

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas XI B di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Pesisir Selatan, pengaruh media *gamification kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata Pelajaran Fikih di MAN 4 Pesisir Selatan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran hasil *pre-test* pada kelas sampel (XI B) rata-rata tergolong rendah yaitu 62. Dalam hasil belajar *pre-test* belum ada yang mencapai kategori sangat tinggi, kategori tinggi, kategori sedang berjumlah 4 orang pada taraf 16%, dan kategori sangat rendah berjumlah 21 orang pada taraf 84%.
2. Gambaran hasil *post-test* pada kelas sampel (XI B) rata-rata tergolong sedang yaitu 82,20. Jumlah peserta didik yang memiliki kategori hasil *post-test* sangat tinggi berjumlah 5 orang pada taraf 20%, kategori tinggi berjumlah 6 orang pada taraf 24%, kategori sedang berjumlah 10 orang pada taraf 40%, dan kategori sangat rendah berjumlah 4 orang pada taraf 16%.
3. Pengaruh media *Gamification Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Fikih di MAN 4 Pesisir Selatan, bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi terhadap penggunaan media *gamification kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAN 4 Pesisir Selatan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Pesisir Selatan, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, khususnya pendidik mata pelajaran Fikih dapat menerapkan media *gamification kahoot* di dalam kelas yang dapat dijadikan alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian lebih lanjut terhadap media *gamification kahoot* yang dapat dikolaborasikan.
3. Bagi sekolah, dapat mendukung dan memberikan pertimbangan pada pendidik untuk menerapkan media *gamification kahoot* agar pembelajaran di dalam kelas lebih aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga dapat menyelesaikan permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik dan sebagai acuan untuk meningkatkan mutu madrasah yang lebih baik.
4. Bagi pembaca, diharapkan agar hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai salah satu wadah untuk memperkaya wawasan yang dimiliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, K. E. K., Adnyana, I. W., & Murniasih, N. N. 2020. Teacher and Students' Perception on Using Kahoot! for English Learning. Proceedings of the 3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019), 394 (Icirad 2019).. <https://doi.org/10.2991/assehr.k>.
- Alfred Liubana. *Pengertian dan Manfaat Kahoot*. Wordpress (blog). Mei 5, 2019. <https://alfredliubana40.wordpress.com/2019/05/05/pengertian-damanfaat-kahoot/>
- Al-Qur'an Kementrian Agama. 2022. *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an*. Jakarta: Media Publishing.
- Amin. 2023. Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*. Vol. 14. No. 1.
- Andryannisa, Mahesya Az-Zahra. 2023. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resistasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*. Vol. 2. No. 3.
- Anviani, Rieska dan Pujiriyanto. 2022. Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Epistema*. Vol. 3 No. 1.
- Arafat, Maulana, dkk. 2021. Gamifikasi Pembelajaran dengan Menggunakan Kahoot Pada Mata Kuliah PPKn MI/SD. *Dirasatul Ibtidaiyah*. Vol. 1 No. 2.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Rajawari Pers. Jakarta
- Arsyad, Azhar. 2018. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aslan. 2019. Kajian Kurikulum Fiqih Pada Madrasah Aliyah di Kabupaten Sambas Kalimantan Barat pada Masyarakat Perbatasan. *Jurnal Studi Islam*. Vol. 5. No. 2.
- Ayuningtiyas, V. & Hajaroh S. 2024. Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 6. No. 1.

