuk mendukung data hasil wawancara.

2. Wawancara

⁵⁴ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, ed. Endang Wahyuni, 1st ed. (Jakarta: PT. Kharsma Putra Utama, 2016).

Wawancara ini dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.⁵⁵ Wawancara digunakan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Pada penelitian kali ini peneliti menjadikan siswa kelas X guru mata pelajaran Fiqih Ibadah di MA Al-Burhan sebagai informan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara lain untuk memperoleh data dari responden dengan menggunakan teknik dokumentasi. Pada teknik ini peneliti memungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden. Dokumentasi berupa teknik pengumpulan data-data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, notulen rapat, dan sebagainya. Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data tentang kondisi keseluruhan sekolah seperti sejarah berdirinya, visi dan misi, keadaan guru, keadaan peserta didik, dan keadaan sarana prasarana.

F. Teknik Analisis Data

⁵⁵ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosdakarya, 2013).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini merupakan pengumpulan data dan informasi untuk menggambarkan suatu keadaan dan memeriksa sebab-sebab dari suatu gejala yang terjadi tanpa rekayasa saat penelitian berlangsung. Melalui pendekatan deskriptif inilah diperoleh data dan informasi sebanyak-banyaknya mengenai pemanfaatan media kahoot sebagai instrument penilaian formatif pada pembelajaran fiqih.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti sebagai berikut :

1. Reduksi data

Reduksi data merujuk pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan dan penstransformasian data mentah yang terjadi dalam catatan lapangan tertulis.⁵⁶ Reduksi data menjadi langkah awal yang dilakukan dalam menganalisis data dalam penelitian ini. Reduksi data mengacu pada proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi, dan mengubah data dalam catatan lapangan atau transkrip tertulis. Pada fase ini, peneliti menyeleksi semua data yang diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Kemudian peneliti memfokuskan data yang diperoleh sebelumnya dan membagi data berdasarkan isi untuk menjawab pertanyaan penelitian. Data diubah menjadi transkripsi wawancara, catatan observasi dan checklist serta jawaban kuesioner.

⁵⁶ Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data.*, 5th ed. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

2. Penyajian data (data display)

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.⁵⁷

Langkah selanjutnya adalah penyajian data. Umumnya, penyajian adalah kumpulan informasi yang terorganisir dan terkompresi yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan tindakan. Pada fase ini, peneliti menampilkan semua data dari wawancara, observasi dan dokumentasi ke dalam bentuk narasi dan tabel.

3. Menarik kesimpulan atau verifikasi

Setelah data direduksi dan ditampilkan, inilah langkah terakhir dari analisis data yaitu menarik kesimpulan atau melakukan verifikasi. Pada langkah ini, peneliti menyimpulkan hasil data dari wawancara, observasi dan juga dari dokumentasi.

G. Uji Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan data supaya data yang diperoleh valid dan juga reabilitas peneliti menggunakan triangulasi. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 273) bahwa “Triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu”. Triangulasi dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Triangulasi Sumber

⁵⁷ Djunaidi Ghani and Fauzan Al Mansur, *Metode Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012).

Triangulasi sumber untuk mengujikan bahwa data tersebut kredibel yaitu dengan cara data yang sudah diperoleh dicek kembali dengan beberapa sumber. Sumber pada tahap ini yaitu dengan cara membandingkan tiga sumber. Data dari ketiga sumber tersebut, tidak bisa dirata-rata kan tetapi dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda dan mana yang spesifik dari tiga sumber tersebut. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (member check) dengan tiga sumber data tersebut.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda yaitu seperti wawancara, observasi dan dokumentasi.

3. Triangulasi Waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara dipagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Untuk itu dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.



BAB IV

ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI INSTRUMEN PENILAIAN FORMATIF DI MA AL-BURHAN GEDAWANG

Pada Bab IV ini yang akan dibahas yaitu tentang Bagaimana pemanfaatan media kahoot sebagai penilaian formatif di MA Al-Burhan Gedawang dan kendala apa saja yang dialami saat menggunakan media kahoot sebagai penilaian formatif di MA Al- Burhan Gedawang.

