

**PENGARUH MEDIA *GAMIFICATION KAHOOT* TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN FIKIH
KELAS XI DI MAN 4 PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk Memenuhi
Persyaratan Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)*



Oleh:

**SEPTIA YULIA NINGSIH
NIM. 2214010075**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
1448 H/ 2026 M**

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"

QS. Al-Baqarah: 286

"Kita tidak pernah tahu usaha mana yang akan berhasil, seperti juga kita tidak tahu do'a mana yang akan dikabulkan. Keduanya sama, perbanyaklah!"

-syn-

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Septia Yulia Ningsih

NIM : 2214010075

Tmp tgl lahir : Olo Senayan, 23 September 2004

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **"Pengaruh Media Gamification Kahoot terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di MAN 4 Pesisir Selatan"** adalah benar hasil karya Saya, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau karya yang sudah dipublikasikan dan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang ataupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah plagiasi atau tidak orisinal, maka Saya bersedia bahwa keabsahan skripsi dan gelar Saya dibatalkan.

Padang, 4 Maret 2026

Yang menyatakan,



Septia Yulia Ningsih
NIM. 2214010075

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Gamification Kahoot* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di MAN 4 Pesisir Selatan”, oleh Septia Yulia Ningsih NIM. 2214010075 telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Padang, 4 Maret 2026

Pembimbing 1



Dr. Hj. Azhariah Fatia, S.Ag., MA.
NIP. 197601202011012007

Pembimbing II



Dr. Widya Sari, MA.
NIP. 197604152009122001

PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Skripsi yang berjudul "*Pengaruh Media Gamification Kahoot terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di MAN 4 Pesisir Selatan*", oleh Septia Yulia Ningsih dengan NIM. 2214010075, telah diuji dalam sidang Munqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Senin 8 Juni 2026 yang dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

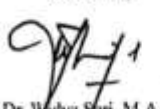
Padang, 8 Juni 2026

Tim Penguji

Ketua,

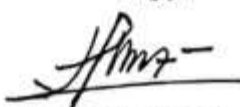

Dr. Hj. Azharah Fatia, S.Ag.,M.A.
NIP. 197601202011012007

Sekretaris,


Dr. Widya Sari, M.A.
NIP. 197604152009122001

Anggota

Penguji I,


Drs. Ilman Nasution, M.A.
NIP. 196505061994031005

Penguji II,


Dr. Azrul, M.Pd.
NIP. 198508012020121003

Penguji III,


Dr. Hj. Azharah Fatia, S.Ag.,M.A.
NIP. 197601202011012007

Penguji IV,


Dr. Widya Sari, M.A.
NIP. 197604152009122001



ABSTRAK

Judul skripsi ini adalah “Pengaruh Media *Gamification Kahoot* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI Di MAN 4 Pesisir Selatan” ditulis oleh Septia Yulia Ningsih NIM 2214010075 Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Penulisan skripsi ini dilatarbelakangi oleh cukup rendahnya hasil belajar peserta didik, proses pembelajaran yang masih menggunakan media yang kurang bervariasi oleh pendidiknya, belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam proses pembelajaran Fikih sehingga kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan media *Gamification Kahoot* pada mata pelajaran Fikih.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Gamification Kahoot* pada mata Pelajaran Fikih kelas XI di MAN 4 Pesisir Selatan dan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media *Gamification Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Fikih kelas XI di MAN 4 Pesisir Selatan.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kuantitatif menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest dan posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Pesisir Selatan tahun 2025/2026. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, kelas yang dipilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas XI. B.

Hasil penelitian ini adalah *pertama*, rata-rata nilai *pretest* peserta didik sebelum penggunaan media *Gamification Kahoot* adalah 62. *Kedua*, rata-rata nilai *posttest* peserta didik setelah diterapkannya media *Gamification Kahoot* adalah 82,20. *Ketiga*, terdapat perbedaan yang signifikan ditunjukkan berdasarkan uji hipotesis dengan SPSS Versi 27 diperoleh signifikan dalam dua sisi (2-tailed) sebesar $= <0,001$, ($<0,001 < 0,05$). *Ha* diterima dan *H0* ditolak, artinya terdapat pengaruh yang kuat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *Gamification Kahoot* pada mata Pelajaran Fikih kelas XI di MAN 4 Pesisir Selatan.

Kata kunci : Media Gamification Kahoot, Hasil Belajar

ABSTRACT

The title of this thesis is "The Effect of Kahoot Gamification Media on Student Learning Outcomes in the Fiqh Subject of Grade XI at MAN 4 Pesisir Selatan" written by Septia Yulia Ningsih, NIM 2214010075, Islamic Religious Education Study Program, Imam Bonjol State Islamic University, Padang.

This thesis is motivated by the relatively low learning outcomes of students, the learning process that still uses monotonous and lacks variety of media by educators, and the suboptimal use of interactive and engaging learning media in the Fiqh learning process, resulting in a lack of student motivation, which will impact student learning outcomes. One way to address these problems is by implementing Kahoot Gamification media in the Fiqh subject.

This research is a quantitative research using an experimental research type with a one-group pretest and posttest design. The population in this study were 11th grade students at Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Pesisir Selatan in the academic year of 2025/2026. Sampling in this study used a purposive sampling technique, the class selected as the experimental class was 11th grade. B.

