

**PELAKSANAAN KEGIATAN PEMBELAJARAN PAI MENGGUNAKAN
MEDIA *GAME KAHOOT!* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS VII PUTRI DI SMPI-PK MUHAMMADIYAH
DELANGGU KLATEN JAWA TENGAH TAHUN AJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam



Oleh :

RAHMA UMMI SALAMAH

NIM: 193111168

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA

2023

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rahma Ummi Salamah
NIM : 193111168

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
UIN Raden Mas Said Surakarta
Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi:

Nama : Rahma Ummi Salamah,

NIM : 193111168

Judul : Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran PAI Menggunakan Media
Game Kahoot! untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas
VII Putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu Klaten Jawa
Tengah Tahun Ajaran 2022/2023

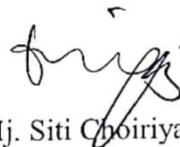
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 13 Februari 2023

Pembimbing,



Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag.

NIP. 19730715 199903 2 002

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “PELAKSANAAN KEGIATAN PEMBELAJARAN PAI MENGGUNAKAN MEDIA *GAME KAHOOT!* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII PUTRI DI SMPI-PK MUHAMMADIYAH DELANGGU KLATEN JAWA TENGAH TAHUN AJARAN 2022/2023” yang disusun oleh Rahma Ummi Salamah (193111168) telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari Selasa, tanggal 21 Februari 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam

Penguji 2

Merangkap Sekretaris : Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag.

NIP. 19730715 199903 2 002

Penguji 1

Merangkap Ketua : Ainun Yudhistira, M.H.I.

NIP. 19870519 201903 1 005

Penguji Utama : Dr. Hakiman, S.Pd.I., M.Pd.

NIK. 19821205 201701 1 001

Surakarta, Maret 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



PROF. DR. H. Baidi, M.Pd.

NIP. 19640302 1999603 1 001

(.....)
(.....)
(.....)

PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah Swt., yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Dengan mengucapkan syukur *Alhamdulillah*, selesai sudah penulisan skripsi ini. Penulis mempersembahkan skripsi ini khususnya untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Sri Wahyono dan Ibu Sri Anwar yang selalu mendoakan, membimbing, memberikan semangat dan dukungan secara tulus dan ikhlas.
2. Saudara kandung penulis, Aisyah Nur Adzillina yang mendoakan dan memberikan semangat, serta beberapa kali menemani melakukan penelitian. Luqman Hakim Syaiffuddin, yang memberikan semangat dan dukungan untuk penulis.
3. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta yang penulis banggakan.

MOTTO

قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: كُنْ عَالِمًا أَوْ مُتَعَلِّمًا أَوْ مُسْتَمِعًا
أَوْ مُحِبًّا وَلَا تَكُنْ خَامِسًا فَتُهْلِكَ (رَوَاهُ الْبَيْهَقِيُّ)

Rasulullah SAW. bersabda: “Jadilah engkau orang yang berilmu (pandai) atau orang yang belajar, atau orang yang mendengarkan ilmu atau yang mencintai ilmu. Dan janganlah engkau menjadi orang yang kelima, maka kamu akan celaka”
(HR. Baihaqi)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rahma Ummi Salamah

NIM : 193111168

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran PAI Menggunakan Media *Game Kahoot!* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2022/2023” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik

Surakarta, 13 Februari 2023

Yang Menyatakan,



Rahma Ummi Salamah

NIM: 193111168

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT., karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran PAI Menggunakan Media *Game Kahoot!* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2022/2023”. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag., M.Pd., selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
3. Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag., selaku Wakil Dekan 1 Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulisan skripsi dapat terselesaikan dengan baik.
4. Kholis Firmansyah, S.H.I., M.S.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam.
5. Yayan Andrian, S.Ag., M.ED.MGMT., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan akademik.
6. Segenap dosen beserta karyawan dan staf Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan.
7. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan doa, dukungan, serta motivasi kepada penulis dalam penulisan skripsi.

8. Rahmawati Dwi Wulandari, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sana.
9. Thoyibin Mustaqim, S.Pd.I., selaku subyek penelitian yang telah membantu memperlancar dalam penulisan skripsi.
10. Siswa kelas VII putri SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu Tahun Ajaran 2022/2023 yang telah turut andil dalam penyelesaian skripsi.
11. Teman-teman PAI seperjuangan terkhusus PAI E angkatan 2019 yang sudah berjuang bersama dan memberikan dukungan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surakarta, 13 Februari 2023

Penulis,



Rahma Umami Salamah

NIM. 193111168

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Pembelajaran PAI	10
2. Media Pembelajaran.....	18
3. <i>Game Kahoot!</i>	25
4. Motivasi Belajar.....	28
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	34
C. Kerangka Berfikir	37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Setting Penelitian	40
C. Subyek dan Informan	41
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Teknik Keabsahan Data	42
F. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	46
A. Fakta Temuan Penelitian.....	46
1. Gambaran Umum SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu.....	46
2. Implementasi Penggunaan Media <i>Game Kahoot!</i> dalam pembelajaran PAI di kelas VII putri SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu Tahun Ajaran 2022/2023	52
3. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan Media <i>Game Kahoot!</i> dalam pembelajaran PAI di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu.....	71
B. Interpretasi Hasil Penelitian	73
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	83

ABSTRAK

Rahma Umami Salamah, 2023, *Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran PAI Menggunakan Media Game Kahoot! untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2022/2023*, Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing : Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag.

Kata Kunci : Pembelajaran PAI, Media *Game Kahoot!*, Motivasi Belajar

Permasalahan dalam penelitian ini ialah kurangnya keaktifan dan motivasi siswa kelas VII putri SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu saat belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran PAI serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media *Game Kahoot!* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2022/2023.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu pada kelas VII putri. Waktu penelitian dilakukan dari bulan September 2022 hingga Februari 2023. Subyek penelitian adalah guru mata pelajaran PAI dan siswa kelas VII putri. Informan penelitian adalah kepala sekolah dan waka sarpras SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk mengetahui keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Teknik analisis data menggunakan model interaktif yang terdiri dari tiga komponen analisis yaitu penyajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan media *Game Kahoot!* pada siswa kelas VII putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu sudah berjalan dengan baik dan mendapat respon yang baik juga dari siswa. Diawali dengan perencanaan yang dilakukan oleh guru dengan menyiapkan materi ajar, RPP, dan menyiapkan media *Game Kahoot!*. Dalam pelaksanaan pembelajaran, pertama guru menyampikan materi dan berdiskusi dengan siswa. Setelah selesai, guru dan siswa bermain *Game Kahoot!* dengan cara siswa bergabung melalui PIN yang dibagikan oleh guru. *Game* berisi soal-soal pilihan ganda dan pilihan benar atau salah. Guru menampilkan layar laptop di depan kelas. Siswa melihat layar tersebut dan menjawabnya melalui *handphone* masing-masing. Permainan berlangsung sekitar 10 menit sampai waktu pembelajaran selesai. Faktor pendukung dari penggunaan media *Game Kahoot!* adalah adanya sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran, juga antusias dari siswa sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lancar. Sedangkan faktor penghambatnya adalah koneksi sinyal yang buruk. Dari hasil pengamatan peneliti, penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru memberikan tambahan nilai kepada siswa yang memenangkan permainan sehingga siswa termotivasi untuk belajar agar mendapat nilai tambahan.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Interaktif (Model Miles dan Huberman)	43
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Observasi, Dokumentasi, dan Wawancara	84
Lampiran 2. Field Note Observasi	87
Lampiran 3. Field Note Wawancara	93
Lampiran 4. Foto Kegiatan	108
Lampiran 5. Daftar Guru dan Karyawan serta Struktur Organisasi	109
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman yang semakin berkembang ini, kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan akan terus terjadi. Oleh karena itu, para pendidik yaitu guru dituntut untuk bisa mengikuti kemajuannya. Salah satunya dalam proses pembelajaran. Freud Pervical dan Henry Ellington dalam Syamsuar & Reflianto (2019: 3) menyatakan, pada era revolusi industri 4.0, inovasi pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Kemajuan teknologi ini adalah hasil dari tingginya pemikiran manusia yang menyebabkan lahirnya ilmu pengetahuan yang dapat membantu manusia untuk menjalani kehidupan dan menghadapi kesulitan yang ada sesuai dengan tuntutan zaman.

Allah SWT., telah menjelaskan dalam Al-Qur'an bagaimana manusia seharusnya menggunakan pikirannya untuk menghadapi kemajuan zaman. Penjelasan tersebut terdapat dalam Surah ar-Rahman ayat 33 sebagai berikut:

يَمْعَشَرِ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنْ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ
السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنِ

Artinya : “Hai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan.”(Depag RI, 2013: 532).

Ayat tersebut memberikan isyarat yang jelas untuk manusia supaya menjelajah alam semesta dengan menggunakan kekuatan. Yang dimaksud dengan kekuatan disini adalah ilmu pengetahuan. Dengan ilmu pengetahuan, manusia akan lebih bisa mengembangkan teknologi agar bisa dimanfaatkan dalam kehidupan.

Di era pendidikan yang berbasis teknologi seperti saat ini, guru memiliki peran yang tidak hanya sebagai pengajar saja, tetapi juga sebagai fasilitator, mentor, kolaborator, pelatih, pengarah, dan sebagai teman belajar untuk siswa. Sebagaimana peran guru, peran siswa pun juga mengalami perubahan. Dari siswa pasif menjadi aktif, sehingga banyak menghasilkan pengetahuan dan keterampilan. Di samping itu, siswa juga belajar secara individu dan berkolaboratif dengan siswa lain (Ahmadi, 2011: 189-192).

Melihat kenyataan di atas, memang seharusnya seorang pendidik terutama dalam bidang Pendidikan Agama Islam, mampu menggunakan teknologi ke dalam pembelajaran. Karena zaman terus berkembang, dan cara mengajar juga perlu dilakukan pembaharuan atau inovasi di dalamnya. Sehingga, pendidik tidak akan ketinggalan zaman dan dapat mengikuti pola pikir peserta didik saat ini.

Inovasi dalam pembelajaran, contohnya adalah pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran. Semestinya ini adalah bagian yang harus mendapat perhatian dari pembelajaran. Namun pada kenyataannya, hal ini masih sering diabaikan. Salah satu alasannya adalah kesulitan mendapatkan

media yang tepat. Permasalahan ini tidak akan terjadi jika para guru memiliki pengetahuan dan keterampilan pada bidang media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran memiliki peran sebagai perangsang siswa dalam belajar, juga dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga tidak membosankan (Hartanti, 2019: 79). Salah satu contohnya adalah adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dengan teknologi informasi dan komunikasi (Andriani, 2016: 136). Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto dalam Firmadani (2020: 94), media pendidikan merupakan alat untuk membantu memperjelas pesan yang disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga dengan ini tujuan pembelajaran yang baik dapat tercapai. Sedangkan peran teknologi dalam hal ini adalah menjadikan pembelajaran lebih menarik dan penyampaiannya lebih bervariasi. Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi ini mampu menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Nurchaili 2010: 651).

Permasalahan lain yang muncul dalam kegiatan pembelajaran adalah motivasi belajar. Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan keadaan-keadaan tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan suatu hal dan jika tidak suka maka ia akan berusaha untuk menghilangkan rasa tidak suka tersebut. Motivasi dapat dirangsang dengan faktor dari luar, tapi motivasi tumbuh dari dalam diri seseorang (Emda, 2017: 175).

Motivasi belajar dapat muncul karena faktor intrinsik maupun ekstrinsik motivasi intrinsik muncul dari dalam diri individu sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik muncul karena adanya rangsangan dari luar diri individu. (Uno 2011: 4). Contohnya adalah motivasi dari guru. Salah satu hal yang harus diperhatikan seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran adalah tidak membosankan. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan keadaan siswa. Anak muda termasuk juga pelajar saat ini atau yang sering disebut dengan generasi milenial, identik dengan penggunaan *handphone*. Maka media pembelajaran yang digunakan juga semestinya memanfaatkan *handphone*.

Menurut Malone dalam Irwan (2019: 96), salah satu media pembelajaran dikatakan menarik apabila ia mempunyai sifat interaktif yang mengedepankan kerjasama, komunikasi, dan mampu menciptakan interaksi antar siswa. Salah satu media pembelajaran yang bisa mengoordinir hal tersebut adalah melalui kuis/permainan, khususnya permainan yang memiliki karakteristik untuk memunculkan motivasi dalam belajar, yaitu *challenges* (tantangan), *fantasy* (khayalan), dan *curiosity* (keingintahuan). Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Dewi dalam Salsabila (2020: 165-166) bahwa pembelajaran berbasis kuis memiliki potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena mampu merangsang komponen visual dan verbal.

Ada beberapa aplikasi di *handphone* yang dibuat oleh guru untuk membantu menyampaikan informasi kepada siswa (Suryani, 2018: 104), contohnya adalah media *Game Kahoot!*. *Kahoot!* adalah media pembelajaran dari internet berupa kuis yang cara mengaksesnya menggunakan *handphone* (Inggriyani, 2020: 59). Hal ini sangat cocok dengan pelajar zaman sekarang, yaitu penggunaan *handphone*. Sehingga, belajar dengan menggunakan *handphone* tentunya akan membuat siswa senang karena sesuai dengan minat mereka.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 28 September 2022 di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu di kelas VII putri pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, guru menerapkan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran. Selama penerapan media *Game Kahoot!*, siswa diperbolehkan menggunakan *handphone* dengan dipandu oleh guru.

Peneliti juga mengamati bahwasannya, jika dibandingkan dengan siswa kelas VII putra, siswa kelas VII putri terkesan kurang aktif, bosan, dan mengantuk saat pembelajaran PAI. Kemudian saat dilakukan pembelajaran dengan *Game Kahoot!*, siswa menjadi lebih aktif. Hal ini selaras dengan hasil wawancara dengan guru PAI yang menerapkan *Game Kahoot!* dalam pembelajaran. Penerapan media *Game Kahoot!* ini dilakukan karena guru melihat siswa lebih senang saat belajar dengan menggunakan *handphone*. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran PAI dengan *Game Kahoot!* hanya dilakukan pada siswa kelas VII putri.

Selain itu, dalam satu minggu siswa hanya satu kali mendapatkan mata pelajaran PAI. Maka, penerapan media *Game Kahoot!* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu juga melatih daya ingat, karena selama kuis berlangsung siswa tidak diperbolehkan membuka buku sehingga siswa harus mengingat materi yang sudah guru sampaikan sebelumnya. Dengan meningkatnya motivasi belajar maka akan berdampak positif untuk hasil belajarnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran PAI Menggunakan Media *Game Kahoot!* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2022/2023”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan siswa kelas VII putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu dalam pembelajaran PAI.
2. Siswa terlihat bosan saat pembelajaran PAI.
3. Siswa mendapatkan mata pelajaran PAI hanya satu kali dalam satu minggu.
4. Penggunaan media *Game Kahoot!* diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, maka penulis membatasi permasalahan yang ada dan berfokus pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran PAI menggunakan media *Game Kahoot!* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul di atas, maka pokok masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran PAI menggunakan media *Game Kahoot!* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran PAI menggunakan media *Game Kahoot!* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan yang diajukan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan pembelajaran PAI menggunakan media *Game Kahoot!* untuk meningkatkan motivasi

belajar siswa kelas VII putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2022/2023.