A. Analisis Hasil Data Penelitian

Berdasarkan penelitian di sekolah tersebut dari tanggal 24 Februari 2022 sampai 4 Maret 2022 dengan cara melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi, maka hasil dan pembahasan penelitian dapat diperoleh sebagai berikut:

1. Hasil Observasi Di kelas

Guru memberi salam dan sapa serta menanyakan kabar dari peserta didik. Setelah itu, guru memperkenalkan diri dan menyampaikan tujuan dari penelitian yang dilaksanakan. Guru juga bertanya, adakah peserta yang telah mengenal Kahoot dan pernah menggunakannya. Sebagian besar siswi di kelas belum mengetahui dan belum pernah menggunakan kahoot sehingga guru menjabarkan gambaran umum dari Kahoot. Pada pertemuan sebelumnya guru sudah memberi tahu peserta didik bahwasanya pertemuan selanjutnya yaitu hari jumat akan ada penilaian formatif berupa kuis

menggunakan media kahoot, peserta didik sebelumnya sudah belajar terlebih dahulu dan guru juga memberikan kisi-kisi materi apa saja yang akan diujikan, diharapkan siswa bersungguh-sungguh dalam belajar agar hasil belajar peserta didik sesuai dengan yang diharapkan, sebelum pembelajaran menggunakan kahoot di lakukan guru sudah mempersiapkan laptop dan handphone sesuai dengan jumlah peserta didik kelas X yaitu 15 anak. Kemudian guru memastikan bahwa laptop dan handphone berfungsi dengan baik. Sebelum menyajikan kuis melalui Kahoot guru memberi petunjuk penggunaan dan pengerjaan. Setelah memastikan semua siswi paham akan petunjuk yang diberikan, guru mempersilakan peserta didik untuk menginputkan PIN game yang ada. Pada Kahoot guru menyiapkan 15 butir pertanyaan berupa pilihan ganda. Kemudian setelah peserta didik mengerjakan soal kuis yang sudah diberikan setiap perbutir soal diberi waktu 30 detik untuk menjawab. Setelah siswa menjawab dilayar muncul nama siswa yang jawabannya benar dan tercepat, di layar ditampilkan 3 nama siswa yang skornya paling tinggi, jadi setelah siswa menjawab kemudian langsung ditampilkan jawaban yang benar di layar kemudian guru langsung meriviuw jawaban tersebut diharapkan siswa lebih mengingat kembali materi pelajaran. Karena terdapat skor dilayar setiap siswa yang menjawab soal dengan benar dan cepat, hal tersebut membuat siswa menjadi lebih bersemangat untuk menjawab karena mempunyai rasa bersaing dengan teman temannya. Berikut merupakan beberapa hal yang peneliti

dapat dalam kegiatan pemanfaatan kahoot sebagai instrumen penilaian formatif melalui observasi atau pengamatan:

- a. Siswa paham akan petunjuk penggunaan kahoot yang telah disampaikan guru.
- b. Ada siswa yang tidak dapat mengikuti kuis disebabkan jaringan internet yang lemah.
- c. Siswa terlihat bersemangat dan tertarik dalam mengikuti kuis melalui Kahoot.
- d. Beberapa siswi masih bertanya mengenai petunjuk pengerjaan dari Kahoot dan sejenak kebingungan dalam melihat pilihan jawaban.
- e. Ada siswi yang melakukan ‘salah klik’ dalam proses pengerjaan kuis disebabkan ketidakteelitian.
- f. Setelah mengerjakan pernyataan pertama, sebagian besar siswi sudah paham jalan main dari Kahoot dan berlomba untuk menjawab setepat dan secepat yang mereka mampu pada pernyataan berikutnya.
- g. Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan saat menggunakan kahoot sebagai penilaian formatif.

2. Hasil Wawancara Peserta Didik

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada 5 orang peserta didik, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Jawaban siswa ketika diberi pertanyaan mengenai apakah siswa baru mengetahui media kahoot atau sebelum nya sudah pernah mengetahui?

