

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian

a. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 9 Tabalong, sebuah madrasah yang terletak di Jl. Mufakat RT.014, Desa Kapar, Kecamatan Murung Pudak, Kabupaten Tabalong, Kalimantan Selatan, di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Didirikan pertama kali pada tahun 1964 sebagai madrasah swasta dan secara resmi dinegerikan pada tanggal 17 Maret 1997 berdasarkan Surat Keputusan Nomor 107 Tahun 1997, MTsN 9 Tabalong telah menempuh perjalanan panjang dalam mengembangkan kualitas Pendidikan berbasis Islam di wilayah pedalaman Kalimantan Selatan. Dengan akreditasi peringkat B (baik) dari Badan Akreditasi Nasional Madrasah (BANM), madrasah ini menjadi pilihan utama bagi orang tua peserta didik yang menginginkan Pendidikan yang mengintegrasikan ilmu umum dan agama secara seimbang. MTsN 9 Tabalong mudah diakses oleh masyarakat sekitar dan melayani peserta didik dari berbagai desa di kecamatan tersebut, mencerminkan komitmennya dalam pemerataan akses Pendidikan berkualitas.

MTsN 9 Tabalong telah meraih predikat Sekolah Adiwiyata Nasional pada tahun 2022, sebuah penghargaan bergengsi dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) yang diberikan kepada madrasah yang berhasil

menerapkan gerakan peduli lingkungan secara berkelanjutan. Program Adiwiyata di MTsN 9 Tabalong sejalan dengan visi madrasah “sehat, kuat, hebat, dan bermartabat”. Dalam konteks Pendidikan, MTsN 9 Tabalong menekankan pengembangan peserta didik melalui program ekstrakurikuler keagamaan, olahraga, dan seni, sejalan dengan Kurikulum Merdeka. Madrasah ini juga sering terlibat dalam pengabdian masyarakat, seminar Pendidikan, dan program dari Kementerian Agama setempat, sebagaimana tercermin dalam berbagai dokumentasi profil dan video singkatnya.¹

b. Pelaksanaan Pembelajaran materi Shalat Jamak dan Qasar Menggunakan Media Pembelajaran *Kahoot*

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Kahoot* dilaksanakan di Kelas VII E sebagai kelas eksperimen pada materi shalat jamak dan qasar, sementara kelas VII C tetap menggunakan model pembelajaran konvensional sebagai kelas kontrol. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Kahoot* dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan hasil belajar melalui media yang kompetitif namun menyenangkan. Strategi pembelajaran ini diterapkan melalui tiga tahap utama, yaitu prapelaksanaan (persiapan), pelaksanaan (eksperimen media pembelajaran *Kahoot*), dan pascapelaksanaan (evaluasi hasil belajar).

Pada tahap persiapan, guru dan peneliti bersama-sama menyusun perangkat pembelajaran, berupa modul ajar, bahan ajar pada aplikasi gamifikasi *Kahoot* yaitu

¹ *Profil Singkat MTsN 9 Tabalong #mtsn9tabalong #jamalofficial*, diarahkan oleh Jamal Official, 2023, 05:36, <https://www.youtube.com/watch?v=zK-F2Pjc6JI>.

Story Kahoot dan kuis *Kahoot*, serta menyiapkan fasilitas yang mendukung pembelajaran seperti koneksi internet dan perangkat TIK (laptop dan proyektor). Selanjutnya, proses pelaksanaan melibatkan penyampaian materi dengan menggunakan *Story Kahoot*, dilanjutkan dengan sesi kuis menggunakan *Kahoot*. Setelah seluruh rangkaian selesai dilakukan evaluasi berupa *Posttest* untuk mengukur peningkatan belajar peserta didik. Seluruh rangkaian pelaksanaan berlangsung selama tiga minggu dengan total enam kali pertemuan untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen, termasuk *Pretest* dan *Posttest*. Berikut jadwal pelaksanaan secara rinci:

Tabel 4. 1. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran *Kahoot*.

No	Tanggal	Waktu	Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol dan Eksperimen
1	Rabu, 28 Januari 2026	08.05-09.15	<i>Pretest</i> kelas kontrol dan pertemuan materi Shalat Jamak dan Qasar
2	Rabu, 4 Februari 2026	08.05-09.15	Pertemuan materi Shalat Jamak dan Qasar
3	Rabu, 11 Februari 2026	08.05-09.15	Pertemuan materi Shalat Jamak dan Qasar sekaligus <i>Posttest</i> kelas kontrol
4	Rabu, 28 Januari 2026	10.40-11.50	<i>Pretest</i> kelas eksperimen dan pertemuan materi Shalat Jamak dan Qasar menggunakan media pembelajaran <i>Kahoot</i>
5	Rabu, 4 Februari 2026	10.40-11.50	Pertemuan materi Shalat Jamak dan Qasar menggunakan media pembelajaran <i>Kahoot</i>
6	Rabu, 11 Februari 2026	10.40-11.50	Pertemuan materi Shalat Jamak dan Qasar menggunakan media pembelajaran <i>Kahoot</i> sekaligus <i>Posttest</i> kelas eksperimen

Pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini dilakukan pada hari yang sama untuk kedua kelompok penelitian, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Namun, pelaksanaannya dibedakan berdasarkan waktu pembelajaran. Kelas kontrol melaksanakan pembelajaran pada pukul 08.05-09.15 WITA, sedangkan kelas eksperimen dilaksanakan pada pukul 10.40-11.50 WITA. Pengaturan waktu yang berbeda ini dilakukan untuk menyesuaikan jadwal pembelajaran di sekolah tanpa mengganggu proses belajar mengajar yang berlangsung.

Meskipun dilaksanakan pada jam yang berbeda, kedua kelas mendapatkan perlakuan pembelajaran pada hari yang sama dengan materi yang sama, yaitu shalat jamak dan qasar, serta diajarkan oleh guru yang sama. Hal ini bertujuan untuk menjaga konsistensi dalam penyampaian materi dan mengontrol variabel luar yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Dengan demikian, perbedaan hasil belajar yang diperoleh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat lebih diyakini sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan, yaitu penggunaan media pembelajaran *Kahoot* pada kelas eksperimen.

Pelaksanaan pembelajaran ini berjalan dengan dukungan aktif dari guru Fiqih dan partisipasi peserta didik yang antusias. Selama kegiatan pembelajaran, peserta didik lebih fokus dan berusaha terlibat aktif dalam pembelajaran karena suasana menyenangkan dan kompetitif yang hadir melalui penyampaian materi menggunakan *Story Kahoot* dan kuis melalui gamifikasi *Kahoot*.

Pra-pelaksanaan berupa evaluasi dari hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan, terutama di kelas eksperimen. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan media

Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan berdampak positif terhadap pemahaman peserta didik pada materi shalat jamak dan qasar.

c. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest*

1) Penyajian Nilai Rata-Rata, Minimum, Maksimum, dan Standar Deviasi

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran awal mengenai data yang telah dikumpulkan. Data yang ditampilkan mencakup jumlah sampel atau dalam penelitian ini peserta didik (N), nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, serta standar deviasi. Statistik deskriptif ini bertujuan untuk memaparkan karakteristik data sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Analisis ini memberikan gambaran awal mengenai peningkatan kemampuan subjek penelitian.²

Tabel 4. 2. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest* pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelompok	Jenis Tes	N	Rata-Rata	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Standar Deviasi
Kelas Kontrol	<i>Pretest</i>	27	55,56	30	85	13,25
Kelas Kontrol	<i>Posttest</i>	27	70,93	30	100	21,1
Kelas Eksperimen	<i>Pretest</i>	27	53,52	20	80	14,05
Kelas Eksperimen	<i>Posttest</i>	27	76,48	45	100	15,35

² Fitria Cita Dirna dkk., *Statistika Deskriptif: Konsep dan Metode* (Star Digital Publishing, 2025).

Hasil pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* ke *posttest*. Kelas kontrol mengalami peningkatan dari rata-rata 55,56 menjadi 70,93, sedangkan kelas eksperimen meningkat dari 53,52 menjadi 76,48. Peningkatan ini menunjukkan adanya efektivitas pembelajaran yang diberikan. Selain itu, standar deviasi pada *Posttest* kelas eksperimen lebih rendah (15,35) dibandingkan kelas kontrol (21,1), yang menandakan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen lebih seragam. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Kahoot* lebih mampu menyamakan tingkat pemahaman peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional.

2) Tabel Nilai Masing-Masing Kelompok

Pemahaman yang komprehensif (menyeluruh) terhadap perkembangan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan didasarkan pada data individu dari setiap peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data ini memuat jumlah skor benar pada *pretest* dan *posttest*, yang kemudian dikonversi ke dalam skala nilai 0-100 sebagai representasi kuantitatif dari kemampuan akademik. Penyajian nilai individual ini menjadi acuan penting dalam analisis deskriptif dan inferensial, serta memberikan gambaran rinci mengenai sebaran pencapaian peserta didik dalam konteks perlakuan pembelajaran yang diterapkan.