2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran PAI menggunakan media *Game Kahoot!* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2022/2023

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran PAI menggunakan media *Game Kahoot!* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2022/2023.
 - b. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam dunia pendidikan.
 - c. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadikan acuan untuk melakukan penelitian.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru mata pelajaran PAI, dapat memberikan wawasan baru untuk dijadikan inovasi dalam mengajar agar siswa lebih termotivasi

dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

- b. Bagi siswa, dapat menambah motivasi belajar karena menggunakan media yang sesuai dengan kondisi anak zaman sekarang.
- c. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi untuk pihak sekolah agar kedepannya mampu memaksimalkan penggunaan fasilitas yang sudah tersedia demi pembelajaran yang lebih baik.
- d. Bagi pembaca, dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian lanjutan mengenai media dalam pembelajaran PAI, juga dapat memberikan motivasi dan gambaran kepada pembaca dalam menentukan topik penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran PAI

a. Pengertian Pembelajaran PAI

Pembelajaran secara bahasa merupakan terjemahan dari bahasa Inggris *instruction* yang berarti “upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang, melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan” (Majid, 2012: 270). Sedangkan secara istilah, Association for Educational Communication and Technology (AECT) menyebutkan bahwa pembelajaran (*instructional*) adalah sistem yang di dalamnya terdiri dari komponen-komponen sistem instruksional, yaitu komponen pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan latar atau lingkungan (Majid, 2012: 269). Pembelajaran, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata tersebut berarti proses, cara, dan perbuatan yang menjadikan manusia belajar (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2002: 117). Sedangkan menurut Syaiful Sagala dalam Ramayulis (2012: 338), pembelajaran yaitu membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan ataupun teori belajar yang merupakan penentu utama dari keberhasilan pendidikan. Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha untuk membelajarkan seseorang dengan komponen-komponen dalam belajar.

Menurut Zakiah Darajat (1996: 86), Pendidikan Agama Islam atau *At-Tarbiyah Al-Islamiah* merupakan upaya bimbingan dan asuhan terhadap peserta didik agar nantinya setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran Agama Islam juga menjadikannya sebagai pandangan hidup.

Sedangkan makna pembelajaran pendidikan agama Islam menurut Muhaimin (2002: 183), adalah sebuah upaya membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar dan tertarik untuk terus-menerus mempelajari agama Islam, baik untuk mengetahui bagaimana cara beragama yang benar ataupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan.

Dari pemaparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan sebuah usaha yang dilakukan pendidik untuk membelajarkan seseorang (peserta didik) agar dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam yang sesuai dengan Al-Qur'an dan Hadits.

b. Tujuan Pembelajaran PAI

Menurut Arifin (2003: 120), tujuan dari pembelajaran pendidikan agama Islam adalah berdasarkan pada dimensi kehidupan yang dapat memadukan antara kepentingan hidup duniawi dan ukhrawi. Oleh karenanya, dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, peserta didik tidak boleh semaunya saja. Dalam hal ini, tugas seorang pendidik adalah mendidik dan membelajarkannya. Sebagaimana yang

dikemukakan oleh Ramayulis dalam Suyadi (2014: 39), tugas pendidik yang sesungguhnya bukan hanya untuk mengajarkan ilmu atau kecakapan tertentu saja pada anak didiknya, akan tetapi juga berupaya untuk mencapai tujuan dari pendidikan khususnya dalam pendidikan agama Islam.

Menurut Nizar dalam Suyadi (2014: 39), tujuan dari pendidikan Islam adalah untuk membentuk kepribadian muslim, yang terbagi dalam dua kelompok, yaitu:

- 1) Kepribadian kemanusiaan (*basyariah*), terdiri dari kepribadian individu (ciri khas seseorang dalam berperilaku dan bersikap), dan kepribadian ummah (ciri khas yang meliputi sikap dan tingkah laku ummah muslim).
- 2) Kepribadian kewahyuan (*samawi*), adalah kepribadian yang dibentuk melalui petunjuk wahyu.

c. Prinsip-prinsip Pembelajaran PAI

Menurut Roqib (2009: 32), prinsip-prinsip pendidikan Islam di antaranya yaitu:

- 1) Prinsip Integrasi. Prinsip ini memandang adanya wujud kesatuan dunia akhirat. Oleh karenanya, pendidikan akan meletakkan porsi yang seimbang untuk mencapai kebahagiaan di dunia sekaligus akhirat.
- 2) Prinsip Keseimbangan. Prinsip ini adalah konsekuensi dari prinsip integrasi. Keseimbangan yang proporsional antara ruhaniah dan

jasmaniah, ilmu murni dan terapan, teori dan praktek, dan antara nilai yang menyangkut aqidah, syari'ah, dan akhlak.

Adapun prinsip-prinsip pendidikan Islam menurut Ramayulis & Nizar (2009: 103-104), yaitu:

- 1) Prinsip Universal. Prinsip ini memandang bahwa dalam pendidikan Islam hendaklah meliputi seluruh aspek kepribadian manusia dan melihat manusia dengan pandangan yang menyeluruh dari aspek jiwa, jasmani, dan akal.
- 2) Prinsip Dinamis. Prinsip ini memandang bahwa pendidikan Islam menganut prinsip dinamis yang tidak beku dalam tujuan-tujuan, kurikulum dan metode-metodenya, tetapi berusaha untuk selalu memperbaharui diri dan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Pendidikan Islam seharusnya mampu memberikan respon terhadap kebutuhan-kebutuhan zaman, tempat, tuntutan perkembangan, dan perubahan sosial.

d. Tahapan Pembelajaran PAI

Berikut merupakan langkah-langkah pembelajaran PAI menurut Kunandar (2013: 9):

1) Perencanaan Pembelajaran

Dalam menyusun rencana pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum terbaru, karena perencanaan pembelajaran bersifat *urgent*. Perencanaan pembelajaran atau yang biasa disebut dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), merupakan

rancangan pembelajaran mata pelajaran per unit yang akan diterapkan pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Tanpa perencanaan yang matang, tujuan pembelajaran akan sulit tercapai secara maksimal.

Perencanaan pembelajaran PAI adalah proses untuk membuat dan menentukan akan menggunakan media, metode, bahan ajar, strategi, dan evaluasi apa dalam pembelajaran.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran merupakan tahapan selanjutnya setelah perencanaan. Dalam PERMENDIKNAS Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses disebutkan bahwa langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran meliputi pembukaan, inti, dan penutup.

a) Pembukaan

- (1) Guru memberikan salam pembuka kepada siswa, demikian pula siswa kepada guru.
- (2) Guru memberikan apresiasi, mengaitkan keadaan sekitar, keadaan siswa atau pengetahuan awal siswa dengan ilmu yang akan dipelajari.
- (3) Guru memberikan pengantar materi berupa materi dasar yang akan membantu siswa untuk menemukan konsep dalam kegiatan inti.
- (4) Guru memberi motivasi belajar kepada siswa.

b) Kegiatan Inti

- (1) Siswa mengamati segala sumber belajar yang akan mengantarkan siswa menemukan konsep belajar.
- (2) Siswa mengamati dan akan muncul pertanyaan dalam benak mereka, sehingga akan timbul tanya jawab antar siswa dan guru.
- (3) Siswa akan menalar kejadian yang terjadi pada saat siswa mengamati suatu hal. Guru dapat membantu siswa yang kesulitan dalam memahami konsep awal dengan memberikan penjelasan-penjelasan singkat.
- (4) Siswa mencoba mempraktikkan pengetahuan untuk menemukan konsep pengetahuan (melalui praktikum, mengerjakan soal-soal dan lain-lain).
- (5) Kegiatan-kegiatan di atas menjadikan siswa dapat menciptakan pemahaman berdasarkan pengalaman langsung, membangun kerjasama dengan siswa lain, berkomunikasi aktif dan dapat mengimplikasikan pemahaman yang mereka peroleh.

c) Penutup

- (1) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan inti dari proses pembelajaran yang telah berlangsung, merupakan tahapan untuk menyamakan konsep yang diperoleh semua siswa.

- (2) Guru memberikan motivasi dalam ucapan penghargaan karena kinerja siswa.
- (3) Guru dapat memberikan pengayaan atau tugas kepada siswa.
- (4) Guru dan siswa saling mengucapkan salam penutup.

3) Evaluasi Pembelajaran

Tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui kemampuan murid yang meliputi empat hal berikut:

- a) Perilaku dan pengalaman terhadap hubungan pribadinya dengan Tuhannya.
- b) Perilaku dan pengalaman terhadap dirinya dengan masyarakat.
- c) Perilaku dan pengalaman terhadap arti hubungan kehidupannya dengan alam sekitarnya.
- d) Perilaku dan pandangan terhadap diri sendiri selaku hamba Allah, anggota masyarakat, serta Khalifah Allah SWT (Mulyadi, 2010: 13).

e. Ruang lingkup mata pelajaran PAI kelas VII

Ruang lingkup mata pelajaran PAI kelas VII berdasarkan kurikulum pendidikan Al-Islam, Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab (ISMUBA) tahun 2017 meliputi:

- 1) Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis
 - a) Memahami makna Q.S. al Mujadilah/58: 11, Q.S. ar-Rahman/55: 33 dan Hadis terkait tentang menuntut ilmu

- b) Memahami makna Q.S. Asy-Syams tentang keteraturan alam semesta sebagai bukti kekuasaan Allah SWT beserta hadis terkait
 - c) Memahami makna Q.S. an-Nisa/4: 146, Q.S. al-Baqarah/2:153, dan Q.S. Ali Imran/3:134 serta Hadis terkait tentang ikhlas, sabar, dan pemaaf
 - d) Memahami makna Q.S. Al-Fajr tentang balasan bagi manusia yang tidak beriman beserta hadis terkait
- 2) Mata pelajaran Aqidah Akhlak
- a) Memahami makna beriman kepada Allah SWT
 - b) Memahami makna tauhid Rubbubiyah
 - c) Memahami makna al-Asma'u al-Husna: as-Sami', dan al-Bashir
 - d) Memahami makna kerja keras dan mandiri
 - e) Memahami makna perilaku jujur, amanah, dan istiqamah
 - f) Memahami makna iman kepada Malaikat berdasarkan dalil naqli
 - g) Memahami makna hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, dan empati terhadap sesama
 - h) Memahami makna cerdas, berkemajuan dan kompetitif
- 3) Mata pelajaran Ibadah (Fikih)
- a) Memahami ketentuan syariat Islam tentang thaharah dan kesehatan reproduksi

- b) Memahami ketentuan Shalat Fardlu
 - c) Memahami ketentuan Shalat Berjama'ah
 - d) Memahami ketentuan Shalat Jumat
 - e) Memahami ketentuan Shalat Jama'
 - f) Memahami ketentuan Shalat Qashar
- 4) Mata pelajaran Tarikh
- a) Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Makkah
 - b) Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah
 - c) Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian Khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq
 - d) Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian Khalifah Umar Ibn Khathab
 - e) Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian Khalifah Utsman Ibn Affan
 - f) Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian Khalifah Ali Ibn Abi Thalib

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang artinya tengah, pengantar atau perantara. Sedangkan dalam Bahasa Arab, media disebut *al-wasail* yang artinya pengantar atau perantara, bisa juga

diartikan mengirimkan pesan untuk penerima pesan (Arsyad, 2005: 3). Dalam ranah pendidikan, media adalah alat yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dapat tercapai (Djamarah & Zain, 2006: 136).

Dalam Nunuk Suryani dkk (2018: 4-5) ada beberapa definisi media pembelajaran menurut para ahli, diantaranya adalah; Briggs (1970) yang mengemukakan pengertian media pembelajaran sebagai sarana pemberi rangsangan untuk siswa supaya terjadi proses pembelajaran. Sedangkan Sanaky (2013) menyebutkan definisi media pembelajaran adalah alat yang mempunyai fungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Selain itu juga sebagai alat perangsang peserta didik supaya terjadi kegiatan belajar mengajar.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran menurut Smaldino dkk dalam Nunuk Suryani (2018: 9), adalah sebagai fasilitas komunikasi dan pembelajaran. Dikemukakan juga oleh Sanaky dalam Nunuk Suryani (2018: 8-9), media merupakan alat bantu pembelajaran yaitu untuk:

- 1) Memudahkan kegiatan pembelajaran di dalam kelas

- 2) Proses pembelajaran bertambah efisien
- 3) Terjaganya hubungan antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar.
- 4) Konsentrasi siswa saat kegiatan pembelajaran menjadi terbantu.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui tujuan dari media pembelajaran adalah untuk membantu memfasilitasi kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi efisien dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Nursalim (2018: 134), fungsi media pembelajaran adalah alat yang membantu meningkatkan daya serap belajar peserta didik. Hal ini dapat direalisasikan dengan mendatangkan objek yang sebenarnya di hadapan peserta didik. Semakin bermacam-macam media yang digunakan oleh pendidik, maka semakin besar pula kemungkinan peserta didik menyukai materi yang disampaikan. Penggunaan media dapat mempermudah peserta didik untuk merekam dan mengkonstruksi pengetahuan yang disampaikan pendidik. Dengan begitu, maka tujuan dalam pembelajaran akan tercapai. Hal ini memberikan pertanda bahwa media dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap peningkatan mutu dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Sanaky (2013) dalam Nunuk Suryani dkk (2018: 9-10), fungsi media pembelajaran adalah sebagai perangsang pembelajaran, yaitu dengan :

- 1) Mendatangkan objek yang sebenarnya
- 2) Melahirkan tiruan dari objek yang sebenarnya
- 3) Mewujudkan konsep yang abstrak ke dalam konsep yang lebih konkret
- 4) Menyamakan persepsi
- 5) Hambatan waktu, jumlah, tempat, dan jarak menjadi teratasi
- 6) Menyajikan kembali informasi secara berkesinambungan
- 7) Menjadikan suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan sehingga tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Dari pendapat di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi. Salah satunya adalah memudahkan peserta didik dalam mengolah materi yang disampaikan oleh pendidik, karena suasana belajar yang diberikan menarik dan menyenangkan. Dengan ini maka diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Adanya media pembelajaran diharapkan mampu memberikan banyak manfaat untuk pembelajaran. Seperti membuat pembelajaran lebih menarik dan peserta didik dapat lebih jelas dalam memahami materi. Selain itu, juga menarik minat peserta didik karena dalam media pembelajaran ada gabungan suara, pandangan, dan gerakan (Suyanto, 2003: 21).