Jawaban dari 5 tersebut sama yaitu mereka belum pernah mengetahui kahoot sebelumnya dan ini baru pertama kalinya mereka menggunakan kahoot. berikut cuplikan jawaban siswa sebagai pendukung pernyataan tersebut : “Iya kak, saya belum pernah mengetahui kahoot dan ini baru pertama kalinya memakai kahoot.!”

Kemudian jawaban siswa ketika diberi pertanyaan mengenai apakah penggunaan media kahoot membantu siswa dalam memahami materi fiqih ibadah yang rumit. jawaban mereka kebanyakan menjawab kahoot sangat membantu mengingat materi pelajaran yang rumit karena di setiap soal dibahas atau di rewiuw satu persatu dan itu memudahkan peserta didik mengingat kembali materi pelajaran yang rumit. Berikut cuplikan jawaban dari siswi yang menguatkan pernyataan di atas: “Iya sangat membantu karena saat menggunakan kahoot sebelumnya kan belum pernah, jadi pas dikasih tau ustadzah kalo besok menggunakan kahoot menjadi lebih semangat belajar karena baru pertama kali jadinya antusias untuk belajarnya!”

Pertanyaan selanjutnya mengenai apakah lebih menyenangkan proses ulangan atau penilaian formatif menggunakan kahoot atau menggunakan tes tertulis biasa , jawaban dari 5 peserta didik menjawab bahwa lebih menyenangkan menggunakan kahoot dari pada tes tertulis karena kalau tes biasanya membosankan dan membuat jenuh, tetapi saat menggunakan

kahoot tidak terasa waktunya, menarik, seru dan juga lebih menyenangkan.

berikut jawaban salah satu siswa untuk mendukung pernyataan tersebut

“Betul, lebih seru pakai kahoot karena seperti bermain sambil belajar jadinya waktunya tidak terasa , dan juga seperti main game jadi ga kerasa kalau itu ulangan, juga kalo tes tertulis biasa membosankan karena sudah biasa jadi butuh suasana baru seperti menggunakan kahoot, setiap soalnya juga diberi waktu jadi saat menjawab soal deg deg an dan lebih menantang dan semangat soalnya berlomba-lomba dengan teman”

Berkaitan dengan motivasi belajar yang timbul ketika menggunakan Kahoot, semua siswa menyatakan bahwa menggunakan media Kahoot membuat mereka merasa termotivasi. Siswa sudah tahu bahwa pertemuan selanjutnya menggunakan kahoot pada pembelajaran fiqih ibadah akan diadakan kuis melalui kahoot, sehingga siswa merasa harus fokus mengikuti pembelajaran fiqih ibadah agar ketika kuis dapat mengerjakan soal dengan benar. Siswa juga memiliki perasaan gengsi jika melakukan kesalahan jawab, sehingga bertekad untuk memperhatikan materi yang diberikan agar tidak tertinggal dari siswa lain. berikut pernyataan hasil wawancara siswa :

“Betul termotivasi karena sebelumnya ustadz bilang kalo pertemuan besok menggunakan kahoot, karena murid butuh metode pembelajaran yang bervariasi biar tidak bosan , kalo pake kahoot kan belum pernah jadi seneng dan semangat, juga saat menggunakan kahoot ada rangkingnya disetiap soal jadi kita lebih semangat jawab dengan cepat dan teliti biar jadi rangking pertama.!”