- Azizah, S. S., Syahidin, & Anwar, S. 2024. Implementasi Model Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Pelajaran PAI di SMAN 13 Bandung. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 4. No. 4.
- Badan Litbang Kemendagri. Diakses 9 Februari 2021. Hasil Penelitian ini Ungkap Pendidikan Tergantung dari Teknologi [.https://litbang.kemendagri.go.id](https://litbang.kemendagri.go.id).
- Budi Darma. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Jakarta: Guepedia.
- Christiani, Amadeus Michel Goein Natalia, dkk. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. Sukabumi: CV Jejak.
- Cristiani, Natalia, dkk. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. Jawa Barat: Tim CV Jejak.
- Dakhi, Agustun Sukses. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*. Vol. 8. No. 2.
- Darmawan, Akhmad . 2020. Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar. *Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*. Vol. 1. No. 6.
- Dichev, C., dan Dicheva, D. 2017. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. Vol. 14. No. 1.
- Djamaluddin, A. dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.
- Hafsah. 2016. *Pembelajaran Fiqih*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Halimah, S. 2021. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan. *Jurnal Al-Murabbi*. Vol. 7. No. 1.
- Hartanti, Dwi. 2019. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Pustaka.
- Hasyim, Ahmad. 2018. *Filsafat Pendidikan Islam: Konsep dan Aplikasinya dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Ibnu Katsir. 2003. *Labaa'ut Tasiir Min Ibni Katsiir, Jilid 3*. Bogor: Pustaka Imam Syafi'i.
- Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*. Vol. 1. No. 1.
- Irwan, dkk. 2019. Efektifitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*. Vol. 8. No. 1.
- Izzan, Ahmad. 2023. *Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31*. Jakarta: Ciputat Ekspress.
- Keputusan Menteri Agama Nomor 183. Tahun 2019. *Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah.
- Korkmaz, S., & Öz, H. 2021. Using Kahoot To Improve Reading Comprehension of. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*. Vol. 8. No. 2.
- Kristanto, A. 2016. *Media pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya.
- Latifa, dkk. 2024. Evaluation of interactive learning through the Quizizz Application at MTsN 2 Payakumbuh City. *JPAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 10. No. 2.
- Ningrum, Gres Dyah Kusuma. 2018. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Vol.9. No.1.
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Miskat*. Vol. 03. No. 01.
- Parwati, Ni Nyoman, dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Press.
- Putri, Adria Nelisa, dkk. 2025. Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Padang Pariaman. *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*. Vol. 2. No. 1.
- Putri, Aprilia Riyana dan Muhammad Alie Muzakki. 2019. Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Unisnu Jepara: Digital Edumedia Komputindo*. Vol. 1. No. 2.
- Rahayuningsih, P, dkk. 2022. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal*. Vol. 2. No. 1.
- Rizki, A. Dafirsam D. & Arifmiboy A. 2024. Pengaruh Media Kahoot terhadap Minat Belajar PAI Siswa Kelas IV di SDN 15 Sutijo. *MASALIQ*. Vol. 5. No. 1.

- Rustam. 2003. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Jakarta: Depdikbud.
- Santoso, Imam dan Harries Madiistriyatno. 2021. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Indigo Media.
- Saroh, Siti. 2019. *Tutorial Membuat Medi Pembelajaran 4.0*. Surabaya: Pustaka Media Guru.
- Sharon, dkk. 2011. *Intructional Technology & Media For Learning, thedn*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Siyoto, S. dan Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Suciati, Indah, dkk. 2022. *Efikasi Diri dan Hasil Belajar Matematika*. Tt: Ruang Tentor.
- Sudjana dan Rifai . 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol.16. No. 1.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarso, 2019. *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combro*. Deepublish: Sleman.
- Tersiana. 2018. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Aksara.
- Wardana, Serly & Endra Murti Sagoro. 2019. Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar. Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. XVII. No. 2.
- Widodo, Slamet, dkk. 2023. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkal Pinang: Sciense Techno Direct.
- Wirda, Yendri. 2020. *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan.
- Yuselmi, R., Zulyusri, & Lufri. 2022. Meta-Analisis: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media untuk Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Esabi (Jurnal Edukasi dan Sains Biologi)*. Vol. 4. No. 1.
- Zainuddin, Djejen. 2019. *Fikih*. Tangerang: PT Karya Toha Putra.