Kemp Dan Dayton di dalam Suyanto (2003: 22-23) mengemukakan beberapa manfaat dari media pembelajaran, di antaranya adalah:

- 1) Dapat menyeragamkan materi yang disampaikan. Media memberikan kemudahan untuk pendidik saat menyampaikan materi, karena satu materi bisa digunakan untuk semua siswa di kelas yang berbeda.
- 2) Menjadikan pembelajaran yang lebih jelas, interaktif, dan menarik. Dengan pembelajaran yang interaktif dan menarik, peserta didik mampu memahami materi yang diberikan oleh pendidik dengan jelas. Namun, keadaan seperti ini hanya bisa dicapai apabila media yang digunakan tepat pada sasaran.
- 3) Lebih efisien dalam waktu dan tenaga. Waktu yang diperlukan dan tenaga yang dikeluarkan dalam penyampaian materi dapat diringkas oleh pendidik. Kondisi ini tentu berbeda saat pendidik tidak menggunakan media, waktu yang dibutuhkan lebih lama dan tenaga yang digunakan lebih besar.
- 4) Kualitas hasil prestasi belajar peserta didik dapat meningkat. Adanya media membuat materi yang disampaikan oleh pendidik pada peserta didik menjadi lebih efektif dan efisien.
- 5) Kegiatan belajar dapat dilaksanakan kapan pun dan di mana pun. Asalkan alat untuk mengoperasikan media tersebut tersedia, maka pembelajaran dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja.

Pembelajaran tidak harus dilaksanakan di kelas, karena peserta didik juga perlu melihat sesuatu di luar kelas sehingga dapat memperluas wawasan yang dimiliki lewat perantara media.

- 6) Memunculkan sudut pandang dan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran, karena kesan yang diberikan peserta didik terhadap pembelajaran sangatlah penting.
- 7) Peran pendidik akan lebih positif dan produktif. Pendidik yang mampu secara baik dalam mengelola kelas, akan menjadikan peserta didik merasa kagum dan akan menirunya di masa mendatang saat ada di posisi yang sama.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam Nursalim (2018: 141-144), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 4 kelompok. Pertama adalah media audio, yang menggunakan pendengaran. Kedua yaitu media visual, dengan cara mengandalkan penglihatan. Ketiga yaitu media audio visual dengan mengandalkan pendengaran dan penglihatan. Yang keempat adalah multimedia, dengan melibatkan jenis media guna merangsang semua indera untuk satu kegiatan.

Sedangkan dari ciri fisik, media dikelompokkan menjadi media dua dimensi, media tiga dimensi, media pandang diam dan media pandang gerak. Sedangkan dari cara menggunakannya, media terbagi menjadi dua, yaitu media konvensional dan media modern.

Berdasarkan berbagai kelompok tersebut, media pembelajaran yang bisa digunakan di antaranya adalah:

- 1) Media Cetak. Media ini mudah ditemukan sehingga besar kemungkinan dapat digunakan dalam pembelajaran. Contohnya adalah modul, buku teks, grafik, foto, dan lain-lain.
- 2) Media Pajang. Media ini yang sangat umum ada dalam lembaga pendidikan adalah papan tulis. Contoh lainnya adalah papan magnetik, papan buletin, *white board*, *chart*, dan lain sebagainya.
- 3) Media Peraga dan Eksperimen. Dapat berupa alat asli atau tiruan. Biasanya media ini terletak di ruang laboratorium seperti miniatur organ tubuh manusia, botol khusus cairan kimia, dan lain-lain.
- 4) Media *Liquid Cristal Display (LCD)*. Digunakan untuk menayangkan materi pada kelas besar maupun kecil. Media ini menjadikan hemat dalam menulis materi di papan tulis, karena sudah ada dalam *slide* yang kemudian ditayangkan dengan *liquid cristal display*.
- 5) Media *Slide*. Media ini ditampilkan melalui lembaran atau *slide* yang berisi poin-poin penting dari materi yang akan disampaikan. *Slide* dibuat melalui bantuan microsoft office power point.
- 6) Media Film. Media ini ditampilkan melalui bantuan laptop, komputer, *notebook*, dan *liquid cristal display*.

- 7) Media Televisi. Media ini sangat mudah ditemukan, hampir semua rumah memilikinya. Namun, agar dapat bermanfaat maka harus digunakan untuk keperluan yang positif.
- 8) Media Komputer. Media ini dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mengerjakan tugas sekolah dan menghasilkan tulisan yang diterbitkan.
- 9) Media Internet. Saat ini media internet bisa diakses siapapun. Jika peserta didik mampu mengakses situs yang baik maka akan mendapatkan manfaat, begitupun sebaliknya. Oleh karena itu perlunya pengawasan saat mereka menggunakan internet.

Dari berbagai jenis media yang sudah dipaparkan, kita tahu bahwa setiap media memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Oleh karena itu, agar fungsi dan tujuan media dapat terpenuhi maka perlunya ketepatan dalam memilih media untuk pembelajaran.

3. *Game Kahoot!*

a. Pengertian *Game Kahoot!*

Menurut Sumarsono (2019: 9), *Game Kahoot!* merupakan kuis online yang dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan. Poin diberikan untuk jawaban benar dan peserta didik yang memainkan akan segera melihat hasil jawaban mereka.

Game Kahoot! didirikan oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versik di sebuah proyek bersama dengan Norwegian University of Science and Technology. Mereka bekerja sama dengan

Profesor Alf Inge Wang, kemudian bergabung dengan pengusaha Norwegia, Asmund Furuseth. *Game Kahoot!* diluncurkan dalam versi beta pribadi di SXSWedu pada bulan Maret 2013 kemudian dirilis ke publik pada September 2013 (<https://kahoot.com/company/>).

b. Cara Menggunakan Game Kahoot!

Dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, tentunya sekolah perlu menyiapkan fasilitas yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Berikut ini merupakan beberapa alat yang harus dipersiapkan sebelum menggunakan *Game Kahoot!*, yaitu:

- 1) Untuk pendidik perlu menyiapkan laptop yang disambungkan dengan *LCD* Proyektor. Hal ini dilakukan agar *Game Kahoot!* dapat ditampilkan di depan kelas.
- 2) Untuk peserta didik membawa *handphone*, agar bisa disambungkan dengan *Game Kahoot!* melalui PIN yang dibagikan oleh pendidik.
- 3) Untuk sekolah perlu memfasilitasi koneksi internet yang kuat, karena untuk memainkan *Game Kahoot!* diperlukan koneksi internet.

Jika hal-hal di atas sudah lengkap, maka *Game Kahoot!* dapat dilaksanakan dengan pertanyaan yang sudah pendidik siapkan sebelumnya menggunakan laptop atau komputer, sedangkan peserta didik yang menjawab pertanyaan tersebut akan lebih mudah

menggunakan *handphone*. Adapun langkah-langkah pendidik dalam membuat pertanyaan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Buka *website* kahoot.com kemudian *log in* dengan akun *Kahoot!* yang sudah dibuat, jika belum maka daftar melalui tombol *sign up – it's free!* kemudian mendaftar dengan akun *Gmail* atau *Facebook*.
- 2) Selanjutnya pilih *Create* dan *New Kahoot!*. Pada tahap ini, pendidik bisa memilih *template* yang sudah tersedia untuk membuat pertanyaan.
- 3) Setelah itu mulai halaman pertanyaan dengan menambahkan deskripsi, tanda (*tag*), dan gambar sampul (*cover image*).
- 4) Kemudian buat pertanyaan sekaligus jawabannya. Jika diperlukan dapat mencantumkan gambar, video, dan tautan di dalamnya. Setiap pertanyaan bisa diatur lama durasi untuk menjawabnya dan berapa skor yang didapat tergantung tingkat kesulitan pada soal.
- 5) Jika sudah selesai, tekan *Done*. Kuis siap dimainkan dengan menekan tombol *Play*, kemudian pilih mode permainan *Classic* atau *Team Mode* (Kahoot! Library, 2017: 11-12).

Langkah-langkah di atas hanya dilakukan pendidik, sedangkan peserta didik tidak perlu membuat akun terlebih dahulu untuk memainkannya. Berikut langkah-langkah dalam memainkan kuis *Kahoot!* setelah semua perlengkapan terpenuhi:

- 1) Pendidik menekan tombol *Play* dan pilih antara *mode* klasik (perorangan) atau *mode* tim (kelompok). Tunggu hingga PIN muncul.
- 2) Peserta didik masuk *website* kahoot.it, dan bergabung dengan PIN yang sudah tersedia. Kemudian mengisi nama.
- 3) Setelah nama peserta didik muncul dalam monitor utama pendidik, maka kuis dapat dijalankan dengan menekan tombol *Start*.
- 4) Peserta didik menjawab soal yang tersedia dengan ketepatan dan kecepatan, karena kecepatan juga memengaruhi skor yang didapat.
- 5) Di akhir kuis, *Kahoot!* akan menunjukkan perolehan skor tertinggi untuk 3 peserta didik (Samudera, 2020: 44-46).

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Dalam Eveline Siregar dan Hartini Nata (2011: 49), terdapat beberapa pengertian motivasi menurut para ahli. Imron memaparkan, motivasi berasal dari bahasa Inggris *motivation* yang artinya dorongan pengalasan dan motivasi. Kata kerjanya yaitu *to motivate* yang artinya mendorong, merangsang, dan menyebabkan. Motivasi juga dijelaskan oleh Cropley sebagai tujuan yang hendak dicapai melalui perilaku tertentu. Hal ini juga hampir serupa dengan pendapat Winkels, ia menyebutkan bahwa motif merupakan adanya penggerak dalam diri manusia untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai sebuah tujuan tertentu. Mc Donald dalam Kompri (2016: 229) menjelaskan,

motivasi merupakan suatu perubahan energi dalam pribadi seseorang ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi guna mencapai tujuan. Menurut Arden (1957) dalam Wina Sanjaya (2010: 250), kuat atau lemahnya upaya yang dilakukan seseorang dalam mencapai suatu tujuan akan ditentukan oleh kuat atau lemahnya *motivate* yang dipunyai orang tersebut.

Motivasi adalah sesuatu dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan tertentu. Jika seseorang melakukan sesuatu kemudian ia melihat ada keuntungan di dalamnya, maka ia akan berusaha untuk mencapai sesuatu tersebut.

b. Jenis-jenis Motivasi

Menurut Islamuddin (2012: 260), motivasi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri seseorang sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik ingin selalu maju dalam belajar. Keinginan tersebut dilatarbelakangi oleh pemikiran positif, bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan sangat berguna di waktu sekarang maupun di masa mendatang.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi ekstrinsik sering digunakan karena bahan pelajaran kurang menarik perhatian anak didik atau karena ada sikap tertentu pada pendidik atau orang tua.

Dari dua jenis motivasi di atas, dapat disimpulkan bahwasannya motivasi intrinsik adalah motivasi yang datang dari dalam diri orang itu sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang datang dari sesuatu di luar diri seseorang, seperti motivasi yang diberikan oleh pendidik, orang tua, teman, dan lain sebagainya.

c. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Menurut Wina Sanjaya (2010: 251-252), fungsi dari motivasi dalam proses belajar mengajar ada dua, yaitu:

- 1) Mendorong siswa untuk beraktivitas. Setiap seseorang melakukan sesuatu, itu karena adanya dorongan yang ada dalam dirinya yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang dalam melakukan sesuatu sangat ditentukan dengan besar kecilnya motivasi dalam dirinya. Siswa yang semangat dalam menyelesaikan tugas dari guru itu karena ia memiliki motivasi tinggi untuk belajar.

- 2) Sebagai pengarah. Pada dasarnya, tingkah laku yang diperlihatkan setiap individu adalah diarahkan. Hal ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhannya atau guna mencapai tujuan yang telah dibentuk. Dengan demikian, motivasi mempunyai fungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi.

Sedangkan menurut Winarsih (2009: 111), fungsi motivasi ada tiga, yaitu:

- 1) Pendorong manusia untuk berbuat. Dalam hal ini motivasi menjadi motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilaksanakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan menuju arah yang ingin dicapai. Motivasi bisa memberikan arah dan kegiatan yang harus diselesaikan sesuai dengan rumusan tujuan yang telah dibentuk.
- 3) Menyeleksi perbuatan. Yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus diselesaikan untuk mencapai tujuan.

Jadi, keberadaan motivasi berfungsi sebagai pemberi dorongan, arah dan perbuatan yang akan dilakukan. Selain itu, motivasi juga sebagai pendorong upaya untuk mencapai tujuan. Dengan ini siswa dapat menyeleksi perbuatan guna menentukan apa yang harus dilakukan dan tentunya bermanfaat untuk tujuan yang ingin dicapai.

d. Faktor-faktor yang Memengaruhi Motivasi dalam Belajar

Dalam Kompri (2016: 232) disebutkan bahwa motivasi belajar adalah segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, yang artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa.

Ada beberapa hal yang mempengaruhi motivasi dalam belajar, diantaranya adalah:

- 1) Cita-cita dan impian siswa. Cita-cita dapat memperkuat motivasi belajar siswa.
- 2) Kemampuan siswa. Keinginan atau cita-cita siswa harus didampingi dengan kemampuannya.
- 3) Kondisi siswa, baik jasmani maupun rohani. Fokus belajarnya akan terganggu jika ia sedang sakit.
- 4) Kondisi lingkungan siswa. Dapat berupa lingkungan tempat tinggal, lingkungan alam, lingkungan pergaulan, dan kehidupan bermasyarakat.

Sedangkan menurut Darsono (2000: 65), hal-hal yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu: cita-cita/aspirasi siswa, kepandaian siswa, kondisi siswa dan lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan upaya guru dalam membelajarkan siswa.

Menurut Slameto (1991: 57), motivasi atau dorongan dibutuhkan oleh seseorang agar sesuatu yang diinginkannya dapat tercapai. Dalam kondisi ini, ada beberapa hal yang memengaruhi belajar, di antaranya adalah:

- 1) Faktor Individual. Yaitu kematangan atau pertumbuhan, latihan, motivasi, kecerdasan, dan faktor pribadi.
- 2) Faktor Sosial. Seperti keluarga, guru dengan cara mengajarnya, alat bantu dalam belajar, dan motivasi sosial.

Ada juga faktor lain menurut Slameto (1991: 91) yang memengaruhi belajar, antara lain: faktor intern (faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan), dan faktor ekstern (faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat).

Dari uraian di atas, kita tahu bahwa ada banyak faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Di antaranya adalah faktor dari luar diri seseorang yang juga memengaruhi motivasi belajarnya. Maka dari itu, faktor tersebut harus dimanfaatkan dengan baik supaya memunculkan motivasi belajar dengan baik.

e. Upaya Membangkitkan Motivasi dalam Belajar

Wina Sanjaya (2010: 261-263) menyebutkan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, antara lain:

- 1) Memperjelas tujuan yang hendak dicapai. Pentingnya guru menjelaskan tujuan yang ingin dicapai sebelum proses belajar mengajar. Karena dengan tujuan yang jelas minat siswa untuk belajar akan tumbuh. Semakin jelas tujuan yang hendak dicapai, semakin kuat pula motivasi belajar siswa.
- 2) Membangkitkan minat siswa. Siswa akan termotivasi untuk belajar jika ia memiliki minat dalam belajar. Ada beberapa upaya menumbuhkan minat siswa, antara lain: menghubungkan bahan ajar dengan kebutuhan siswa, menyesuaikan materi pelajaran dengan tingkat kemampuan dan pengalaman siswa, dan

menggunakan berbagai strategi dan model pembelajaran secara beragam.

- 3) Menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar.
- 4) Memberi pujian yang wajar terhadap keberhasilan siswa.
- 5) Memberi penilaian.
- 6) Memberi komentar atau masukan terhadap hasil pekerjaan siswa.
- 7) Menciptakan persaingan dan kerja sama.