Pertanyaan selanjutnya mengenai apakah media kahoot mudah dioperasikan saat digunakan, semua siswa menjawab mudah , karena tinggal memasukan

pin yang sudah diberikan oleh guru , dan sebelum nya juga sudah dijelaskan guru bagaimana cara menggunakan kahoot, jadi saat mempraktekannya siswa tidak bingung. Perntanyaan mengenai bagaimana suasana dikelas saat guru menggunakan kahoot sebagai penilaian formatif, semua siswa menyatakan bahwa suasana dikelas seru dan menyenangkan mereka mengatakan bahwa waktu tidak terasa dan tidak seperti ulangan, karena kahoot seperti permainan jadi bisa bermain sambil belajar. pernyataan salah satu siswa sebagai berikut :

“Suasana dikelas seru, menyenangkan, dan menegangkan, biasanya kan kalo ulangan suasananya sepi sunyi habis itu kita pusing gara-gara ulangan , tapi saat kuis menggunakan kahoot seperti refreshing tidak terasa kalo itu ulangan dan juga kita dilatih untuk lebih tangkas cepat dan teliti saat menjawab pertanyaan karena setiap soal diberi waktu, jadi kita lebih semangat , dan juga tadi ada suara instrumen menggunakan speaker jadi lebih seru, tidak terasa waktunya kalo sudah habis.!”

Ketika ditanya berkaitan dengan kelebihan Kahoot dalam membantu siswa untuk mengingat materi yang disampaikan pada pertemuan, semua siswa setuju bahwa penilaian formatif fiqih ibadah menggunakan media Kahoot membantu dalam mengingat materi yang disampaikan pada pertemuan. Hal tersebut dikarenakan melalui Kahoot siswa didorong mengingat materi yang diberikan melalui soal. Berikut salah satu kutipan wawancara dengan subjek berkaitan dengan pernyataan diatas.

“Benar lebih mengingat materi yang karena setelah kita menjawab satu soal, habis itu ustadzah menjelaskan, dan jawabanya kan kelihatan

dilayar dan tampilan soal menarik berwarna warni jadi lebih inget, oh ini jawabanya yang benar”

B. Analisis Pembahasan Data Penelitian

1. Pelaksanaan Pemanfaatan Kahoot Sebagai Instrumen Penilaian Formatif

Proses penilaian formatif dengan menggunakan media Kahoot pada pembelajaran fiqih ibadah telah terlaksana di kelas X MA Al-Burhan Gedawang dengan baik sekali. Hal ini didukung oleh data observasi keterlaksanaan yang dilakukan oleh peneliti saat di kelas. Berdasarkan tabel hasil skor atau nilai siswa saat menggunakan kuis kahoot mendapatkan hasil yang sangat baik hal tersebut membuktikan bahwa pemanfaatan media kahoot sebagai penilaian formatif terlaksana dengan baik karena hasil belajar siswa seperti yang diharapkan. Secara umum, penelitian ini menemukan bahwa Kahoot efektif digunakan untuk kegiatan penilaian formatif. Hal ini bisa dilihat dari respon siswa.

Berdasarkan respon siswa melalui observasi serta diperkuat dengan data wawancara, didapatkan bahwa Kahoot membantu siswa dalam memahami materi fiqih ibadah yang rumit. Kemudian siswa juga merasa penggunaan media untuk penilaian formatif lebih menyenangkan dan juga tidak membosankan dari pada menggunakan tes tertulis biasa, dan di samping itu kahoot juga membantu siswa dalam mengingat materi fiqih ibadah. Di dalam kahoot terdapat skor dan menentukan rangking , Siapa yang menjawab soal secara tepat dan cepat dapat mendorong rasa semangat dan bersaing yang tinggi

dengan peserta didik lainnya. Made Wena, menyatakan keuntungan pembelajaran dengan teknologi dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi siswa yang lamban dalam pembelajaran, merangsang siswa dalam mengerjakan latihan dan dapat menyesuaikan kecepatan belajar dapat sesuai dengan kemampuan siswa.⁵⁸

Jadi proses penilaian formatif menjadi lebih berkesan karena saat menggunakan kahoot sebagai penilaian formatif suasana kelas menjadi menyenangkan rasa jenuh tidak dirasakan oleh peserta didik, jadi peserta didik bisa bermain dan diimbangi dengan belajar dan hal tersebut menjadikan proses penilaian formatif tidak terasa, dan baiknya hasil belajar siswa dapat diperoleh dengan maksimal.

