PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI SMPN 2 KERTAK HANYAR KABUPATEN BANJAR

SKRIPSI

OLEH
MUHAMMAD NOOR ILMI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2025 M/1446 H

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBASIS KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI SMPN 2 KERTAK HANYAR KABUPATEN BANJAR

Skripsi
Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh
Muhammad Noor Ilmi
180101011071

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2025 M/1446 H

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Muhammad Noor Ilmi
NIM	: 180101011071
Tempat/Tanggal Lahir	: Kertak Hanyar 09 Oktober 1999
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul, Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Fiqih di SMPN 2 Kertak Hanyar adalah benar-benar karya saya sendiri, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya saya atau merupakan hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 20 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Muhammad Noor Ilmi

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: pai@uin-antasari.ac.id Web: pai.uin-antasari.ac.id

SURAT BUKTI BEBAS PLAGIASI

Nomor : 01/Un.14/III.1./II.2.d/PP.00.9/06/2025

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama	: Muhammad Noor Ilmi
NIM	: 18010101071
Program	: S-1
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT BERBASIS KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI SMPN 2 KERTAK HANYAR

Hasil Uji Plagiasi : 24%

Berdasarkan hasil uji plagiasi dengan menggunakan www.turnitin.com bahwa naskah skripsi ini dinyatakan memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 30 Juni 2025
Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Dr. Hj. Suraijiah, M.Pd
NIP. 196702181994032001

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul	:	Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Fiqih di SMPN 2 Kertak Hanyar
Ditulis Oleh	:	Muhammad Noor Ilmi
NIM	:	180101011071
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan
Program	:	Strata Satu (S1)
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik	:	2025/2026
Tempat dan Tanggal Lahir	:	Kertak Hanyar 09 Oktober 1999
Alamat	:	Jl. Handil Barabai Rt/Rw 008/003 Desa Manarap Baru Kec Kertak Hanyar

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan, kami dapat menyetujui untuk dipertahankan di depan sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 11 Juni 2025

Pembimbing,

Muhammad Ridha S. Pd M. Pd

NIP. 19920626 2022031 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Antasari Banjarmasin,

Dr. Hj. Surajiyah, M.Pd

NIP. 196702181994032001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Fiqih di SMPN 2 Kertak Hanyar.

Muhammad Noor Ilmi, NIM, 180101011071, telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 09 Juli 2025
Nilai : 85,75

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin

Dr. H. Hamdan, M. Pd
NIP. 196604051993031005

No	Nama	Tanda Tangan
1	Dr. M. Ramli, M. Pd	
2	Dra. Hj. Shapiah, M.Pd.I	
3	Muhammad Ridha, S.Pd, M.Pd	

ABSTRAK

Muhammad Noor Ilmi. 180101011071. Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbasis *Kahoot* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Fiqih di SMP 2 Kertak Hanyar Kabupaten Banjar. Pembimbing bidang Bahasa dan Teknik Penulisan Muhammad Ridha S. Pd, M. Pd. Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 2025.

Kata Kunci: *Team Game Tournament, Kahoot, Hasil Belajar, Fikih.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbasis *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VII di SMP 2 Kertak Hanyar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa secara efektif, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* tipe *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berbasis *Kahoot* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan melalui uji *paired sample t-test*, *independent sample t-test*, serta perhitungan efektivitas menggunakan Cohen's *d*. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen ($p < 0,05$) dengan ukuran efek Cohen's *d* sebesar 2,10 (efek sangat besar). Selain itu, terdapat perbedaan signifikan antara hasil posttest siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol ($p = 0,000$) dengan nilai Cohen's *d* sebesar 3,38. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis *Kahoot* memiliki efektivitas yang sangat tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan model TGT berbasis *Kahoot* sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Fikih dan pendidikan agama secara umum.

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الحيم

الحمد لله رب العلمين والصلاة والسلام على اشرف الأمبياء والمرسلين
سيد نا ومولانا محمد وعلى اله واصحبه اجمعين

Segala puji bagi Allah SWT. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW., yang telah menunjukkan kepada manusia jalan keselamatan di dunia dan di akhirat. Penulis menyadari dengan sepenuhnya dalam penyelesaian penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan semua pihak, baik dalam bentuk dukungan, bimbingan, dan arahan serta motivasi sehingga tugas yang terasa berat ini dapat diselesaikan.

Sehubungan dengan itu, maka dengan segala kerendahan hati, penulis ucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dimaksud. Khususnya, penulis ucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M. Pd, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini.
2. Ibu Dr. Hj. Surajiah, M. Pd, dan Bapak Muhammad Adli Nur Ihsan, M. Pd. I, selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, yang memberikan arahan penulisan skripsi yang sesuai dengan pengembangan program studi.
3. Bapak Muhammad Ridha, selaku Pembimbing Akademik sekaligus pembimbing Skripsi bidang Bahasa dan Teknik Penulisan
4. Para Dosen, Karyawan dan Karyawati Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah banyak memberikan ilmu dan layanan yang baik selama penulis berstudi.
5. Ibu Dr. Hj. Surajiah, M. Pd, selaku Ketua Program Studi PAI UIN Antasari Banjarmasin yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian ini
6. Semua pihak yang ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga Allah Swr, melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada mereka dan mencatatnya sebagai kebaikan dengan pahala berlipat ganda. Penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi amal ibadah di sisi-Nya.