Tabel 4. 3. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik Kelas Kontrol

No	Nama Peserta Didik Kelas Kontrol	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Ahmad Rayhan Patar Nurwahid	65	60
2	Ahmad Safie	45	40

3	Alvina Damayanti	75	95
4	Arintiya	70	85
5	Dita Noorhafizah	45	55
6	Farah Dila Gunawan	70	95
7	Fariz Al-Fahreza	55	70
8	Haifa Julia Ramadani	40	55
9	Haqqa Nizam Alfath	60	90
10	Maulana Ariansyah	50	60
11	Mina Rahimah	50	90
12	Muhammad Adnan Naufal	55	30
13	Muhammad Anis Rahman	45	40
14	Muhammad Iqbal Fadillah	40	60
15	Muhammad Kevin Aprilio	50	55
16	Muhammad Rifky Habibi	45	85
17	Muhammad Roby Prastawa	30	30
18	Nahdatul Fahria	80	90
19	Noer Sabrina	85	100
20	Nor Asiyah Sarri	55	90
21	Nurul Safira	60	80
22	Qiana Falisha Az Zahra	40	60
23	Raisa Nur Asyifa	60	95
24	Rhafa Dhika Ramadhan	45	75
25	Shoviawati	60	80
26	Siti Karliani	60	90
27	Yulinda Sari	65	60
Nilai Rata-Rata		55,56	70,93

Tabel 4. 4. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik Kelas Eksperimen

No	Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Aris Maulana	65	95
2	Asifa	65	80
3	Azhar Alvaro	35	70
4	Azimah Naswa Kausar	65	85
5	Fabrizio Altaf Vicko	50	65
6	Fatmilia Dwi Retnani	60	90
7	Ikhsan Luthfi	50	50
8	Khairunnisa	50	80
9	Klarissa Amira Dewi	45	80
10	Maulita Purnama Puteri	55	75
11	Mikayla Anastasya Putri	60	90

12	Muhammad Aksha	20	55
13	Muhammad Alfin	40	45
14	Muhammad Hafiz Zaqianor	45	65
15	Muhammad Khairil Anshar	65	50
16	Muhammad Rafa Hademan	35	70
17	Muhammad Ravi Khuwaidi Rahman	75	70
18	Muhammad Rizqy	45	70
19	Muhammad Wisnu Prasetya	75	90
20	Mukhlisin Nurrahman	45	95
21	Nurmalasari	70	95
22	Nurmila Audina	45	100
23	Raisya Yanuar Ridha	60	85
24	Raysha Septha Riyanti	55	90
25	Safwad Hadi	80	90
26	Sa'id Rezky	50	65
27	Zahratul Aulia	40	70
Nilai Rata-Rata		53,52	76,48

Tabel 4.3 dan 4.4 menunjukkan perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang masing-masing terdiri dari 27 peserta didik. Pada kelas kontrol, nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan dari skor awal sebesar 55,56 menjadi 70,93 setelah proses pembelajaran konvensional dilakukan. Sementara itu, kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Kahoot* menunjukkan peningkatan lebih signifikan, dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,52 menjadi 76,48 pada *posttest*. Selisih total skor tersebut mengindikasikan bahwa intervensi pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot* memiliki kontribusi yang lebih kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol. Temuan ini memperkuat indikasi

awal bahwa pembelajaran yang interaktif dalam melibatkan peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik secara lebih efektif.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa distribusi data nilai *Pretest* dan *Posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 4. 5. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Jenis Tes	Kelas	Statistik (Shapiro-Wilk)	df	Sig. (p)
<i>Pretest</i>	Kelas Kontrol	0,970	27	0,610
<i>Pretest</i>	Kelas Eksperimen	0,976	27	0,761
<i>Posttest</i>	Kelas Kontrol	0,914	27	0,068
<i>Posttest</i>	Kelas Eksperimen	0,941	27	0,130

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi dari uji Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05, baik untuk data *pretest* maupun *posttest* di kedua kelas. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi data tidak menyimpang dari normalitas. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas dan memungkinkan penggunaan analisis parametrik selanjutnya, seperti *uji paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Hasil ini juga memperkuat keandalan data yang digunakan dalam penelitian ini karena telah melalui pemeriksaan asumsi dasar secara statistik.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varian antara dua kelompok (kelas kontrol dan kelas eksperimen) memiliki kesamaan (homogen). Uji ini penting sebelum melakukan uji *t* independen karena salah satu asumsi dasar *t-test* adalah homogenitas varian. Uji homogenitas dapat dilakukan apabila kelompok data tersebut dalam distribusi normal.³ Uji yang digunakan adalah Levene's Test. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka varian antar kelompok dapat dianggap homogen atau sama.

Tabel 4. 6. Hasil Uji Homogenitas Varian (Levene's Test)

Jenis Tes	F	Sig. (p)	Ket
<i>Pretest</i>	11,468	0,001	Tidak Homogen
<i>Posttest</i>	0,054	0,000	Tidak Homogen

Berdasarkan hasil pada Tabel 4.6, nilai signifikansi Levene's Test untuk data *pretest* sebesar 0,001 dan untuk *posttest* sebesar 0,000. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok tidak homogen. Oleh karena itu, syarat homogenitas tidak terpenuhi, sehingga uji *t* dilakukan dengan menggunakan asumsi varian tidak sama (*equal variances not assumed*).

³ Usmadi Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020), 51, <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.