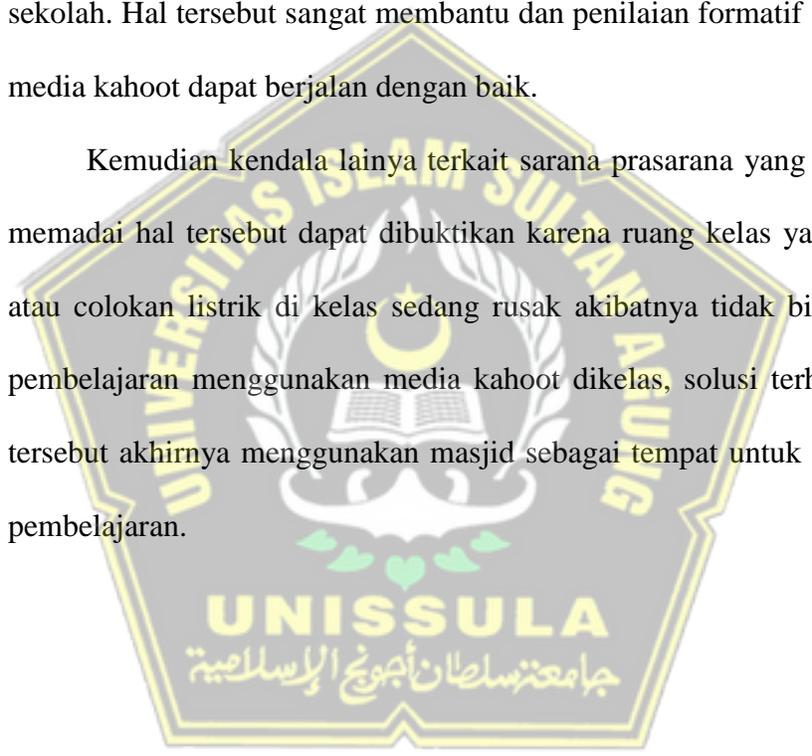
2. Kendala Saat Memanfaatkan Media Kahoot Sebagai Instrument Penilaian Formatif

Kendala yang dialami saat menggunakan media kahoot sebagai penilaian formatif pada pembelajaran fiqh ibadah kelas X di MA Al-Burhan Gedawang yaitu terletak pada jaringan internet menggunakan wifi karena kebetulan saat melakukan penilaian formatif menggunakan media kahoot. Saat bersamaan fasilitas milik sekolah yaitu lab komputer tidak bisa di pakai karena sedang digunakan untuk kepentingan lainya kemudian alternatif lainya menggunakan beberapa laptop milik pengasuh pondok pesantren di MA Al-

⁵⁸ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011).

Burhan, karena wifi milik sekolah tidak bisa dimanfaatkan solusinya yaitu dengan cara menggunakan hotspot lewat handphone tetapi hal tersebut awalnya kurang efektif dan juga menghambat proses penilaian formatif, karena jaringan yang lambat akhirnya menggunakan 3 handphone sekaligus untuk digunakan sebagai jaringan internet atau hotspot sebagai pengganti wifi sekolah. Hal tersebut sangat membantu dan penilaian formatif menggunakan media kahoot dapat berjalan dengan baik.