The results of this study are: first, the average pretest score for students before using Kahoot Gamification media was 62. Second, the average posttest score for students after using Kahoot Gamification media was 82.20. Third, there is a significant difference shown based on the hypothesis test with SPSS Version 23 obtained significant in two sides (2-tailed) of $= < 0.001$, ($< 0.001 < 0.05$). H_a is accepted and H_0 is rejected, meaning there is a strong influence to improve student learning outcomes by using Kahoot Gamification media in the Fiqh subject for class XI at MAN 4 Pesisir Selatan.

Keywords: Kahoot Gamification Media, Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur atas kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang tidak pernah berhenti mencurahkan rahmat dan karunia-Nya kepada semua hamba-Nya, terutama kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Gamification Kahoot* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di MAN 4 Pesisir Selatan”. Shalawat berangkaikan salam semoga selalu disampaikan kepada Baginda Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam* yang telah mewasiatkan untuk senantiasa berpegang teguh kepada dua pedoman yang ditinggalkan untuk umatnya yaitu Al-Qur'an dan Sunnah Rasul *Shallallahu 'Alaihi Wasallam*.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang dan jajarannya.
2. Bapak Dr. Muhammad Zalnur, M.Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, dan Ibu Dwi Nur Umi Rahmawati, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam serta seluruh pegawai Program Studi Pendidikan Agama Islam.
3. Bapak Drs. Ilman Nasution, M.A. selaku pembimbing I, Bapak Dr. Azrul, M.Pd. selaku pembimbing II, Ibu Dr. Hj. Azhariah Fatia, M.A. selaku pembimbing III sekaligus Pembimbing Akademik dan Ibu Dr. Widya Sari, M.A. selaku pembimbing IV, yang telah memberikan bimbingan dan arahan semaksimal mungkin, sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tariblah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang.

5. Kepala Madrasah, Staf Tata Usaha, Wakil Kepala Madrasah dan Majelis Guru di MAN 4 Pesisir Selatan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Teristimewa, terima kasih yang tidak terhingga diucapkan kepada Ayahanda Ijal dan Ibunda Rahma Deni yang senantiasa mendoakan dan berusaha memberikan yang terbaik kepada penulis baik itu berupa dukungan moril maupun material, serta setia dan sabar mendorong penulis sehingga dapat menghantarkan penulis hingga akhir langkah ini. Terima kasih juga kepada Adik Ahmad Akhbar Zul Ikhrum dan Assyifa Putri Aqila, atas do'a dan dukungannya yang senantiasa selalu mendoakan yang terbaik untuk perkuliahan penulis.

Teman-teman seperjuangan Devi Rosvianto, Halimatul Fijriah, Fika Aulia Putri, Putri Salehah Siregar, Nur Sakinah Siregar, Yusra Ramadhana, Sri Gina Miranti, Salsabila Faruza Nasution, Nadiatulkhairiyah, Adinda Deswita Putri, Aini Mardiah, Aisyah Qurotul Sabila, Nila Komala Bintang, Tata Okta Vilona, Delci Amelia, Qhadadad Azizi, Rahmi Yulia Putri, Rahma Yolanda dan teristimewa kepada I.Fadillah, yang telah berkontribusi dan senantiasa memberikan motivasi kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis hingga sekarang ini.

Terima kasih kepada teman-teman PAI B 22 yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu, yang telah berkontribusi dan memberikan dorongan serta motivasi kepada penulis sehingga penulis masih bisa mengerjakan skripsi ini hingga tuntas. Semoga bantuan dan keikhlasan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan bernilai pahala di sisi Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*. Penulis berharap skripsi ini hendaknya bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Padang, 4 Maret 2026

Penulis



Septia Yulia Ningsih
NIM.2214010075

DAFTAR ISI

MOTTO

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13
G. Definisi Operasional	14
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Kajian Teori	16

1. Media Pembelajaran	16
a. Pengertian Media Pembelajaran	16
b. Manfaat Media Pembelajaran	17
c. Fungsi Media Pembelajaran	18
2. <i>Gamification Kahoot</i>	19
a. Pengertian <i>Gamification</i>	19
b. Pengertian <i>Kahoot</i>	20
c. Manfaat <i>Kahoot</i>	22
d. Kelebihan dan Kekurangan <i>Kahoot</i>	23
e. Langkah-langkah Membuat <i>Game Kahoot</i>	25
3. Hasil Belajar	27
a. Pengertian Hasil Belajar	27
b. Komponen-komponen Hasil Belajar	28
4. Pembelajaran Fikih.....	31
a. Pengertian Pembelajaran Fikih.....	31
b. Tujuan Pembelajaran Fikih	33
c. Ruang Lingkup Pembelajaran Fikih	35
d. Pernikahan dalam Islam	37
B. Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Berfikir	46
D. Hipotesis Penelitian	47
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian	49

B. Tempat dan Waktu Penelitian	50
C. Populasi dan Sampel Penelitian	50
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	52
E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	53
F. Teknik Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	64
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	64
2. Gambaran Hasil <i>Pre-Test</i> Fikih Peserta Didik Kelas XI	
Sebelum Penggunaan Media <i>Gamification Kahoot</i>	65
3. Gambaran Hasil <i>Post-Test</i> Fikih Peserta Didik Kelas XI	
Sesudah Penggunaan Media <i>Gamification Kahoot</i>	67
4. Pengaruh Media <i>Gamification Kahoot</i> terhadap Hasil Belajar	
Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di MAN 4	
Pesisir Selatan	69
B. Pembahasan Penelitian.....	73
C. Keterbatasan Penelitian.....	77
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	84
BIODATA	