3. Uji Hipotesis

a. Uji *Paired Sample t-Test*

Uji *paired sample t-test* digunakan untuk membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* dari dua kelompok data untuk menentukan adanya perbedaan yang signifikan atau tidak. Uji ini diterapkan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen secara terpisah. Jika nilai signifikansi (*p-value*) kurang dari 0,05%, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok tersebut.

Tabel 4. 7. Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Kelas	Mean <i>Pretest</i>	Mean <i>Posttest</i>	<i>t-value</i>	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Kelas Kontrol	55,56	70,93	-5,033	<,001	Terdapat perbedaan signifikan
Kelas Eksperimen	53,52	76,46	-7,688	<,001	Terdapat perbedaan signifikan

Hasil analisis pada Tabel 4.7 menunjukkan bahwa baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, nilai (sig. 2-tailed) adalah <0,001 ($p < 0,05$), yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* dan *Posttest* pada kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan (baik pembelajaran konvensional pada kelas kontrol maupun pembelajaran dengan media pembelajaran *Kahoot* pada kelas eksperimen) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan dalam kelompok masing-masing.

b. Uji *Independent Sample t-Test*

Uji *independent sample t-test* adalah uji komparatif atau beda untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *Posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji *independent sample t-test* dilakukan pada asumsi data berdistribusi normal dan memiliki varian data yang homogen.⁴ Apabila data tidak homogen, maka pengujian tetap dapat dilakukan dengan menggunakan asumsi varians tidak sama (*equal variances not assumed*). Berikut langkah-langkah melakukan uji *independent sample t-test*;

1. Tentukan Hipotesis

Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hipotesis alternatif (H_a): Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Kumpulkan Data

Ambil dua sampel independen dari populasi dengan data bersifat numerik dan terdistribusi normal.

3. Periksa Asumsi

Normalitas: Periksa apakah data dari dua kelompok terdistribusi normal (misal diuji menggunakan uji Shapiro-Wilk atau Kolmogorov-Smirnov)

Homogenitas: Periksa apakah data dari dua kelompok bersifat homogen (misal diuji menggunakan uji Levene's Test)

⁴ Norfai, *Analisis Data Penelitian (Analisis Univariat, Bivariat dan Multivariat)* (Penerbit Qiara Media, 2022), 35.

4. Hitung Statistik t

Gunakan rumus berikut untuk menghitung nilai t:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{s_p^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

\bar{X}_1 = rata-rata kelompok 1

\bar{X}_2 = rata-rata kelompok 2

n_1 = ukuran sampel kelompok 1

n_2 = ukuran sampel kelompok 2

s_p^2 = varian gabungan, dihitung dengan rumus

$$s_p^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Tabel 4. 8. Hasil Uji Independent Sample t-Test Nilai *Posttest*

Kelompok	Mean	Std. Deviasi	Sig. (2-tailed)	Ket
Kelas Kontrol	70,93	21,13	0,006	Terdapat perbedaan signifikan
Kelas Eksperimen	76,48	12,48		

Berdasarkan Tabel 4.8, nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi (76,48) dibandingkan dengan kelas kontrol (70,93). Hasil uji *t* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,006 (lebih kecil dari 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media ajar *Kahoot* dan yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, pembelajaran dengan media ajar *Kahoot* secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi shalat jamak dan qasar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan “*tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol*” ditolak.

Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan “*terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol*” diterima.

Temuan ini memperkuat efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Kahoot* dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan memotivasi peserta didik untuk lebih memahami materi shalat jamak dan qasar maupun materi Fiqih lainnya secara lebih mandalam.

4. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Analisis perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk menilai peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok, serta membandingkan hasil belajar akhir antar kelompok. Uji *paired sample t-test* digunakan untuk menilai perbedaan nilai dalam kelompok (*Pretest-Posttest*), sedangkan uji *independent sample t-test* digunakan untuk membandingkan nilai *Posttest* antar kelompok. Untuk mengukur besarnya efek dari perlakuan, digunakan ukuran efektivitas Cohen's *d*, yang memberikan informasi seberapa besar perbedaan yang terjadi secara praktis, bukan hanya secara statistik.

Tabel 4. 9. Ukuran Efektivitas Perbedaan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Perbandingan	Mean Difference	Std. Deviation	t-value	Sig. (2-tailed)	Cohen's d	Kategori Efek
<i>Pretest</i> vs <i>Posttest</i> (Kelas Kontrol)	-15,37	15,87	-5,033	<0,001	0,97	Efek Besar
<i>Pretest</i> vs <i>Posttest</i> (Kelas Eksperimen)	-22,96	15,52	-7,688	<0,001	1,48	Efek Sangat Besar
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen vs <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	+13,70	17,30	2,903	0,006	2,90	Efek Sangat Besar