Kemudian kendala lainnya terkait sarana prasarana yang masih kurang memadai hal tersebut dapat dibuktikan karena ruang kelas yang sakelarnya atau colokan listrik di kelas sedang rusak akibatnya tidak bisa melakukan pembelajaran menggunakan media kahoot di kelas, solusi terhadap kendala tersebut akhirnya menggunakan masjid sebagai tempat untuk melaksanakan pembelajaran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa Pemanfaatan Media Kahoot sebagai penilaian formatif pada pembelajaran fiqih ibadah kelas X di MA Al-Burhan Gedawang sangat efektif dan juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa hal ini bisa dibuktikan dari hasil post tes setelah menggunakan media kahoot sebagai penilaian formatif. Pemanfaatan Kahoot sebagai penilaian formatif sangat menarik, efektif dan menyenangkan dipergunakan dalam proses pembelajaran, serta Penggunaan media Kahoot dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar fiqih ibadah serta dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kendala yang dialami saat menggunakan media kahoot sebagai penilaian formatif pada pembelajaran fiqih ibadah kelas X di MA Al-Burhan Gedawang yaitu terletak pada jaringan internet menggunakan wifi karena kebetulan saat melakukan penilaian formatif menggunakan media kahoot, saat bersamaan fasilitas milik sekolah yaitu lab komputer tidak bisa dipakai karena sedang digunakan untuk kepentingan lain kemudian alternatif lain menggunakan beberapa laptop milik pengasuh pondok pesantren di MA Al-Burhan, karena wifi milik sekolah tidak bisa dimanfaatkan solusinya yaitu dengan cara menggunakan hotspot lewat handphone tetapi hal tersebut awalnya kurang efektif dan juga menghambat proses penilaian formatif, karena jaringan yang lambat akhirnya menggunakan 3 handphone sekaligus untuk digunakan sebagai

jaringan internet atau hotspot sebagai pengganti wifi sekolah, hal tersebut sangat membantu dan penilaian formatif menggunakan media kahoot dapat berjalan dengan baik. Kemudian kendala lainnya terkait sarana prasarana yang masih kurang memadai hal tersebut dapat dibuktikan karena ruang kelas yang sakelarnya atau colokan listrik di kelas sedang rusak akibatnya tidak bisa melakukan pembelajaran menggunakan media kahoot dikelas, solusi terhadap kendala tersebut akhirnya menggunakan masjid sebagai tempat untuk melaksanakan pembelajaran.

B. Saran

Penelitian ini hanya mengulas mengenai pemanfaatan media kahoot sebagai penilaian formatif. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat meningkatkan wawasan untuk pembelajaran pemanfaatan media Kahoot lainnya yaitu berupa survey, diskusi dan campuran. Selain itu Kahoot hanya dapat dimanfaatkan yang sekolahnya difasilitasi jaringan internet yang lancar. Fasilitas sekolah yang kurang memadai akan memiliki gangguan jaringan dalam proses kegiatan pembelajaran, untuk itu diperlukan fasilitas yang memadai supaya pemanfaat media kahoot dapat berjalan dengan baik tanpa adanya kendala. Peneliti bisa menggunakan fitur lain yang tersedia dalam Kahoot, Selain kuis mode klasik (individu) dan kelompok sehingga bisa menjadi bervariasi. Kahoot sebaiknya di upgrade menjadi versi Pro atau Premium sehingga fitur yang digunakan lebih banyak.



DAFTAR PUSTAKA

- Affrida, E. N. "Pola Asuh Anak Usia Pra Sekolah Bagi Ibudengan Peran Ganda." *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (2017): 72–77. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v3i3a.1035>.
- Ahmad, Muhammad Abdul Qadir. *Metodelogi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Rineka cipta, 2015.
- Alfansyur, Andarusni, and Mariyani Mariyani. "Pemanfaatan Media Berbasis Ict 'Kahoot' Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN* 6, no. 2 (2019): 208–16. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>.
- Arifin, Faizal. "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Di Stiabi Riyadul 'Ulum." *Prosiding Seminar Nasional Ahlimedia* 1, no. 1 (2021): 8–18. <https://doi.org/10.47387/sena.v1i1.33>.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- . *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. 3rd ed. Jakarta: Bumi Akasara, 2018.
- . *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Aulia Fitria Ningrum. "Implementasi Kurikulum Pendidikan Berbasis Karakter Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas 1 Pokok Bahasan Akhlak Di SDN Salatiga 08 Kecamatan Sidorejo Tahun Ajaran 2011/2012", " Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN), 2012.
- Darajat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Edited by Bumi Aksara. Jakarta, 2014.
- Deddy Mulyana. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya, 2013.
- Dellos, Ryan. "Kahoot A Digital Game Resource for Learning." *Innovations in Teaching & Learning Conference Proceedings* 12, no. 4 (2015): 49–52. <https://doi.org/10.13021/g8060p>.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. 5th ed. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Firdiansyah, Yhadi, and Heni Purwa Pamungkas. "Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter." *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*