Banyak upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar dalam diri siswa. Oleh karena itu seorang guru terutama guru PAI harus lebih kreatif lagi dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini dilakukan agar motivasi belajar siswa dapat bangkit, sehingga akan mengalami kenyamanan dalam belajar.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Kajian hasil penelitian terdahulu merupakan usaha yang dilakukan peneliti guna mencari perbandingan. Penelitian terdahulu juga membantu untuk memosisikan penelitian dan menunjukkan orisinalitas dari penelitian yang dilakukan. Berikut ini merupakan kajian terdahulu yang memiliki kaitan dengan tema yang peneliti lakukan:

1. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Sri Devi Yusnia Sari (IAIN Surakarta, 2020), dengan judul “Penggunaan Media Sosial *YouTube* dan *Instagram* Sebagai Sarana Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas IV SD Al-Azhar Syifa Budi Solo Tahun Ajaran 2019/2020”. Penelitian ini membahas mengenai penggunaan media sosial *youtube* dan *instagram*

dalam pembelajaran PAI, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan membahas tentang pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan media *Game Kahoot!* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai media pembelajaran dalam pembelajaran PAI.

2. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Imam Singgih Romadhoni (IAIN Surakarta, 2019), dengan judul “Penggunaan Media Animasi dalam Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI di MAN 1 Surakarta Tahun Ajaran 2018/2019”. Penelitian ini membahas mengenai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media animasi, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan membahas tentang pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan media *Game Kahoot!* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada media yang digunakan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Imam Singgih Romadhoni hanya fokus pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan penulis melakukan penelitian pada pembelajaran PAI. Namun kedua penelitian tersebut juga memiliki persamaan, yaitu penggunaan media dalam pembelajaran.
3. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Sahara Adjie Samudera (UIN Syarif Hidayatullah, 2020), dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Kahoot!* Sebagai *Digital Game-Based Learning* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta”. Penelitian ini membahas mengenai penggunaan aplikasi *Game Kahoot!* dalam mata

pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan membahas tentang pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan media *Game Kahoot!* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari pembahasan tersebut sudah bisa diketahui perbedaan di antara keduanya. Penelitian yang dilakukan oleh Sahara Adjie Samudera hanya fokus pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan peneliti melakukan penelitian pada pembelajaran PAI. Namun, kedua penelitian ini juga memiliki kesamaan, yaitu sama-sama menggunakan media *Game Kahoot!*.

4. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Izza Mafatih (Universitas Islam Malang, 2021), dengan judul “Penggunaan Media Interaktif *Kahoot* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Singosari”. Penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan memiliki persamaan yaitu penggunaan *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI. Sedangkan perbedaannya adalah, penelitian yang peneliti lakukan ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini tidak.
5. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Nur Masita Rusydiana (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022), dengan judul “Evektivitas Penggunaan Aplikasi Evaluasi Kahoot dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo”. Penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan memiliki persamaan yaitu penggunaan *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI. Namun yang membedakan adalah jenis penelitian yang

dipakai dalam penelitian ini adalah kuantitatif, sedangkan yang peneliti lakukan menggunakan jenis penelitian kualitatif. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif, penelitian yang peneliti lakukan ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Kerangka Berfikir

Teknologi yang semakin berkembang, banyak sekali memberikan perubahan dalam dunia pendidikan. Contoh kecilnya, pembelajaran yang dulunya hanya bisa dilakukan dengan buku saja, sekarang bisa dilakukan dengan berbagai macam alat bantu belajar. Kemajuan ini tentunya harus dimanfaatkan dengan baik. Untuk seorang guru terutama guru PAI dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk keperluan kemajuan pembelajaran. Contohnya adalah dalam penggunaan alat bantu untuk belajar. Mereka harus mampu menggunakan alat bantu belajar yang berhubungan dengan teknologi. Alat bantu dalam belajar biasa disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik.

Namun, sekarang ini masih banyak guru yang belum mampu mengaplikasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Padahal, media memiliki peran yang penting dalam pembelajaran karena memiliki banyak manfaat. Salah satunya, dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Meski begitu, guru harus bisa memilih media yang sesuai dengan kondisi siswa. Siswa zaman sekarang identik dengan penggunaan *handphone*. Mereka akan senang jika proses pembelajaran

melibatkan *handphone*. Oleh karena itu, salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan sekarang ini adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Masalah lain yang kerap muncul dalam pembelajaran adalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Motivasi adalah dorongan atau keinginan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Jika ada perasaan tidak suka, maka ia akan berusaha menghilangkan perasaan tidak suka tersebut. Saat siswa dihadapkan dengan sesuatu yang monoton, mereka cenderung akan merasa bosan. Saat bosan biasanya siswa akan mengantuk, jika tidak ia akan melakukan hal-hal yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran. Jika hal ini dikaitkan dengan media pembelajaran, seorang guru harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan minat siswa. Saat siswa belajar sesuai dengan minat mereka, maka materi pelajaran dapat diterima dengan baik. Dengan demikian, maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai dengan baik.

Contoh media berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah dengan *Game Kahoot!*. Cara mengaplikasikannya yaitu dengan ditampilkan melalui *lcd* proyektor, dan siswa memainkannya dengan menggunakan *handphone* yang sudah disambungkan dengan *game* tersebut. Media ini sesuai dengan minat anak zaman sekarang karena penggunaan *handphone* tersebut. Selain itu, siswa juga senang dengan pembelajaran yang di dalamnya ada permainan. Dalam pembelajaran terkadang terjadi kendala seperti waktu yang terbatas, materi yang banyak, dan lain-lain. oleh karena itu,

adanya media pembelajaran tersebut juga membantu mengurangi hambatan dalam proses pembelajaran, karena dapat menghemat waktu dan tenaga.

Di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu, siswa hanya mendapatkan mata pelajaran PAI satu kali dalam satu minggu. Namun, salah satu guru PAI di sana sudah ada yang menerapkan pembelajaran menggunakan media *Game Kahoot!*. Oleh karena itu, dengan penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa dalam proses pembelajaran serta materi yang disampaikan guru akan lebih menempel pada ingatan siswa.

Penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat tercipta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan begitu, proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini mendeskripsikan fenomena mengenai penggunaan media *Game Kahoot!* sebagai alat bantu belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII Putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu, yang meliputi pelaksanaan dan penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI.

B. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Program Khusus Muhammadiyah Delanggu yang berada di Jalan Raya Delanggu Utara, Ciran, Gatak, Delanggu, Klaten, Jawa Tengah (57471). Dipilihnya lokasi tersebut karena di sana terdapat fenomena menarik yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti, yaitu penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan selama 6 bulan yaitu bulan September 2022 – Februari 2023.

C. Subyek dan Informan

1. Subyek penelitian

Subyek dari penelitian ini adalah guru mata pelajaran PAI di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu, yaitu Bapak Thoyibin Mustaqim, S.Pd.I., dan Siswa Kelas VII Putri SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu.

2. Informan

Informan dalam penelitian ini adalah:

- a. Kepala Sekolah SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu
- b. Waka sarpras SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara peneliti terjun langsung dalam lokasi penelitian untuk mengamati lokasi penelitian, yaitu SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu. Juga untuk mengamati berlangsungnya proses pembelajaran PAI menggunakan media *Game Kahoot!*. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data observasi dengan tujuan untuk mengamati dan mencari data mengenai penggunaan media *Game Kahoot!* sebagai alat bantu belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII Putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu.

2. Wawancara

Pengumpulan data menggunakan metode wawancara bertujuan untuk mendapatkan data secara langsung dari subyek dan informan penelitian. Data yang perlu didapatkan mengenai sejarah berdirinya SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu, bagaimana proses pembelajaran PAI menggunakan *Game Kahoot!*, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, wawancara ditujukan kepada Guru PAI yang menggunakan *Game Kahoot!*, yaitu Bapak Thoyibin Mustaqim, S.Pd.I., siswa kelas VII putri, kepala sekolah, dan guru lainnya.

3. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk melengkapi data yang kurang. Data yang ingin diperoleh dari teknik ini adalah data mengenai gambaran umum SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu, data guru dan siswa, sarana prasarana, dan lain-lain.

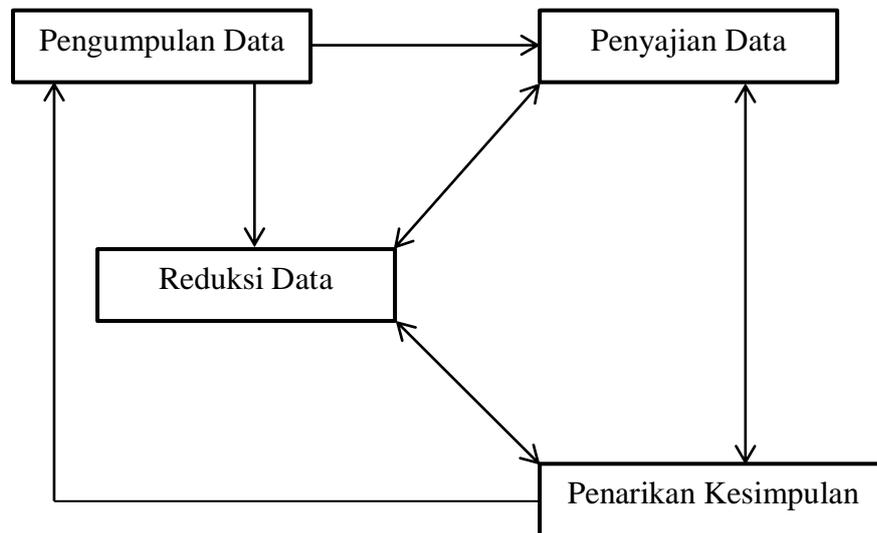
E. Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, untuk mencari keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Yaitu triangulasi sumber dan triangulasi metode. Dengan triangulasi sumber dalam penelitian ini, data dibandingkan dari satu narasumber dengan narasumber lainnya. Contohnya adalah data wawancara yang diperoleh dari guru PAI dibandingkan dengan data wawancara yang diperoleh dari siswa. Sedangkan triangulasi metode yaitu membandingkan data dengan berbagai metode pengumpulan data. Contohnya, data yang

diperoleh dari teknik observasi dibandingkan dengan data yang diperoleh dari teknik wawancara dan dokumentasi.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis model interaktif yang dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 Model Interaktif (Model Miles & Huberman, 1992) dalam Harahap (2021: 2646).

Dari skema di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Dengan menganalisis sekaligus mengumpulkan data, peneliti dapat mengetahui data apa saja yang kurang dan harus dikumpulkan, dan dapat mengetahui metode apa yang harus digunakan pada tahap selanjutnya.

2. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses merangkum, memilih hal-hal pokok, fokus pada hal-hal penting, mencari tema dan polanya dan membuang yang tidak diperlukan. Dengan begitu maka data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencari lagi bila diperlukan (Sugiyono, 2017: 338).

3. Penyajian Data

Data yang sudah dikumpulkan bertumpuk-tumpuk, catatan yang tebal, dan berbagai dokumen lainnya jika tidak tersusun dengan baik maka akan mengalami kesulitan dalam melakukan penarikan kesimpulan. Oleh sebab itu, data yang sudah terkumpul perlu disajikan dalam bentuk-bentuk tertentu seperti grafik, matriks, jaringan, dan bagan. Semua dirancang untuk menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang terpadu. Dengan demikian, penyajian data adalah sekumpulan data atau informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan.

4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan menurut Miles dan Michel Huberman (2014: 18), adalah proses akhir dari penelitian setelah proses penyajian data dan reduksi data terselesaikan. Penyusunan catatan, pola dan arahan sebab akibat dilakukan secara teratur. Artinya, kesimpulan akhir yang ditulis adalah rangkaian keadaan dari yang belum jelas kemudian

meningkat sampai pada pernyataan yang sudah memiliki landasan yang kuat dari proses analisis terhadap fenomena yang ada.

Komponen-komponen tersebut berjalan pada saat kegiatan pengumpulan data, yaitu setelah memperoleh data, reduksi data segera dilakukan dan diteruskan dengan penyajian data. Berawal dari penyajian data tersebut dapat digunakan untuk menyusun penarikan kesimpulan sementara.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Fakta Temuan Penelitian

1. Gambaran Umum SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

a. Letak Geografis SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu merupakan salah satu satuan pendidikan pada jenjang SMP yang beralamat di Gatak, Kec. Delanggu, Kab. Klaten, Provinsi Jawa Tengah. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu pada sebelah barat berbatasan oleh SMA Muhammadiyah 2 Klaten, sebelah timur berbatasan dengan SDI-PK Muhammadiyah Delanggu, sebelah utara berbatasan dengan SMP N 3 Delanggu, dan sebelah selatan berbatasan dengan jalan. (Observasi, 18 Januari 2023 pukul 13:00 WIB)

b. Sejarah Berdirinya SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

Pendidikan Muhammadiyah Delanggu sudah memiliki TK Permata Hati School dan SDI-PK Muhammadiyah Delanggu. Para wali siswa dari SDI-PK banyak yang menghendaki agar diadakan sekolah lanjutan, yaitu SMPI-PK. Saat itu ada beberapa orang perintis yang salah satunya adalah Ibu Rahmawati Dwi Wulandari, S.Pd, M.Pd., Gr., yang saat ini menjabat sebagai Kepala Sekolah SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu. Pada 2015, turun surat izin operasional sekolah dan sudah mulai beroperasi pada tahun itu juga.

Hal tersebut sesuai dengan wawancara bersama Ustadzah Rahmawati Dwi Wulandari, S.Pd., M.Pd., Gr., selaku kepala sekolah SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu sebagai berikut:

Dari 2015 kita berdiri. Nah, untuk sejarahnya di pendidikan Muhammadiyah Delanggu sudah ada TK Permata Hati School dan SDI-PK Muhammadiyah Delanggu. Banyak dari wali murid SDI-PK Muhammadiyah Delanggu yang menghendaki untuk diadakan sekolah lanjutan yaitu SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu. Kemudian, ada beberapa perintis termasuk saya sendiri, dan SK Izin Operasional sekolah turun pada 18 Februari 2015. Dan per juli 2015 sekolah sudah mulai beroperasi (Wawancara Jumat, 3 Februari 2023 pukul 10:00 WIB).