Berdasarkan Tabel 4.9, diketahui bahwa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan. Pada kelas kontrol, diperoleh *mean difference* sebesar 15,37 dengan nilai signifikansi $p < 0,001$ dan Cohen's *d* sebesar 0,97 yang menunjukkan efek besar. Pada kelas eksperimen, *mean difference* sebesar 22,96 dengan nilai signifikansi $p < 0,001$ serta Cohen's *d* sebesar 1,28 yang termasuk dalam kategori efek sangat besar. Selain itu, perbandingan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan *mean difference* sebesar 13,70 dengan nilai signifikansi $p = 0,006$ ($< 0,05$) dan Cohen's *d* sebesar 2,90 yang juga termasuk efek sangat besar. Dengan demikian, eksperimen media pembelajaran *Kahoot* dapat disimpulkan sangat kuat dan bermakna secara praktis dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih, khususnya materi shalat jamak dan qasar. Kombinasi analisis statistik dan klasifikasi efektivitas ini memperkuat bahwa perlakuan memberikan dampak signifikan baik secara statistik maupun praktis dengan rumus:

$$d = \frac{M_1 - M_2}{SD_{pooled}} \cdot 2$$

M_1 = rata-rata kelompok pertama (misalnya, *Posttest*)

M_2 = rata-rata kelompok kedua (misalnya, *Pretest*)

SD_{pooled} = standar deviasi gabungan yang dihitung dengan rumus:

$$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1) \cdot SD_1^2 + (n_2 - 1) \cdot SD_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

n_1 = jumlah sampel kelompok 1

n_2 = jumlah sampel kelompok 2

SD_1 = standar deviasi kelompok 1

SD_2 = standar deviasi kelompok 2

Tabel 4. 10. Kategori Interpretasi Ukuran Efek Cohen's d

Nilai <i>Cohen's d</i>	Kategori Efek
$d < 0,20$	Efek sangat kecil
$0,20 \leq d < 0,50$	Efek kecil
$0,50 \leq d < 0,80$	Efek sedang
$0,80 \leq d < 2,00$	Efek besar
$d \geq 2,00$	Efek sangat besar

Rumus di atas dapat digunakan untuk menghitung Cohen's d untuk menentukan ukuran efek dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*.

Hasil analisis menunjukkan bahwa semua perbandingan nilai menghasilkan efek yang sangat besar. Baik pada kelas kontrol maupun eksperimen terjadi peningkatan hasil belajar setelah diberi perlakuan. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen lebih stabil dan terukur, dengan nilai efektivitas yang tinggi. Selain itu, perbedaan nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kontrol juga menunjukkan efek sangat besar, yang menegaskan bahwa pembelajaran menggunakan media ajar

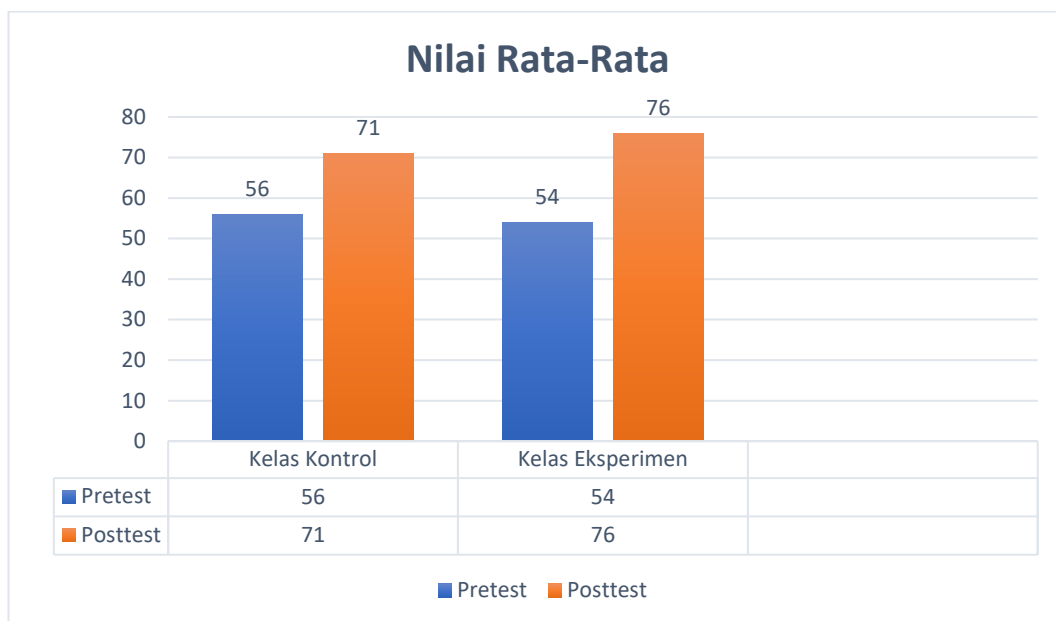
Kahoot memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Temuan ini menguatkan keunggulan penggunaan pendekatan pembelajaran interaktif dalam konteks mata pelajaran Fiqih di tingkat MTs.