Banjarmasin, 23 Dzulhijah 1446 H
20 Juni 2025 M

Penulis

TRANSILITERASI

1.	**ا**	**:**	**A**	**16.**	**ط**	**:**	**Th**
2.	**ب**	**:**	**B**	**17.**	**ظ**	**:**	**Zh**
3.	**ت**	**:**	**T**	**18.**	**ع**	**:**	**'**
4.	**ث**	**:**	**Ts**	**19.**	**غ**	**:**	**Gh**
5.	**ج**	**:**	**J**	**20.**	**ف**	**:**	**F**
6.	**ح**	**:**	**H**	**21.**	**ق**	**:**	**Q**
7.	**خ**	**:**	**Kh**	**22.**	**ك**	**:**	**K**
8.	**د**	**:**	**D**	**23.**	**ل**	**:**	**L**
9.	**ذ**	**:**	**Dz**	**24.**	**م**	**:**	**M**
10.	**ر**	**:**	**R**	**25.**	**ن**	**:**	**N**
11.	**ز**	**:**	**Z**	**26.**	**و**	**:**	**W**
12.	**س**	**:**	**S**	**27.**	**ه**	**:**	**H**
13.	**ش**	**:**	**Sy**	**28.**	**ء**	**:**	**`**
14.	**ص**	**:**	**Sh**	**29.**	**ي**		**Y**
15.	**ض**	**:**	**Dh**				

1. Vokal

Vokal dalam bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal latin	Keterangan
ـَ	a	Fathah
ـِ	i	Kasrah
ـُ	u	Dhammah

Vokal rangkap memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut:

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
ـَ ي	Ai	a dan i
ـَ و	Au	a dan u

2. Vokal Panjang

Ketentuan alih aksara vokal panjang (mad), yang dalam bahasa Arab dilambangkan dengan harakat dan huruf, yaitu:

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
بٰا	Â	a dengan topi di atas
بِي	Î	i dengan topi di atas
بُو	Û	u dengan topi di atas

3. Kata Sandang

Kata sandang, yang dalam sistem arab dilambangkan dengan huruf, yaitu dialihaksarakan menjadi /I/, baik diikuti huruf syamsyiah maupun huruf kamariah. Contoh: al-rijal bukan ar-rijal, al diwan bukan ad-diwan.

4. Syiddah (Tasydid)

Syiddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda (ـّ) dalam alih aksara ini dilambangkan dengan huruf, yaitu dengan menggandakan huruf yang diberi tanda *syiddah* itu. Akan tetapi, hal ini tidak berlaku jika huruf yang menerima tanda *syiddah* itu terletak setelah kata

sandang yang diikuti oleh huruf-huruf syamsiah. Misalnya, kata (الضرورة) tidak ditulis ad-dharurah melainkan al-dharurah, demikian seterusnya.

5. Ta Marbûthah

Berkaitan dengan alih aksara ini, jika huruf ta marbûthah terdapat pada kata yang berdiri sendiri, maka huruf tersebut dialihsarakan menjadi huruf /h/ (lihat contoh 1 di bawah). Hal yang sama juga berlaku jika ta marbuthh tersebut diikuti oleh kata sifat (na't) (lihat contoh 2). Namun, jika huruf ta marbûthah tersebut diikuti kata benda (ism), maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /t/ (lihat contoh 3).

No.	Kata Arab	Alih Aksara
1	طريقة	Thariqah
2	الجامعة الإسلامية	Al-Jami'ah al-Islamiyyah
3	وحدة الوجود	Wahdah al-Wujud

6. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kalital tidak kenal, dalam alih aksara ini huruf kapital tersebut juga digunakan, dengan mengikuti ketentuan yang berlaku dalam ejaan Bahasa Indonesia, antara lain untuk menuliskan permulaan kalimat, huruf awal nama tempat, nama bulan, nama diri, dan lain-lain. Jika nama diri tersebut, bukan huruf awal atau kata sandangnya. Contoh: al-Ghazali bukan Al-Ghazali.

Beberapa ketentuan lain dalam PUEBI, sebetulnya juga dapat diterapkan dalam alih aksara ini, misalnya ketentuan mengenai huruf cetak miring (*italic*) atau cetak tebal (*Bold*). Jika menurut PEUBI, judul buku itu ditulis dengan cetak miring, maka demikian halnya dalam alih aksarnya, demikian seterusnya

Berkaitan dengan penulisan nama, untuk nama-nama tokoh yang berasal dari nusantara sendiri, *disarankan* tidak dialihaksarakan meskipun akar katanya berasal dari bahasa Arab. Misalnya ditulis Abdussamad al-Palimbani, tidak Abd al-samad al-Palimbani: Nuruddin al-Raniri, tidak Nur al-Din al-Raniri.