Untuk akreditasi sekolah, sejak 2018 sampai saat ini SMPI-PK Muhammadiyah masih menyangang akreditasi B dengan nilai 88. Sekolah yang seharusnya melakukan akreditasi pada tahun kelima berdiri, namun pada tahun ketiga sudah terpanggil untuk melakukan akreditasi. Sehingga, banyak komponen seperti tenaga pendidik dan sarana prasarana yang belum memenuhi standar. Hal ini dibuktikan dengan wawancara bersama Ustadzah Rahmawati selaku kepala sekolah SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu:

Ya kebetulan akreditasi kita masih B dengan nilai 88. Seharusnya kita akreditasi di tahun kelima berdiri. Tapi kemarin 2018 kita terpanggil untuk mengikuti akreditasi. Sedangkan saat itu banyak komponen seperti sarpras dan tenaga pendidik yang kualifikasinya belum memenuhi, sehingga kita dapat B. sebenarnya B pun B gemuk ya dengan nilai 88, karena A itu 91 jadi tinggal 3 poin. Tapi dengan nilai segitu pun sudah *Alhamdulillah*, karena sekolah-sekolah yang beriringan berdiri dengan sekolah kita rata-rata nilainya C (Wawancara Jumat, 3 Februari 2023 pukul 10:00 WIB).

a. Profil SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

Nama Sekolah : SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu
NPSN : 69896986
Jenjang : SMP
Status : Swasta
Alamat : Jl. Raya Delanggu Utara, Ciran, Gatak, Delanggu,
Klaten, Jawa Tengah (57471)
Akreditasi : B
Kepala Sekolah : Rahmawati Dwi Wulandari, S.Pd., M.Pd., Gr.
Telp Sekolah : 0272 5533008
E-mail : smpipkmuhammadiyah@gmail.com
SK Pendirian : 421.3/1578/SK/11/2015
Tanggal SK : 2015-02-18

Sumber: (<https://profilbaru.com/info/sekolah/SMPI-PK-MUHAMMADIYAH-DELANGGU/>). Diakses pada Minggu, 5 Februari 2023 pukul 11:50 WIB)

b. Visi dan Misi SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

1) Visi

Terwujudnya generasi Islami berakhlak mulia, unggul dalam prestasi, terdepan dalam implementasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

2) Misi

- a) Menyelenggarakan pendidikan yang berciri khas Islam dengan pendekatan Saintifik (“S”) dengan kurikulum ISMUBA.
- b) Mengintegrasikan sikap Akhlakul Karimah (“A”) dalam rangka memberikan keteladanan pada peserta didik.
- c) Menciptakan pendidikan berbasis ICT (“I”) dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan multimedia secara optimal.
- d) Mewujudkan generasi Islam dengan semangat Nasionalisme (“N”) dalam setiap aspek kehidupan, sehingga senantiasa membangkitkan rasa cinta tanah air dan bangsa.
- e) Membiasakan Sportivitas (“S”) dalam berkompetisi di berbagai bidang. (Dokumentasi sekolah)

c. Struktur Organisasi SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

Untuk dapat menjalankan visi dan misi sekolah dengan baik dan benar, perlu dibentuk struktur organisasi sekolah. Adapun struktur organisasi di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu dimulai dari Pimpinan Cabang Muhammadiyah Delanggu, Majelis Dikdasmen PCM Delanggu, Kepala Sekolah, Komite Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Kepala Tata Usaha, Bendahara Sekolah, Wakasek Kesiswaan, Wakasek Kurikulum, Wakasek SarPras dan Humas, Bimbingan Konseling, Kepala Lab Komputer, Kepala Lab IPA,

Kepala Lab Bahasa, Kepala Perpustakaan, Koordinator Espodio, Wali Kelas, dan Guru. (Dokumentasi sekolah)

d. Keadaan Tenaga Pendidik dan Karyawan, Peserta Didik, serta Sarana dan Prasarana di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

1) Keadaan Tenaga Pendidik dan Karyawan SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

Tenaga pendidik adalah komponen yang paling penting dalam pelaksanaan pendidikan. Adapun jumlah tenaga pendidik dan karyawan di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu berjumlah 22 orang. Dari semua tenaga pendidik yang ada, tidak satupun yang merupakan ASN. Hal ini sesuai dengan wawancara bersama Ustadzah Rahmawati sebagai berikut:

Kalau untuk jumlah guru dan karyawan di luar cleaning servis karena kita kerjasama dengan pihak luar. Jadi ada 20 orang. Dari 20 tersebut, 17 orang adalah guru dan 2 orang karyawan. Dan di sini *pure* tidak ada ASN, Mbak (Wawancara Jumat, 3 Februari 2023 pukul 10:00 WIB).

Dari 22 orang tersebut dengan rincian 1 kepala sekolah, 1 wakil kepala sekolah, 1 bendahara, 1 PKS bidang sarpras, 1 PKS bidang kesiswaan, 1 PKS bidang kurikulum, 1 kepala TU, 11 guru, 1 petugas perpustakaan, dan 3 petugas kebersihan.

(Dokumentasi sekolah)

2) Keadaan Peserta Didik SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

Jumlah peserta didik SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu tahun ajaran 2022/2023 secara keseluruhan ada 149 siswa dengan rincian kelas 7 berjumlah 41, kelas 8 berjumlah 58, dan kelas 9 berjumlah 50 siswa. Dari tiap tingkatan kelas terbagi menjadi 2 kelas yaitu terpisah antara siswa putra dan putri. Hal ini sesuai dengan wawancara bersama Ustadzah Rahmawati, “Jumlah siswa keseluruhan ada 149 siswa yang terdiri dari 41 siswa kelas 7, 58 siswa kelas 8, dan 50 siswa kelas 9” (Wawancara dengan kepala sekolah, 3 Februari 2023 pukul 10:00 WIB).

3) Keadaan Sarana dan Prasarana di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

Di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu, sarana dan prasarana primer seperti ruang kelas sudah memenuhi. Ada 6 kelas, ruang BK, ruang espodio, Lab komputer dan Lab bahasa, Lab IPA, perpustakaan, koperasi, UKS, ruang kepek, musala, dan ruang guru. Sedangkan untuk aula belum memiliki sdehinggamasih bergabung dengan aula SMA Muhammadiyah 2 Delanggu yang terletak di sebelah barat SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu (Observasi Kamis, 8 Desember 2022 pukul 12:00 WIB).

Hal ini sesuai dengan wawancara bersama Ustadzah Rahmawati sebagai berikut:

Alhamdulillah, kalau secara sarpras primer seperti ruang kelas sudah memenuhi dan tiap ruang kelas sudah memenuhi standar program khusus seperti ada AC, LCD proyektor, semua kelas sudah komplet dari 6 rombel. Kemudian untuk ruang BK kita juga sudah ada, ruang espodio juga ada, lab komputer dan lab bahasa, kemudian lab IPA, ruang perpustakaan, ruang koperasi, UKS, TU, ruang kepala sekolah, dan ruang guru. Jadi, kalau secara standar itu sudah ada tapi ukurannya yang kurang sesuai seperti perpustakaan, lab IPA, itu kurang luas karena memang keterbatasan tempat. Kemudian yang kita belum ada itu ruang untuk organisasi siswa dan masih bergabung dengan ruang TU. Untuk aula juga belum ada, jadi kalau ada pertemuan-pertemuan masih bergabung dengan aula SMA (Wawancara Jumat, 3 Februari 2023 pukul 10:00 WIB)

2. Implementasi Penggunaan Media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI di kelas VII putri SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu Tahun Ajaran 2022/2023

Pada bagian ini, akan dipaparkan data hasil temuan selama penelitian berlangsung. Hasil penelitian ini diperoleh melalui observasi secara langsung terhadap Penggunaan Media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI. Selain itu, data juga diperoleh melalui wawancara dengan pihak-pihak terkait (guru PAI kelas VII, Siswa kelas VII putri, kepala sekolah), serta dokumentasi, yaitu pengumpulan dokumen-dokumen yang mendukung penelitian. Penelitian yang dilakukan di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu pada bulan November 2022 – Februari 2022 adalah mengenai Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran PAI Menggunakan Media *Game Kahoot!* untuk Meningkatkan Motivasi

Belajar Siswa Kelas VII Putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu Klaten Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penggunaan Media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI untuk siswa kelas VII putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu baru dilakukan pada tahun 2022. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan Ustadz Thoyibin Mustaqim, S.Pd.I., selaku guru PAI kelas VII putri, “Baru tahun 2022 ini, Mbak” (Wawancara Kamis, 8 Desember 2022). Baru diterapkan pada tahun 2022 karena ustadz belum lama menemukan *game* tersebut. Juga karena melihat siswa sangat suka belajar dengan *handphone* sehingga guru memanfaatkan kondisi tersebut (Wawancara Sabtu, 4 Maret 2022).

Peneliti melakukan observasi kelas sesuai dengan jadwal pelajaran PAI di kelas VII putri, yaitu setiap hari Rabu pukul 10:30 WIB. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Ustadz Thoyibin, “Hari Rabu, jam pelajaran ke 7,8,9 Mbak yaitu pukul 10:30 – 13:00 WIB” (Wawancara Kamis, 8 Desember 2022).

PAI di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu hanya dijadwalkan satu kali dalam satu minggu. Dulu, agama Islam di pendidikan Muhammadiyah dijadikan satu dengan nama AIK. Sedangkan sekarang sudah berganti nama dengan ISMUBA, yaitu Keislaman, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab. Aturan tersebut bukan atas kebijakan sendiri dari sekolah, melainkan dari pimpinan pusat Muhammadiyah. Hal ini seperti pernyataan yang disampaikan oleh Ustadz Thoyibin:

Kalau PAI itu bahasa di sekolah negeri, Mbak. Kalau di Muhammadiyah itu namanya ISMUBA. Dulu namanya AIK diganti dengan ISMUBA, karena AIK hanya khusus agama tanpa Bahasa Arab dan Kemuhammadiyah. Sekarang diganti menjadi ISMUBA, yaitu Keislaman, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab. Sebenarnya sama mapel PAI, hanya ketambahan Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab. AIK sudah lama hilang dan berganti dengan ISMUBA. Begitu, Mbak (Wawancara Kamis, 8 Desember 2022).

Hal ini diperkuat oleh pernyataan Ustadzah Rahmawati, “Ya, Mbak. Kalau dari dinas Cuma PAI, sedangkan kita sekolah Islam dan Muhammadiyah. Dan dari pimpinan pusat Muhammadiyah itu ISMUBA” (Wawancara Jumat, 3 Februari 2023).

Penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI, dilatarbelakangi oleh pengamatan guru terhadap siswanya yang kurang aktif dan kurang motivasi dalam belajar. Kemudian guru mencari cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan salah satu caranya adalah dengan media *Game Kahoot!*. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Ustadz Thoyibin:

Awalnya, saya mengamati siswa kurang motivasi dalam belajar. Kemudian saya mencari cara, dan salah satunya melalui *Game Kahoot!* ini. Karena saya lihat permainan ini fiturnya menarik, Mbak. Selain itu juga menambah wawasan, menambah suasana kelas menjadi lebih senang, memanfaatkan teknologi. Intinya seperti itu, Mbak. Untuk menambah ketidakbosanan anak dalam pembelajaran, mengubah metode (Wawancara, 8 Desember 2022).

Dari hasil wawancara dengan Ustadz Thoyibin tersebut bahwa awal mula penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI adalah karena ustadz melihat siswanya kurang motivasi dalam belajar. sehingga ia

berupaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi. Penggunaan Media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI di kelas VII putri SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu merupakan sebuah usaha nyata, terencana, dan penuh tanggung jawab yang memang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan wawancara bersama Ustadz Thoyibin:

Ya, Mbak. Dalam bermain *Game Kahoot!*, nanti diakhir kan ada pemenangnya, jadi sebelum bermain siswa terlebih dahulu belajar supaya bisa menjawab soal dan mungkin menjadi pemenangnya juga (Wawancara, 8 Desember 2022).

Hal ini diperkuat dengan pernyataan Dek Fidelya sebagai salah satu siswa kelas VII putri, “Iya Mbak dapat meningkatkan motivasi belajar” (Wawancara Kamis, 8 Desember 2022 pukul 11:00 WIB).

Salah satu faktor meningkatnya motivasi belajar siswa dengan *game Kahoot!* adalah ada juara 1-3 di akhir permainan. Guru akan mencatatnya sebagai nilai tambahan. Sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar dan saat bermain *game Kahoot!* dapat menjawab soal dengan cepat dan tepat sehingga mendapat juara 1, 2, atau 3. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ustadz Thoyibin:

Selain dari fiturnya yang menarik, juga sesuai minat siswa mbak. Siswa juga termotivasi karena setiap akhir permainan akan ditampilkan juara 1, 2, dan 3. Dan saya mencatatnya sebagai nilai tambahan. Jadi sebelum itu siswa termotivasi untuk belajar sehingga bisa menjawab dengan benar dan cepat saat bermain *game Kahoot!* dan bisa menjadi juara sehingga mendapat nilai tambahan. (Wawancara Sabtu, 4 Maret 2023 pukul 11:20 WIB)

Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Dek Aza selaku salah satu siswa kelas VII putri:

Iya mbak, kalau aku termotivasi sama nilai tambahan. Kan di akhir *game Kahoot!* ada juara 1-3. Biasanya Ustadz mencatat buat nilai tambahan. Nah dari itu aku jadi termotivasi lebih dalam belajar supaya nilaiku tinggi. (Wawancara Sabtu, 4 Maret 2023 pukul 11:10 WIB)

Selain itu, *game* ini dapat meningkatkan motivasi belajar karena dapat menambah wawasan siswa. Seperti yang disampaikan oleh Dek Nisa selaku salah satu siswa kelas VII putri:

Iya mbak dapat meningkatkan motivasi belajarku. Kan pembelajaran dengan *game Kahoot!* ini di PAI ya mbak, menurut aku tambah menambah wawasan mbak. Misalnya, kita jadi tambah tau tentang sunah-sunnah Rasul. Terus juga kemarin mapel Fiqih tentang sholat, kita jadi lebih paham mengenai ketentuan sholat. (Wawancara Sabtu, 4 Maret 2023 pukul 11:00 WIB)

Salah satu indikator meningkatnya motivasi belajar siswa adalah dilihat dari keaktifannya. Siswa yang aktif cenderung suka bertanya. Selama pengamatan peneliti saat observasi, banyak siswa yang bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ustadz Thoyibin, “Dari pengamatan saya, siswa menjadi aktif dan suka bertanya mbak, daripada dulu sebelum menggunakan *game Kahoot!*” (Wawancara Sabtu, 4 Maret 2023 pukul 11:20 WIB)

Media *Game Kahoot!* juga menarik minat belajar siswa. Karena cara memainkan kuis ini adalah menggunakan *handphone*, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk belajar. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Ustadz Thoyibin:

Ya jelas sekali mbak. Yang pertama, karena anak bisa memegang HP. Kedua, anak lebih asik dengan dunia *online* daripada hanya mengerjakan dengan kertas atau yang semacamnya. Lebih asik menggunakan *Game Kahoot!* dengan berbagai fitur di dalamnya (Wawancara, Kamis 8 Desember 2022 pukul 10:30 WIB).

Hal ini sesuai dengan pernyataan Dek Safina sebagai salah satu siswa kelas VII putri, “Senang sekali karena menggunakan hp mbak” (Wawancara Kamis, 8 Desember 2022 pukul 11:00 WIB).

Memang benar siswa sangat senang saat belajar menggunakan *handphone*, sehingga hal tersebut dimanfaatkan oleh Ustadz Thoyibin untuk keperluan pembelajaran dan mengarahkan siswa ke hal-hal positif. Seperti yang disampaikan oleh Ustadz Thoyibin:

Jadi begini mbak, tujuan belajar menggunakan *handphone* karena *handphone* sesuai minat siswa saat ini. Biasanya hanya dipakai untuk *TikTok*-an, dan sebagainya. Sehingga saya berusaha mengarahkan siswa untuk menggunakan *handphone* dalam pembelajaran. Jadi mengambil sisi lainnya untuk diarahkan ke hal-hal yang positif.