1) Grafik Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Visualisasi data berupa grafik digunakan untuk menunjukkan perbandingan capaian hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran di masing-masing kelompok. Penyajian grafik ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai perubahan skor *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, sehingga mempermudah dalam menilai efektivitas intervensi pembelajaran.

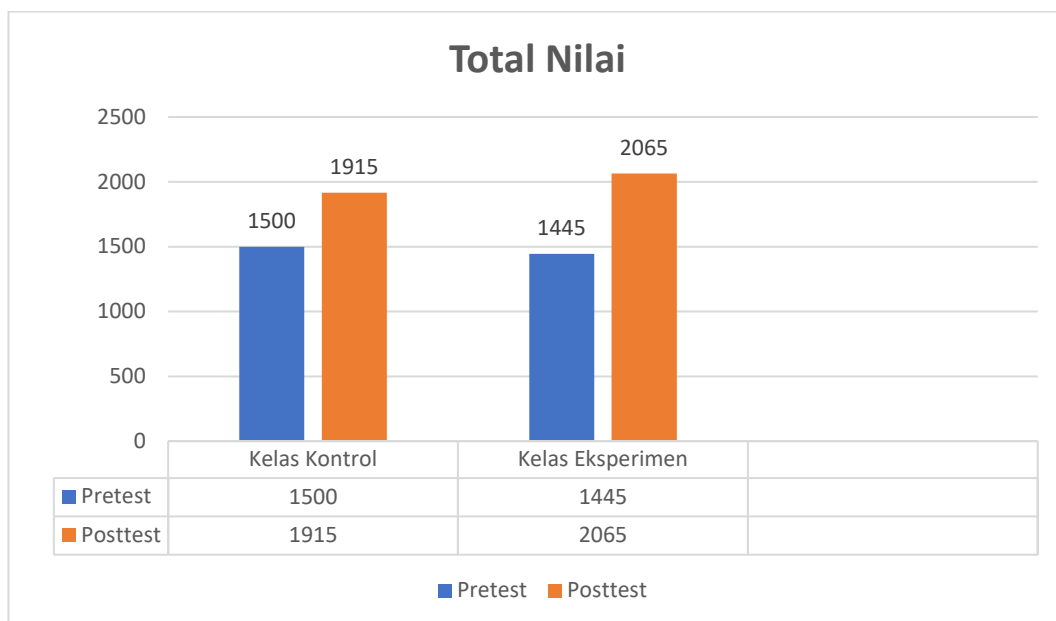
Pada kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media ajar *Kahoot* terlihat adanya peningkatan nilai yang lebih tajam dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Grafik ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan pola peningkatan antara kedua kelompok, yang selaras dengan temuan dari uji statistik sebelumnya.

Berikut ini grafik perbandingan total nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok;



Gambar 4. 1. Grafik Total Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Grafik di atas menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan pada total nilai-rata-rata *Posttest*. Peningkatan ini mengindikasikan adanya proses pembelajaran yang berjalan secara efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, meskipun pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan konvensional. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi, yang menunjukkan pembelajaran menggunakan media ajar *Kahoot* berjalan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Berikut perbandingan jumlah nilai antara *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen:



Gambar 4. 2. Grafik Perbandingan Total Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan hasil perbandingan antara kelas kontrol dan eskperimen, terlihat bahwa total nilai *pretest* kelas eksperimen (1445) berada pada tingkat yang lebih rendah daripada kelas kontrol (1500). Setelah perlakuan, total nilai *posttest* pada kelas eksperimen meningkat tajam mejadi 2065, lebih tinggi dari kelas kontrol yang mencapai 1915. Hal ini memberikan indikasi bahwa pembelajaran dengan media ajar *Kahoot* secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Keterlibatan aktif dan interaktivitas yang ditawarkan oleh media *Kahoot* diduga menjadi faktor utama peningkatan capaian kognitif peserta didik.

Berdasarkan dua grafik distribusi yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen. Meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran, tingkat peningkatan pada kelas eksperimen lebih menonjol

secara kuantitatif. Hal ini memperkuat argumentasi bahwa pembelajaran menggunakan media ajar *Kahoot* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif yang pada akhirnya berimplikasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik secara optimal. Dengan demikian, media ajar ini layak untuk direkomendasikan sebagai media ajar alternatif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran fiqih di tingkat MTs.

B. Pembahasan

1. Pembelajaran materi Shalat Jamak dan Qasar Menggunakan Media Pembelajaran *Kahoot*

Pelaksanaan pembelajaran materi shalat jamak dan qasar dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot* berlangsung dengan interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media ajar *Kahoot* membuat peserta didik lebih mudah mengikuti alur pembelajaran karena materi disajikan secara menarik. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada tahap awal, guru menyampaikan materi pokok secara sistematis menggunakan fitur *Story Kahoot*. Melalui fitur ini, peneliti dapat menjelaskan materi shalat jamak dan qasar secara bertahap, mulai dari pengertian, dasar hukum, syarat, hingga cara penerapannya. Penyajian materi dengan cara seperti ini membantu peserta didik memahami isi pembelajaran dengan lebih mudah karena materi tidak disampaikan dalam bentuk penjelasan yang terlalu panjang, melainkan melalui tampilan yang ringkas dan terarah.