7. Cara penulisan kata

Setiap kata, baik kata kerja (*fi'il*) kata benda (*ism*), maupun huruf (*harf*) ditulis secara terpisah. Berikut adalah beberapa contoh alih aksara atas kalimat-kalimat dalam Bahasa Arab

Aksara Arab	Alih Aksara
ذهب الاستاذ	dzahaba al-ustâdzu
ثبت الاجر	tsabata al-arju
الحركة العصرية	al-harakah al-‘ashriyyah asyhadu an lâ ilâha illa Allâh
اشهد ان لااله الا الله	ah asyhadu an lâ ilâha illa Allâh
مولانا ملك الصالح	mawlânâ Malik al-Shâlih
يوثركم الله	yu’tsirukum Allâh
المظاهر العقلية	al-mazhâhir al-‘aqliyyah
حب الاستطلاع	hub al-istithlâ’
المادة المصنوةعة من الحياوان	al-mâddah al-mashnû’ah min al-hayawân

طرف العين	tharf al-‘ayni
المساهمة	al-musâhamah
من سلك طريقا	Man salaka tharîqan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ii
BUKTI BEBAS PLAGIASI iii
PERSETUJUAN iv
PENGESAHAN v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
TRANSILITERASI ix
DAFTAR ISI xiv
DAFTAR TABEL xvi
DAFTAR GAMBAR xvii
DAFTAR LAMPIRAN xviii

BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Definisi Operasional 6
C. Rumusan Masalah 7
D. Tujuan Penelitian 7
E. Signifikansi Penelitian 8
F. Hipotesis Penelitian 9
G. Penelitian Terdahulu 10
H. Sistematika Penelitian 15

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR 16
A. Model Pembelajaran 16
1. Pengertian Model Pembelajaran 16
2. Ciri-ciri model pembelajaran 17
3. Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbasis Kahoot 17
B. Media Kahoot 20
1. Definisi Kahoot 20
2. Manfaat Aplikasi Kahoot 20
3. Keunggulan Aplikasi Kahoot 21
4. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Kahoot 21
C. Hasil Belajar 22
1. Definisi Hasil Belajar 22
2. Faktor faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 23
D. Kerangka Pikir 24

BAB III METODE PENELITIAN 26
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian 26
B. Metode dan Desain Penelitian 27

C. Lokasi Penelitian 23
D. Populasi dan Sampel Penelitian..... 28
E. Data dan Sumber Data..... 30
F. Teknik Pengumpulan Data 31
G. Pengembangan Instrumen..... 32
H. Desain Pengukuran..... 33
I. Teknik Analisis Data 34
J. Prosedur Penelitian..... 44

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 46
A. Hasil penelitian..... 46
B. Pembahasan 63

BAB V PENUTUP..... 69
A. Simpulan..... 69
B. Saran 70

DAFTAR PUSTAKA 72
LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian Pretest –Postest Control Group Design 27

Tabel 3.2 Populasi Penelitian..... 29

Tabel 3.3 Sampel Penelitian..... 29

Tabel 3.4 Matrix Data, Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data..... 32

Tabel 3.5 Instrumen Pemberian Skor pada Tes 34

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal 38

Tabel 3.7 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar..... 39

Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen..... 40

Tabel 4.12 Jadwal Pelaksanaan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbasis Kahoot 48

Tabel 4.13 Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen..... 49

Tabel 4.14 Nilai Pretest dan Posttest Siswa Kelas Kontrol 50

Tabel 4.15 Nilai Pretest dan Posttest Siswa Kelas Ekperimen 52

Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen..... 53

Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas Varians (Levene's Test)..... 54

Tabel 4.18 Hasil Uji Paired Sample t-Test 55

Tabel 4.19 Ukuran Efektivitas Perbedaan Nilai Pretest dan Posttest..... 58

Tabel 4.20 Kategori Interpretasi Ukuran Efek Cohen’s d..... 60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir..... 25

Gambar 4.2 Grafik Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest Kelas Kontrol..... 61

Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Total Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen 62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Terjemahan 75

Lampiran 2 RPP 76

Lampiran 3 Profil Sekolah 80

Lampiran 4 Surat Persetujuan Riset Dosen 83

Lampiran 5Surat Izin Riset 84

Lampiran 6 Surat Selesai Melaksanakan Riset 85

Lampiran 7 Lembar Soal Pretest & Posttest 86

Lampiran 8 Nama Siswa Kelas VII 73

Lampiran 9 Tabulasi Hasil Pretest dan Postest 93

Lampiran 10 Hasil Uji SPSS 96

Lampiran 11 SK Pembimbing 104

Lampiran 12 Kegiatan Penelitian 105