Dari pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa Ustadz Thoyibin selaku guru PAI yang berupaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan tetap mengikuti perkembangan teknologi. Siswa zaman sekarang sangat senang sekali dengan apa-apa yang berhubungan dengan *handphone*. Oleh karena itu, kondisi ini dimanfaatkan oleh Ustadz Thoyibin sebagai sarana untuk memperlancar pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan penggunaan Media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran yang cara memainkannya perlu menggunakan *handphone*.

Pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan Media *Game Kahoot!*, didahului dengan penyampaian materi oleh Ustadz, kemudian dilengkapi dengan *Game Kahoot!*. Hal ini juga dilakukan untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi yang sudah disampaikan, dari penyampaian materi kemudian dilengkapi dengan *Game Kahoot!*. Hal ini seperti pernyataan Ustadz Thoyibin, “Kalau memahami, jelas Mbak. Karena diawali dengan pemahaman materi terlebih dahulu, kemudian dilengkapi dengan *Game Kahoot!*”. (Wawancara Kamis, 8 Desember 2022 pukul 10:00 WIB)

Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Dek Miranti selaku salah satu siswa kelas VII putri, “Iya Mbak *Game Kahoot!* bisa meningkatkan ingatan sama materi yang sudah disampaikan” (Wawancara Kamis, 8 Desember 2022 pukul 10:30 WIB).

Pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan Media *Game Kahoot!*, diawali dengan penyampaian materi oleh Ustadz. Kemudian setelah materi selesai disampaikan, barulah pembelajaran menggunakan Media *Game Kahoot!*. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Ustadz Thoyibin, “Yang pertama penjelasan materi, kemudian dilengkapi dengan *Game Kahoot!* di akhir pembelajaran” (Wawancara Kamis, 8 Desember 2022 pukul 10:30 WIB).

Hal ini serupa dengan yang disampaikan oleh Dek Almira sebagai salah satu siswa kelas VII putri, “Yang pertama salam Mbak, terus mengabsen, setelah itu ditanya materi dulu terus pembelajaran. Habis itu

main *Game Kahoot!* terus penutupan.” (Wawancara Kamis, 8 Desember 2022 pukul 11:00 WIB).

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa urutan pembelajaran PAI di kelas VII putri diawali dengan pembukaan, penjelasan materi dan bermain *Game Kahoot!*, dan terakhir adalah penutupan.

Hal ini juga dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

a. Perencanaan Pembelajaran

Tahap perencanaan merupakan sebuah tahap untuk merencanakan dan mempersiapkan apa-apa yang diperlukan sebelum melaksanakan sesuatu. Dalam tahap ini, guru terlebih dahulu mencari dan menyiapkan materi ajar, kemudian menyusun RPP, dan membuat soal dalam *Game Kahoot!*. Hal ini selaras dengan pernyataan Ustadz Thoyibin Mustaqim, S.Pd.I., selaku guru PAI kelas VII yang mengatakan bahwa, “Yang pertama ada materi, kemudian membuat RPP, juga membuat soal untuk *Kahoot!* Mbak” (Wawancara Kamis, 8 Desember 2022 pukul 10:30 WIB).

Dari pengamatan yang peneliti lakukan, Ustadz Thoyibin membuat 25 butir soal dalam setiap permainan *Kahoot!*. 25 soal tersebut, ada 15 soal pilihan ganda dan 10 soal pilihan benar atau salah (*true or false*) (Observasi Rabu, 1 Februari 2023 pukul 12:30 WIB).

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Observasi pertama dilakukan pada Hari Rabu, 16 November 2022 pukul 10:30 WIB.

1) Pembukaan

Pada tahap ini, Ustadz masuk kelas dan mengucapkan salam kemudian siswa secara serentak menjawab salam. Setelah itu, Ustadz Thoyibin menanyakan kabar dan mengabsen siswa. Setelah mengabsen, mengajak siswa membaca basmalah bersama-sama, dan Ustadz Thoyibin menanyakan materi minggu lalu kepada siswa, kemudian dilanjutkan dengan materi yang akan disampaikan.

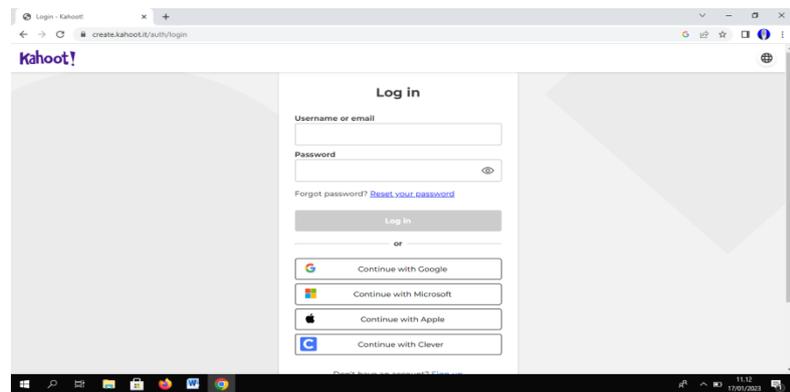
2) Kegiatan Inti

Pada tahap ini, Ustadz Thoyibin menjelaskan materi dengan menggunakan slide Power Point. PAI yang diajarkan adalah mata pelajaran Fiqih dengan materi “Memahami Ketentuan Shalat Berjamaah”. Ustadz mempraktikkan posisi imam dan makmum dalam shalat berjamaah dengan meminta tolong beberapa siswa maju ke depan kelas. Kemudian Ustadz menjelaskan bagaimana posisi imam dan makmum baik laki-laki maupun perempuan. Setelah itu ustadz memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.

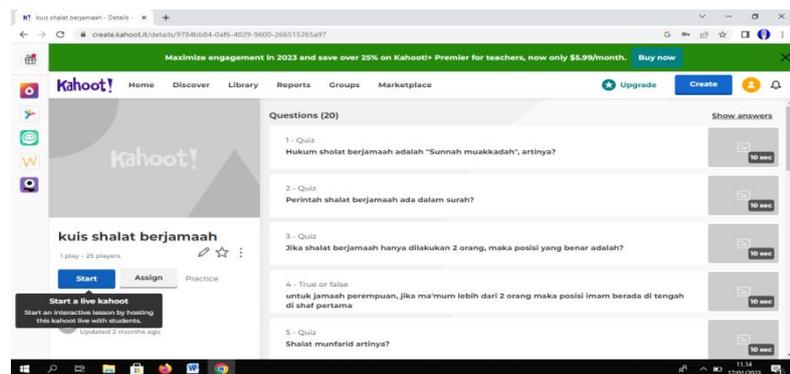
Setelah materi selesai disampaikan, saatnya dimulai *Game Kahoot!*. Ustadz menyuruh siswa mengeluarkan *handphone* dan

menyiapkannya untuk kuis. Siswa tampak antusias. Kuis dimulai dengan urutan sebagai berikut:

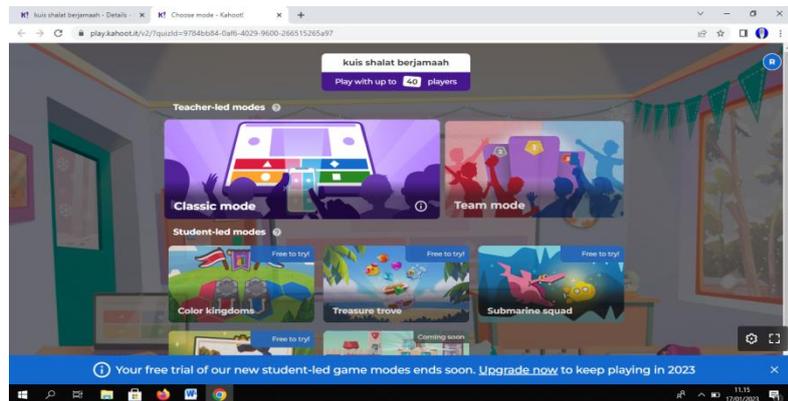
- a) Ustadz terlebih dahulu *log-in* melalui website *Kahoot!* (kahoot.com atau <https://create.kahoot.it>). kemudian memasukkan akun dan sandinya.



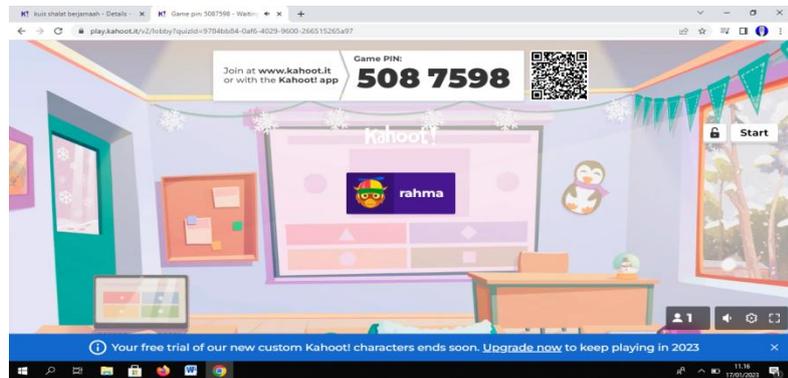
- b) Setelah itu, klik *library* dan pilih kuis yang sudah disiapkan sebelumnya. Setelah membuka kuis, klik *start* untuk memulai permainan.



- c) Muncul tampilan seperti dibawah ini, dan Ustadz memilih *classic mode* karena permainan untuk individu.



- d) Setelah itu, keluar PIN untuk dibagikan kepada siswa. Kemudian klik *start* dan soal mulai keluar.



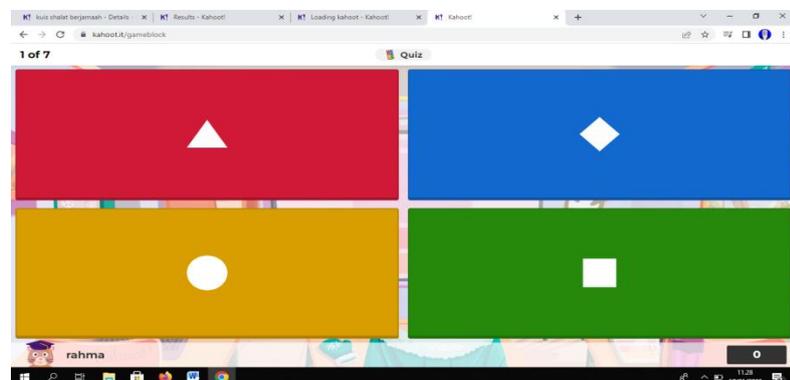
- e) Sedangkan siswa, masuk website kahoot.it dan bergabung dengan PIN yang sudah tersedia, kemudian mengisi nama. Seperti ini tampilan di layar *handphone* atau laptop sisiwa setelah mengisi nama.



- f) Setelah itu, Ustadz memulai permainan dengan klik *start*, dan soal siap untuk dijawab. Seperti ini tampilan di layar laptop Ustadz saat dimulai permainan. Terdapat soal dan jawaban.



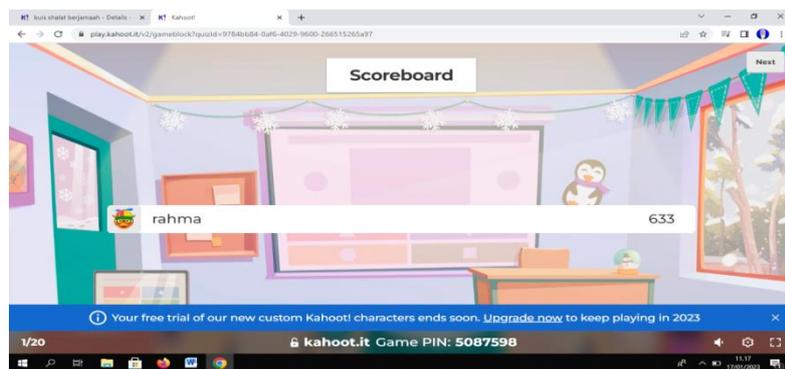
- g) Sedangkan tampilan di layar siswa berbeda, hanya ada kode. Untuk menjawabnya, siswa harus melihat soal di layar yang ditampilkan oleh Ustadz melalui *LCD* proyektor.



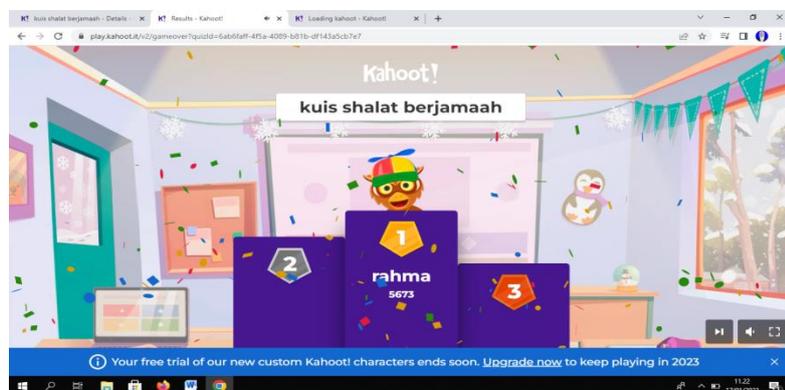
- h) Setiap selesai satu soal, di layar Ustadz akan muncul berapa jumlah siswa yang benar atau salah saat menjawab.



- i) Kemudian juga muncul skor yang diperoleh masing-masing siswa. Banyaknya skor diperoleh dari kecepatan dan ketepatan dalam menjawab.



- j) Setelah itu, di akhir permainan akan ditampilkan pemenang permainan nomor 1, 2, dan 3.



3) Penutup

Setelah kuis selesai dimainkan, tanda jam pelajaran PAI sudah selesai. Ustadz kemudian menutup kelas dengan mengucapkan terima kasih kepada siswa dan mengucapkan salam. Siswa menjawab secara bersamaan, kemudian Ustadz ke luar meninggalkan kelas.

Untuk kegiatan evaluasi, selama peneliti melakukan penelitian guru tidak melakukan evaluasi. Evaluasi hanya dilakukan secara tidak terjadwal. Dalam kegiatan evaluasi, menggunakan refleksi dengan meminta siswa menanggapi proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Ustadz Thoyibin:

Kadang pakai refleksi di akhir pembelajaran. Siswa diminta menanggapi tentang pembelajaran yang sudah dilakukan waktu itu. Tapi untuk evaluasi jarang dilakukan Mbak, tidak terjadwal hanya kadang-kadang saja (Wawancara Kamis, 8 Desember 2022).

Observasi selanjutnya dilakukan pada hari Rabu, 18 Januari 2023 pukul 10:30 WIB.

1) Pembukaan

Pembelajaran diawali dengan Ustadz mengucapkan salam, dan siswa bersamaan menjawab salam. Setelah itu Ustadz mengabsen siswa dan menanyakan kabar mereka. Kemudian membaca basmalah bersama-sama dan sedikit menanyakan materi minggu lalu dan membahas materi yang akan dipelajari.

2) Kegiatan Inti

Mata pelajaran PAI pada hari itu adalah Aqidah Akhlak mengenai “Memahami Makna Perilaku Jujur, Amanah, dan Istiqamah”. Ustadz terlebih dahulu menjelaskan materi dengan bantuan *Power Point*. Ustadz membagi kelas menjadi 3 kelompok. Masing-masing kelompok diberikan tugas dan dibagi antara materi Jujur, Amanah, dan Istiqomah. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi, kemudian menyampaikan hasil diskusi.