Penggunaan *Story Kahoot* juga memberikan suasana belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Tampilan visual dalam perangkat digital yang disajikan mampu mengurangi kejenuhan yang biasanya muncul ketika pembelajaran berlangsung secara konvensional.⁵ Peserta didik tampak lebih memperhatikan penjelasan yang diberikan karena materi disajikan dengan tampilan yang lebih hidup dan interaktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Selain itu fitur *Story Kahoot* juga membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat konseptual secara lebih sederhana. Materi shalat jamak dan qasar merupakan materi fiqih yang memerlukan pemahaman yang cukup mendalam, terutama karena berkaitan dengan ketentuan ibadah. Melalui penyampaian yang bertahap, peserta didik dapat memahami materi secara lebih runtut sehingga mereka tidak merasa kesulitan dalam menangkap inti pembahasan.

Setelah materi disampaikan melalui *Story Kahoot*, peneliti melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan kuis *Kahoot*. Kuis ini dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan sebelumnya. Dengan adanya kuis, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dilatih untuk mengingat kembali materi dan menjawab pertanyaan sesuai pemahaman mereka masing-masing.

⁵ Saleh Alharthi, *Assessing Kahoot's Impact on EFL Students' Learning Outcomes*, 15, no. 5 (2020).

Pada saat kuis berlangsung, peserta didik menunjukkan keaktifan yang cukup tinggi. Mereka terlihat antusias dalam mengikuti setiap soal yang diberikan dan berusaha menjawab dengan cepat dan tepat. Situasi ini menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, karena hampir seluruh peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan seperti ini menjadi salah satu indikator bahwa media ajar *Kahoot* mampu mendorong partisipasi peserta didik dengan baik.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat sepenuhnya pada guru, melainkan memberi ruang yang lebih besar kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung. Melalui penggunaan media pembelajaran *Kahoot*, peserta didik menjadi lebih responsif terhadap materi yang disampaikan. Mereka tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berpikir, merespons, dan berkompetisi secara sehat dalam menjawab soal yang tersedia.

Kuis *Kahoot* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Unsur permainan yang terdapat di dalamnya membuat peserta didik merasa tertantang untuk memperoleh hasil yang baik. Dalam kondisi seperti itu, peserta didik cenderung lebih fokus terhadap materi pembelajaran karena mereka ingin mendapatkan jawaban yang benar. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik belajar dalam suasana yang tidak membosankan.

Selain menumbuhkan keaktifan, penggunaan media pembelajaran *Kahoot* juga membantu meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi. Ketika peserta didik tertarik pada media yang digunakan, maka perhatian mereka terhadap materi pun ikut meningkat. Hal ini terlihat dari cara mereka mengikuti

pembelajaran dengan sungguh-sungguh, baik saat *Story Kahoot* ditampilkan maupun ketika kuis berlangsung. Dengan kata lain, media pembelajaran ini mampu menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan menyenangkan sekaligus.

Secara keseluruhan, pembelajaran materi shalat jamak dan qasar dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot* dapat dikatakan berjalan dengan baik. Fitur *Story Kahoot* berperan dalam memaparkan materi secara jelas dan terstruktur, sedangkan kuis *Kahoot* berfungsi sebagai penguatan pemahaman peserta didik. Kedua fitur tersebut saling mendukung dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menarik, dan efektif.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran *Kahoot* memiliki potensi yang baik dalam mendukung proses belajar peserta didik, khususnya pada materi fiqih. Keaktifan peserta didik yang tinggi selama pembelajaran menjadi bukti bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran materi shalat jamak dan qasar dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas VII MTsN 9 Tabalong.

2. Eksperimen Penerapan Media Pembelajaran *Kahoot* pada Materi Shalat Jamak dan Qasar

Eksperimen penerapan media pembelajaran *Kahoot* pada materi shalat jamak dan qasar dilaksanakan dengan menggunakan desain *pretest-posttest control group design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan

media *Kahoot* sebagai sarana penyampaian materi sekaligus evaluasi, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional tanpa menggunakan media tersebut.

Pelaksanaan eksperimen dimulai dengan pemberian *pretest* kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Berdasarkan hasil *pretest*, kemampuan awal kedua kelompok berada pada tingkat yang relatif sebanding. Hal ini penting untuk memastikan bahwa perbedaan hasil belajar yang muncul setelah pembelajaran bukan disebabkan oleh perbedaan kemampuan awal peserta didik.