- 4, no. 1 (2021): 1. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549>.
- Ghani, Djunaedi, and Fauzan Al Mansur. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012.
- Hartanti, Dwi. "Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Improving Student Learning Motivation With Interactive Learning Media of Hypermedia-Based Game." *Prosiding Semnas*, no. September (2019): 78–85. <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/35/35>.
- Hawi, Akmal. *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Hosnan, M. *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2019.
- Ilhami, Zera. "Persepsi Siswa Dalam Menggunakan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Delapan Di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019." *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2019): 128–48. <https://doi.org/10.18196/mht.129>.
- Ilyas Ismail, Muh. "Pengaruh Bentuk Penilaian Formatif Terhadap Hasil Belajar Ipa Setelah Mengontrol Pengetahuan Awal Siswa." *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 15, no. 2 (2012): 175–91. <https://doi.org/10.24252/lp.2012v15n2a4>.
- Imam Ibnu Katsir. *Tafsir Ibnu Katsir*. Surakarta: Insan Kamil, 2015.
- Ishak, Harlina Binti, zubaidah mat Nor, and Ainee Ahmad. "Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot Dalam Pengajaran Abad Ke-21." *Seminar Serantau. Kedah: Jabatan Pendidikan Khas Institut Pendidikan Guru Kampus Darulaman Jitra. Dipetik* 11, no. 5 (2017): 2.
- Ismail, M U H Ilyas. "Pengaruh Intensitas Penilaian Formatif Terhadap." *Formatif : Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2, no. 1 (2012): 58–70. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/82/81%0A>.
- Kemenag RI. "No Title," n.d.
- Majid, Abdul. *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2014.
- Makhshun, Toha, Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam, Sultan Agung, Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam, Sultan Agung, and Pendidikan Agama Islam. "Pengaruh Variasi Gaya Mengajar Guru Pai Terhadap Motivasi Belajar Pai Siswa Di Smp

- Negeri 43 Semarang The Effect Of Pai Teacher Teaching Style Variations On Student Pai Learning Motivation At Smp Negeri 43 Semarang,” 2019, 428–43.
- Nata, Abuddin. *Metodelogi Studi Islam*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013.
- Nurdyansyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model. Nizmania Learning Center*, 2016.
- Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi. “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.
- Nurjannah. “Efektivitas Bentuk Penilaian Formatif Disesuaikan Dengan Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 29, no. 1 (2017): 75–90. <https://doi.org/10.21009/parameter.291.08>.
- “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan,” 2019. <https://doi.org/10.31227/osf.io/munp2>.
- Perdana, Indra, Rinda Eria Solina Saragi, and Eric Kunto Aribowo. “Students’ Perception of Utilizing Kahoot In Indonesian Language Learning.” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 08, no. 02 (2020): 290–306.
- Pujiwati, Heni. “Pemberian Tes Akhir Dengan Aplikasi Kahoot Pada Pelajaran Sejarah” 19, no. 2 (2020): 184–99.
- Purnomo, Y.W. “Keefektifan Penilaian Formatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa Ditinjau Dari Motivasi Belajar.” *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2013, 649–56.
- Rusmono. *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia., n.d.
- Sa’adah, E. “Penerapan Evaluasi Formatif Sebagai Upaya Meningkatkan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam Di SMA AL-Islam Krian Sidoarjo.” *Doctoral Dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya*, 2015.
- Sari, Lia Mega. “Evaluasi Dalam Pendidikan Islam.” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2019): 211. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v9i2.3624>.
- Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Edited by Endang Wahyuni. 1st ed. Jakarta: PT. Kharsma Putra Utama, 2016.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo, 2015.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV., 2017.

Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015.

Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.

Syafe'i, Imam. "Tujuan Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. November (2015): 151–66.

Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.