Selanjutnya, pada kelas eksperimen, proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan fitur *Kahoot Story* yang menyajikan materi dalam bentuk narasi interaktif yang dilengkapi dengan gambar dan media visual lainnya. Peserta didik mengikuti pembelajaran secara aktif melalui perangkat masing-masing, sehingga terjadi interaksi langsung antara peserta didik dengan materi yang dipelajari. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran, memberikan penjelasan tambahan, serta memastikan seluruh peserta didik dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

Setelah penyampaian materi, dilakukan penguatan melalui kuis *Kahoot* yang bersifat interaktif. Dalam kegiatan ini, peserta didik menjawab soal secara langsung dengan batas waktu tertentu, dan hasilnya ditampilkan secara *real-time*. Kondisi ini mendorong peserta didik untuk lebih fokus, aktif, serta termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, umpan balik yang diberikan secara

langsung membantu peserta didik memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi.

Berbeda dengan kelas eksperimen, pada kelas kontrol pembelajaran berlangsung secara konvensional, dimana guru menyampaikan materi secara langsung dan peserta didik menerima informasi secara lebih pasif. Interaksi yang terjadi cenderung terbatas, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran tidak seintensif pada kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan eksperimen, terlihat adanya perbedaan suasana pembelajaran antara kedua kelas. Kelas eksperimen menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi, ditandai dengan keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengikuti alur pembelajaran. Sementara itu, pada kelas kontrol, aktivitas peserta didik cenderung lebih rendah dan pembelajaran berlangsung secara satu arah.

Dari segi proses pembelajaran, penerapan *Kahoot* sejalan dengan konsep pembelajaran aktif (*active learning*), di mana peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk membangun pemahaman secara mandiri melalui interaksi dengan materi dan lingkungan belajar.

Dengan demikian, eksperimen penerapan media pembelajaran *Kahoot* pada materi shalat jamak dan qasar menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi ini

menjadi salah satu faktor yang mendukung terciptanya hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

3. Perbedaan Hasil Belajar antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol pada Materi Shalat Jamak dan Qasar

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada materi shalat jamak dan qasar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan di kedua kelas. Sebelum diberikan perlakuan, kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas relatif hampir sama. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki tingkat pemahaman awal yang tidak jauh berbeda terhadap materi shalat jamak dan qasar sebelum pembelajaran dilaksanakan.

Setelah adanya proses pembelajaran, terlihat adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Namun peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Kahoot* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik karena peserta didik lebih aktif dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan dengan cara yang lebih konvensional sehingga peserta didik cenderung lebih pasif dalam menerima materi. Kondisi ini menyebabkan peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol tidak sebesar kelas eksperimen.

Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* peserta didik kelas eksperimen yang

menggunakan media *Kahoot* dalam pembelajaran dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,006 < 0,05$ menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya secara statistik terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas tersebut.

Hasil ini mendukung temuan sebelumnya pada uji *paired sample t-test* di mana masing-masing kelompok menunjukkan pola peningkatan, namun kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih substansial. Dengan demikian, tidak hanya terdapat peningkatan hasil belajar dalam satu kelas, melainkan juga perbedaan signifikan antar kelompok setelah perlakuan diberikan. Fakta ini memperkuat efektivitas penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif yang menekankan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila mereka terlibat secara langsung dalam proses belajar. Media pembelajaran yang interaktif dapat membantu peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.⁶

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori kognitif Jean Piaget yang menjelaskan bahwa belajar merupakan proses perkembangan kognitif melalui pembentukan skema dan adaptasi, di mana peserta didik usia kelas VII mampu membangun pemahaman mendalam tentang materi shalat jamak dan qasar melalui

⁶ Imamah, "Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia.", 177.

interaksi aktif di lingkungan belajar.⁷ Penggunaan media *Kahoot* dalam kelas eksperimen memfasilitasi proses asimilasi, yaitu penyerapan konsep-konsep fiqih (shalat jamak dan qasar) ke dalam skema yang telah ada pada peserta didik, diikuti akomodasi melalui kuis interaktif *real-time* yang memberikan umpan balik langsung sehingga mendorong restrukturisasi skema kognitif. Hal ini terbukti dari peningkatan signifikan hasil belajar *posttest* kelas eksperimen (total nilai 2065 dari *Pretest* 1445) dibandingkan kelas kontrol (1915 dari 1500) dengan efek ukuran *Cohens'd* sangat besar dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang mengkonfirmasi pandangan Piaget bahwa pengalaman manipulatif digital dan interaksi sosial kompetitif dalam *Kahoot* memperkuat pemikiran logis.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada materi shalat jamak dan qasar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Kahoot* memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Kahoot*. Hal ini menunjukkan bahwa media *Kahoot* berperan positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi shalat jamak dan qasar di kelas VII MTsN 9 Tabalong.

⁷ Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar", 128.