Setelah materi selesai disampaikan, dan jam menunjukkan pukul 11:30 WIB yang berarti waktu istirahat kedua dimulai. Siswa beristirahat dan Ustadz meninggalkan kelas. Kemudian, pukul 12:30 WIB, kelas kembali dimulai. Ustadz dan siswa bersama-sama memainkan *Game Kahoot!*. Untuk tata cara bermainnya masih sama persis seperti pada observasi pertama. Yaitu diawali dengan Ustadz Thoyibin *log-in* melalui website kahoot.com sedangkan siswa melalui kahoot.it. Kemudian Ustadz Thoyibin membagikan PIN, dan siswa masuk ke permainan melalui PIN tersebut dan mengisi nama masing-masing. Setelah semua siswa masuk, Ustadz Thoyibin memulai permainan dengan memilih *classic mode* karena permainan untuk individu, kemudian klik *start* dan soal mulai keluar. Untuk menjawabnya, siswa melihat layar laptop yang ditampilkan melalui *lcd* proyektor

dan memilih kode melalui *handphone* masing-masing. Soal juga berjumlah 25 butir dengan rincian 15 soal pilihan ganda dan 10 soal pilihan benar atau salah. Kendala yang dialami saat bermain *Game Kahoot!* adalah koneksi sinyal yang buruk.

3) Penutup

Setelah *Game Kahoot!* selesai dimainkan pada pukul 13:00 WIB, Ustadz Thoyibin menutup kelas dengan mengajak siswa membaca doa kafaratul majlis dan membaca hamdalah bersama. Kemudian Ustadz Thoyibin mengucapkan salam dan meninggalkan kelas.

Observasi selanjutnya dilakukan pada hari Rabu, 25 Januari 2023 pukul 10:30 WIB.

1) Pembukaan

Pada kegiatan pembuka, pembelajaran diawali dengan Ustadz masuk kelas dan mengucapkan salam. Kemudian siswa menjawab salam secara bersamaan. Setelah itu, Ustadz menyapa siswa, membaca basmalah bersama-sama, dan sedikit menanyakan materi minggu lalu dan materi yang akan dibahas. Siswa pun menjawab pertanyaan Ustadz.

2) Kegiatan Inti

Mata pelajaran pada hari itu adalah Al-Qur'an Hadits dengan materi "Memahami Makna Q.S. al-Fajr tentang balasan bagi orang yang tidak beriman beserta hadis terkait". Diawali

dengan Ustadz menayangkan video singkat mengenai keimanan. Lalu beberapa siswa diperintah untuk menjelaskan apa yang didapat dari video tersebut. Setelah itu Ustadz terlebih dahulu menjelaskan materi kepada siswa. Kemudian, Ustadz membagi kelas menjadi 3 kelompok dengan cara siswa berhitung 1-3. Masing-masing kelompok diberikan tugas terkait materi pada hari itu. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing sampai jam istirahat kedua pada pukul 11:30 WIB.

Pada pukul 12:30 WIB siswa kembali masuk kelas. Saatnya bermain *Game Kahoot!*. Ustadz Thoyibin menyiapkan laptop dan menyuruh siswa menyiapkan *handphone*. Untuk tata cara bermain sedikit berbeda. Pada observasi pertama, Ustadz Thoyibin memilih *classic mode* untuk permainan individu. Sedangkan kali ini Ustadz Thoyibin memilih *team mode* karena siswa bermain secara berkelompok. Kelompok masih sama seperti yang sudah dibagi sebelumnya. Masing-masing kelompok hanya perwakilan satu *handphone* yang *log-in* dalam permainan. Jadi total nama yang masuk dalam layar laptop ustadz adalah 3 orang. Soal berjumlah 25 butir dengan rincian 15 soal pilihan ganda dan 10 soal pilihan benar atau salah. Kendala yang dialami saat bermain *Game Kahoot!* adalah koneksi sinyal yang buruk.

3) Penutup

Pada kegiatan penutup, setelah permainan selesai pada pukul 13:00 WIB, Ustadz Thoyibin menutup kelas dengan membaca doa kafaratul majlis dan membaca hamdalah secara bersama. Ustadz Thoyibin mengucapkan salam dan siswa menjawab salam secara bersama. Setelah itu Ustadz Thoyibin meninggalkan kelas.

Observasi selanjutnya dilakukan pada hari Rabu, 1 Februari 2023 pukul 10:30 WIB.

1) Pembukaan

Seperti biasa, pada kegiatan pembukaan Ustadz Thoyibin masuk kelas dan mengucapkan salam. Siswa secara serentak menjawab salam. Setelah itu, Ustadz Thoyibin menyapa siswa, mengabsen, membaca basmalah bersama-sama, lalu menanyakan mengenai materi pelajaran.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, Ustadz Thoyibin menyampaikan materi menggunakan *slide Power Point*. Mata pelajaran pada hari itu adalah Sejarah Kebudayaan Islam dengan materi “Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian Khalifah Umar Ibn Khathab”. Sebelum penyampaian materi, terlebih dahulu ustadz memberi kesempatan siswa untuk bertanya. Di tengah-tengah penjelasan materi, Ustadz Thoyibin menyuruh siswa untuk membaca materi

selama 10 menit, kemudian disambung dengan penjelasan lagi oleh Ustadz Thoyibin. Setelah itu, Ustadz Thoyibin menyuruh siswa mengeluarkan *handphone* untuk mencari materi terkait pembelajaran sampai bel istirahat kedua berbunyi pada pukul 11:30 WIB.

Pada pukul 12:30 WIB, siswa masuk kelas kembali. Saatnya bermain *Game Kahoot!*, dan Ustadz Thoyibin menyiapkan laptop serta menyuruh siswa menyiapkan *handphone*. Tata cara bermainnya masih sama persis seperti pada observasi pertama. Yaitu diawali dengan Ustadz Thoyibin *log-in* melalui website kahoot.com sedangkan siswa melalui kahoot.it. Kemudian Ustadz Thoyibin membagikan PIN, dan siswa masuk ke permainan melalui PIN tersebut dan mengisi nama masing-masing. Setelah semua siswa masuk, Ustadz Thoyibin memulai dengan memilih *classic mode* karena permainan untuk individu, kemudian klik *start* dan soal mulai keluar. Untuk menjawabnya, siswa melihat layar laptop yang ditampilkan melalui *lcd* proyektor dan memilih kode melalui *handphone* masing-masing. Soal berjumlah 25 butir dengan rincian 15 soal pilihan ganda dan 10 soal pilihan benar atau salah. Kendala yang dialami siswa saat bermain *Game Kahoot!* adalah koneksi sinyal yang buruk.

3) Penutup

Setelah *Game Kahoot!* selesai dimainkan, dan jam menunjukkan pukul 13:00 WIB. Ustadz Thoyibin mengakhiri kelas dengan mengajak siswa membaca doa kafaratul majlis dan membaca hamdalah, kemudian mengucapkan salam.

3. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

a. Faktor Pendukung

Faktor pendukung dalam penggunaan Media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI adalah kondisi sarpras yang memadai seperti sudah adanya *Wi-Fi* sekolah sebagai sarana belajar sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran. Kemudian di ruang kelas sudah ada *lcd* proyektor untuk membantu menampilkan *Game Kahoot!* melalui layar laptop (Observasi Rabu, 16 November 2022).

Hal ini diperkuat dengan wawancara bersama Ustadz Thoyibin yang juga sebagai waka sarpras:

Kondisi sarpras sangat memadai, dan hampir semua kebutuhan anak terpenuhi Mbak. Walaupun ada beberapa yang belum, tapi *Insyallah* sudah 80% terpenuhi Mbak. Untuk *Wi-Fi* ada, bahkan sejak awal berdiri yaitu 2015 sudah ada *Wi-Fi* (Wawancara Kamis, 8 Desember 2022).

Faktor pendukung lain penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI adalah siswa. Para siswa sangat antusias saat *Game Kahoot!* dimulai. Salah satu faktornya adalah penggunaan

handphone. Siswa lebih tertarik saat belajar dalam media *online* daripada hanya menggunakan kertas dan semacamnya. Fitur-fitur dalam permainan tersebut juga bagus, sehingga dapat menarik minat siswa. Hal tersebut seperti yang disampaikan oleh Ustadz Thoyibin sebagai berikut:

Ya jelas sekali dapat menarik minat belajar siswa, Mbak. Yang pertama, karena anak bisa memegang HP. Kedua, anak lebih asik dengan dunia *online* daripada hanya mengerjakan dengan kertas atau yang semacamnya. Lebih asik menggunakan *Game Kahoot!* dengan berbagai fitur di dalamnya (Wawancara Kamis, 8 Desember 2022).

Hal ini juga senada dengan yang disampaikan oleh Dek Almira selaku siswa kelas VII putri, “Kalau kelebihanannya seru aja nggak sih, terus kan kalau main *Game Kahoot!* itu pake HP. Seneng Mbak kalau pake HP” (Wawancara Rabu, 1 Februari 2023).

Dari data temuan tersebut, dapat diketahui ada beberapa faktor pendukung dalam bermain *Game Kahoot!*. Pertama, sarana dan prasarana di sekolah sudah memadai seperti sudah ada *Wi-Fi*. Kemudian ada *lcd* proyektor di kelas untuk menampilkan layar saat bermain *Game Kahoot!*. Kedua, respon yang bagus dari siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih lancar dan menyenangkan. Siswa jelas tertarik dengan penggunaan *Game Kahoot!* dalam pembelajaran karena cara bermainnya menggunakan *handphone*. Siswa lebih tertarik dalam dunia *online* daripada belajar hanya menggunakan kertas.

b. Faktor Penghambat

Faktor penghambat dalam penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI adalah sinyal yang buruk. Meskipun sudah tersedia *Wi-Fi*, tetapi jika semua siswa memakainya tentu kecepatan sinyalnya akan berkurang. Hal ini sesuai yang disampaikan oleh Ustadz Thoyibin, “....Sedangkan kekurangannya itu saat bermain seringkali siswa terkendala oleh sinyal” (Wawancara Kamis, 8 Desember 2022 pukul 10:30 WIB).

Hal ini juga senada dengan yang disampaikan oleh Dek Almira selaku siswa kelas VII putri, “....Kalau kekurangannya itu sinyal, suka nge-lag” (Wawancara Rabu, 1 Februari 2023 pukul 13:10 WIB).

Dari data temuan tersebut, dapat diketahui bahwa faktor penghambat dalam bermain *Game Kahoot!* salah satunya adalah sinyal atau koneksi internet yang buruk. Namun, dalam pengamatan yang peneliti lakukan, ustadz melakukan sebuah upaya untuk mengurangi hambatan tersebut. Ustadz menyalakan *hotspot* pribadinya dan meminta siswa untuk menggunakannya. Sehingga, tidak semua siswa menggunakan *Wi-Fi* sekolah dan sinyal menjadi bertambah bagus.

B. Interpretasi Hasil Penelitian

Setelah dipaparkan data hasil temuan, maka peneliti melakukan analisis terhadap data-data yang sudah dikumpulkan tersebut.

1. Penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI di kelas VII putri SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu tahun ajaran 2022/2023

Pada proses pembelajaran terdapat 2 kegiatan yaitu perencanaan dan proses pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kunandar (2013: 9).

- a. Perencanaan Pembelajaran

Sebelum melaksanakan pembelajaran, diperlukan perencanaan dan persiapan terlebih dahulu supaya proses pembelajaran menjadi terstruktur. Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan guru menyiapkan terlebih dahulu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu guru juga menyiapkan materi yang akan disampaikan. Kemudian, guru juga menyiapkan dan membuat soal di *Game Kahoot!* sebagai kuis yang dilakukan setelah penyampaian materi.

- b. Pelaksanaan Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan sebuah proses yang di dalamnya ada hubungan timbal balik antara guru dan siswa demi mencapai suatu tujuan tertentu. Pada proses pembelajaran, terbagi dalam 3 kegiatan yaitu kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Hal ini sesuai dengan PERMENDIKNAS Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses disebutkan bahwa langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran meliputi pembukaan, inti, dan penutup.

Pembelajaran PAI menggunakan media *Game Kahoot!* dilaksanakan dengan arahan dan bimbingan oleh guru PAI. Adapun penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas VII putri di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu tahun ajaran 2022/2023 adalah sebagai berikut:

1) Pembukaan

Pada kegiatan ini, diawali dengan guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam secara bersamaan. Kemudian, guru menyapa, mengabsen siswa, dan mengajak siswa membaca basmalah bersama-sama. Setelah itu, guru menanyakan materi yang sudah dibahas minggu lalu atau materi yang akan dibahas pada hari itu.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru mulai menjelaskan materi melalui slide Power Point. Setelah materi selesai disampaikan, guru mengajak siswa untuk bermain *Game Kahoot!*. Hal ini dilakukan guru sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi siswa. Karena pada saat penyampaian materi menggunakan slide Power Point, siswa nampak terlihat bosan bahkan ada yang menyenderkan kepala ke meja. Kemudian, saat bermain menggunakan *Game Kahoot!*, siswa tampak senang dan antusias.

Soal yang dibuat oleh guru biasanya berjumlah 25 butir dengan rincian 15 soal pilihan ganda dan 10 soal pilihan benar

atau salah (*true or false*). Waktu permainan kurang lebih selama 10 menit. Sebelum permainan dimulai, guru terlebih dulu menyiapkan laptop dan meminta siswa untuk menyiapkan *handphone*. Untuk cara bermain *Game Kahoot!* sudah sesuai dengan tata cara di *Kahoot! Library* (2017: 11-12). Berikut cara bermain *Game Kahoot!*:

- a) Guru *log-in* melalui website kahoot.com dan mengisi akun serta sandinya.
- b) Setelah itu, muncul PIN dan dibagikan kepada siswa.
- c) Siswa *log-in* melalui website kahoot.it, kemudian mengisi PIN yang dibagikan oleh guru dan mengisi nama masing-masing.
- d) Guru memilih antara menu *classic mode* untuk permainan individu, atau *team mode* untuk permainan secara kelompok. Setelah itu klik *start*.
- e) Soal muncul dan cara memainkannya siswa harus melihat soal dari layar laptop guru yang ditampilkan melalui *lcd* proyektor. Kemudian menjawabnya melalui *handphone* masing-masing.
- f) Setiap selesai menjawab soal, muncul skor masing-masing siswa. Banyaknya skor diperoleh berdasarkan kecepatan dan ketepatan saat menjawab.
- g) Di akhir permainan, akan ditampilkan 3 pemain terbaik.

3) Penutup

Pada kegiatan ini, tanda bahwa pembelajaran akan berakhir. Setelah permainan selesai, guru menutup kelas dengan berdoa bersama. Setelah itu guru mengucapkan salam dan meninggalkan ruang kelas. Sedangkan siswa menjawab salam secara bersama-sama.

Penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI memang ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Ada nilai tambahan yang diberikan guru kepada siswa yang memenangkan permainan, sehingga hal ini memotivasi siswa untuk belajar supaya bisa bermain *Game Kahoot!* dengan baik. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu siswa untuk memperkuat ingatan terhadap materi yang sudah disampaikan oleh guru.

2. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI di kelas VII putri SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu tahun ajaran 2022/2023

a. Faktor Pendukung

Ada beberapa faktor pendukung dalam penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI, yaitu:

- 1) Sarana dan prasarana sekolah yang sudah memadai, seperti adanya *Wi-Fi*, bahkan sudah ada sejak awal sekolah berdiri. Kemudian, di kelas terdapat *lcd* proyektor yang dapat digunakan

untuk membantu menampilkan *Game Kahoot!* dari layar laptop guru.

- 2) Antusias siswa saat bermain *Game Kahoot!*. Hal ini dikarenakan penggunaan *handphone* saat bermain. Siswa tentu lebih senang dan tertarik saat belajar dengan menggunakan *handphone* daripada hanya menggunakan kertas atau semacamnya. Selain itu, yang membuat siswa antusias adalah bagusya fitur-fitur yang terdapat dalam *Game Kahoot!*. Dengan siswa yang antusias dalam belajar, adalah sebuah respon yang bagus sehingga dapat mempermudah jalannya pembelajaran.
- b. Faktor Penghambat

Faktor penghambat yang paling sering terjadi dalam bermain *Game Kahoot!* adalah koneksi sinyal yang buruk. Meskipun sekolah sudah menyediakan *Wi-Fi*, namun jika semua siswa memakainya tentu kecepatan sinyalnya akan berkurang. Melihat hal ini, ada sebuah upaya yang dilakukan guru yaitu menyalakan *hotspot* pribadi miliknya dan meminta sebagian siswa untuk menggunakannya. Hal ini dilakukan untuk mengurangi hambatan tersebut sehingga pembelajaran dapat diteruskan dengan baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI di kelas VII putri SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu tahun ajaran 2022/2023 dapat disimpulkan dalam 2 langkah, yaitu:

a. Perencanaan Pembelajaran

Pada tahap perencanaan, guru merencanakan dan mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran PAI menggunakan media *Game Kahoot!*. Dimulai dengan mempersiapkan materi pembelajaran, menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), membuat soal di media *Game Kahoot!*, serta menyiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran.

b. Pelaksanaan pembelajaran

Pada proses pelaksanaan pembelajaran, tahap awal dimulai dengan guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk membaca basmalah bersama-sama. Setelah itu guru menyapa siswa, mengabsen, dan menanyakan materi pembelajaran. Selanjutnya pada tahap inti pembelajaran guru terlebih dulu menyampaikan materi pembelajaran melalui *Power Point*. Setelah penyampaian materi

selesai, guru mengajak siswa untuk bermain *Game Kahoot!*. Guru mempersiapkan permainan dengan *log-in* ke *Game Kahoot!* terlebih dahulu melalui website kahoot.com dan membagikan PIN agar siswa dapat bergabung. Kemudian menyuruh siswa menyiapkan *handphone* dan bergabung dengan cara masuk website kahoot.it dan memasukkan PIN yang dibagikan oleh guru, dan mengisi nama masing-masing. Permainan dilakukan selama kurang lebih 10 menit. Setelah selesai dan memasuki tahap penutup, guru menutup kelas dengan mengajak siswa bersama-sama membaca doa, hamdalah, dan guru mengucapkan salam.

Penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI memang ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Ada nilai tambahan sehingga hal ini memotivasi siswa untuk belajar supaya bisa bermain *Game Kahoot!* dengan baik. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu siswa untuk menguatkan ingatan terhadap materi yang sudah disampaikan oleh guru.

2. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI di kelas VII putri SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu tahun ajaran 2022/2023
 - a. Faktor pendukung

Faktor pendukung penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI adalah tersedianya sarana dan prasarana yang memadai seperti *Wi-Fi*, *lcd* proyektor, dan lain sebagainya. Kemudian

juga adanya antusias siswa saat bermain *Game Kahoot!* sehingga memberikan respon yang positif dan dapat memperlancar jalannya pembelajaran.

b. Faktor penghambat

Faktor penghambat penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI adalah koneksi sinyal yang buruk sehingga menyebabkan terhambatnya pembelajaran.

B. Saran

1. Bagi guru PAI

Agar mempelajari dan menggunakan media *Game Kahoot!* sebagai inovasi dalam pembelajaran dan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi sekolah

Agar lebih memaksimalkan sarana dan prasarana sekolah sehingga dapat memperlancar kegiatan belajar mengajar.

3. Bagi peneliti lain

Agar melanjutkan penelitian dengan metode ini dengan melakukan perbaikan serta dapat memadukan pada media pembelajaran lain agar pembelajaran menjadi lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, I. K. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Andriani, T. (2016). "Sistem Pembelajaran Teknologi dan Komunikasi." *Jurnal Social Budaya* 12(1).
- Arifin, M. (2003). *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daradjat, Z. (1996). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darsono. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: Semarang Press.
- Departemen Agama RI. (2013). *Al-Qur'an dan Tafsirnya*. Jakarta: Departemen Agama RI
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emda, A. (2017). "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Lantanida* 5(2).
- Firmadani, F. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional: Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0*, (2020), ISSN: 2654-8607.
- Harahap, M. N. (2021). "Analisis Data Penelitian Kualitatif Menggunakan Model Miles dan Huberman." *Manhaj* 18.
- Hartanti, D. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif *Game Kahoot* Berbasis Hypermedia" *Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*, (2019), ISBN: 9788-602-53231-4-0.
- Inggriyani, dkk. (2020). "Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif Menggunakan Kahoot Sebagai Digital Game Based Learning Di Kkg Sekolah Dasar." *Publikasi Pendidikan* 10(1).
- Irwan, I., dkk. (2019). "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa (Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes).” *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 8(1).

- Islamuddin, H. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kahoot! “About Us.” <https://kahoot.com/company/>
- Kahoot! Library. (2017). *Create Play Discover Share: The Kahoot! Guide to Creating and Playing Learning Games*. K! Library.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda karya.
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Majid, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Rosdakarya.
- Muhaimin. (2002). *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyadi. (2010). *Evaluasi Pendidikan: Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*. Malang: UIN Maliki Press.
- Nurchaili. (2010). “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 16(6).
- Nursalim. (2018). *Manajemen Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Lontar Mediatama.
- Ramayulis. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Ramayulis & Nizar, S. (2009). *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Roqib, M. (2009). *Ilmu Pendidikan Islam: Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Lkis Yogyakarta.
- Salsabila, U.H., dkk. (2020). “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. 4(2).
- Samudera, S, A. (2020). “Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Based Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta.” *Skripsi*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktek*

Pengembangan Kurikulum KTSP. Jakarta: Kencana.

Siregar, E., & Nata, H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Slameto. (1991). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sumarsono. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combro*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.

Suryani, N., dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suyadi. (2014). "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMK Negeri 1 Lais Kecamatan Lais Kabupaten Musi Banyuasin." Pascasarjana IAIN Raden Fatah Palembang.

Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Syamsuar, S. (2019). "Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0." *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6(2).

Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya, Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Winarsih, V. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Latansa Pers.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

A. Pedoman Observasi

1. Mengamati lokasi penelitian
2. Mengamati kondisi kelas
3. Mengamati sarana dan prasarana sekolah
4. Mengamati proses pembelajaran PAI menggunakan *Game Kahoot!*

B. Pedoman Dokumentasi

1. Gambaran umum SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu
2. Visi dan misi SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu
3. Struktur organisasi SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu
4. Keadaan guru, karyawan, dan peserta didik SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

A. Pedoman Wawancara

1. Wawancara dengan Guru PAI
 - a. Kapan jadwal pembelajaran PAI di kelas VII putri?
 - b. Sudah berapa lama mengajar PAI menggunakan media *Game Kahoot!*?
 - c. Apa persiapan yang dilakukan sebelum pembelajaran menggunakan media *Game Kahoot!*?
 - d. Apa yang melatarbelakangi penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI di kelas VII putri?
 - e. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran PAI menggunakan media *Game Kahoot!*?
 - f. Apakah dengan menggunakan media *Game Kahoot!* dapat menarik minat belajar siswa?
 - g. Apakah setelah penggunaan media *Game Kahoot!*, siswa dapat memahami materi dengan maksimal?
 - h. Apakah penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?

- i. Apa saja kelebihan dan kekurangan belajar menggunakan media *Game Kahoot!*?
 - j. Mengapa mata pelajaran PAI dijadikan satu dengan nama ISMUBA?
 - k. Apakah setiap pembelajaran ada evaluasi? Dan memakai apa?
2. Wawancara dengan Siswa
- a. Bagaimana pendapat anda mengenai pembelajaran PAI menggunakan media *Game Kahoot!*?
 - b. Bagaimana cara ustadz mengajar menggunakan media *Game Kahoot!*?
 - c. Apakah anda lebih senang dan tertarik saat belajar dengan menggunakan *handphone*?
 - d. Apakah dengan penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi belajar anda?
 - e. Apakah dengan penggunaan media *Game Kahoot!* dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan daya ingat terhadap materi yang sudah disampaikan?
 - f. Bagaimana proses pembelajaran PAI dari awal sampai akhir?
 - g. Apa saja kelebihan dan kekurangan belajar menggunakan media *Game Kahoot!*?
3. Wawancara dengan Kepala Sekolah
- a. Bagaimana sejarah berdirinya SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu?
 - b. Bagaimana struktur organisasi SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu?
 - c. Bagaimana keadaan guru dan karyawan SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu?
 - d. Bagaimana keadaan siswa SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu?
 - e. Bagaimana kondisi sarana dan prasarana di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu?
 - f. Bagaimana dengan akreditasi SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu?
 - g. PAI di sini dengan nama ISMUBA, apakah itu aturan dari Muhammadiyah?

4. Wawancara dengan Waka Bidang Sarpras
 - a. Apakah sarana dan prasarana di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu sudah memadai untuk kegiatan pembelajaran?
 - b. Apakah sudah ada *Wi-Fi* dan memadai untuk kegiatan pembelajaran?

LAMPIRAN 2

FIELD NOTE OBSERVASI

Hari/Tanggal : Rabu/16 November 2022
Jam : 10:30 WIB
Lokasi : SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

Observasi pertama dilakukan pada hari Rabu, 16 November 2022 pukul 10:30 WIB di kelas VII putri saat pembelajaran PAI. Peneliti datang sebelum jam pembelajaran dimulai dan menemui guru mata pelajaran di kantor, kemudian bersama-sama menuju kelas.

Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian menanyakan kabar, mengabsen siswa, dan membaca basmalah bersama-sama. Setelah itu guru dan siswa bersama-sama *me-review* materi sebelumnya. Mata pelajaran PAI pada waktu itu adalah Fiqih, dan guru menyampaikan materi mengenai “Memahami Ketentuan Shalat Berjamaah”. Guru mempraktikkan bagaimana posisi imam dan makmum ketika sholat berjamaah dengan meminta tolong siswa untuk maju dan mempraktikkan.

Setelah materi selesai disampaikan, guru dan siswa memainkan *Game Kahoot!*. Guru melakukan persiapan terlebih dahulu seperti *log-in* akun, dan lain-lain. Begitu juga dengan siswa, menyiapkan *handphone* yang akan digunakan untuk bermain. Soal yang disajikan berbentuk pilihan ganda dan pilihan benar atau salah yang totalnya 25 butir soal. Guru menjadi operator dalam permainan. Waktu bermain kurang lebih 10 menit. Setelah permainan selesai, guru menutup kelas dengan mengucapkan terima kasih dan salam kepada siswa.

FIELD NOTE OBSERVASI

Hari/Tanggal : Rabu/11 Januari 2023
Jam : 12:30 WIB
Lokasi : SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

Observasi kedua dilakukan pada hari Rabu, 11 Januari 2023. Peneliti tidak mengamati observasi dari awal pembelajaran, melainkan hanya pada saat penggunaan media *Game Kahoot!* pada pembelajaran yang dimulai pukul 12:30 WIB.

Pada hari itu, mata pelajaran PAI yang diajarkan adalah Fiqih dengan materi “Memahami Ketentuan Shalat Jumat”. Peneliti datang, kemudian *Game Kahoot!* langsung dimainkan. Soal sebanyak 25 butir yaitu pilihan ganda dan pilihan benar atau salah. Waktu bermain kurang lebih sekitar 10 menit. Setelah selesai, guru meminta siswa yang menjadi juara satu saat bermain *Game Kahoot!* untuk maju dan menyampaikan kesan terhadap *Game Kahoot!*. Setelah itu, guru mengakhiri kelas dengan doa kafaratul majlis dan mengucapkan hamdalah bersama. Kemudian guru mengucapkan salam dan meninggalkan kelas.

FIELD NOTE OBSERVASI

Hari/Tanggal : Rabu/18 Januari 2023
Jam : 10:30 WIB
Lokasi : SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

Observasi ketiga dilakukan pada hari Rabu, 18 Januari 2023 pukul 10:30 WIB di kelas VII putri saat pembelajaran PAI. Peneliti datang sebelum jam pembelajaran dimulai dan menemui guru mata pelajaran, kemudian bersama-sama menuju kelas.

Pembelajaran dimulai dengan Ustadz mengucapkan salam, mengabsen dan menanyakan kabar siswa, kemudian mengajak siswa membaca basmalah bersama-sama. Mata pelajaran PAI pada hari itu adalah Aqidah Akhlak mengenai “Memahami makna perilaku Jujur, Amanah, dan Istiqamah”. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok. Masing-masing kelompok diberikan tugas mengenai Jujur, Amanah, dan Istiqamah. Guru dan siswa diskusi bersama.

Pada pukul 11:30 WIB, jam pelajaran terjeda oleh istirahat kedua. Kemudian siswa masuk kembali ke kelas pada pukul 12:30 WIB dan dilanjutkan dengan *Game Kahoot!*. Seperti biasa, guru dan siswa melakukan persiapan terlebih dahulu sebelum bermain. Soal yang disajikan berjumlah 25 butir soal berbentuk pilihan ganda dan pilihan benar atau salah. Guru menjadi operator dalam permainan. Waktu bermain kurang lebih 10 menit. Setelah selesai, guru mengingatkan siswa untuk belajar di rumah. Guru menutup kelas dengan membaca doa kafaratul majlis dan mengucapkan hamdalah bersama-sama. Kemudian guru mengucapkan salam dan meninggalkan kelas.

FIELD NOTE OBSERVASI

Hari/Tanggal : Rabu/25 Januari 2023
Jam : 10:30 WIB
Lokasi : SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

Observasi keempat dilakukan pada hari Rabu, 25 Januari 2023 pukul 10:30 WIB di kelas VII putri saat pembelajaran PAI. Peneliti datang sebelum jam pembelajaran dimulai dan menemui guru mata pelajaran, kemudian bersama-sama menuju kelas.

Mata pelajaran PAI pada hari itu adalah Al-Qur'an Hadits dengan materi "Memahami makna Q.S al-Fajr tentang balasan bagi manusia yang tidak beriman beserta hadis terkait". Guru memulai kelas dengan mengucapkan salam, menyapa siswa, membaca basmalah bersama-sama, kemudian menanyakan materi sebelumnya dan yang akan dipelajari. Memasuki kegiatan inti, guru menyampaikan materi dan menayangkan video singkat mengenai keimanan. Seperti minggu lalu, guru membagi kelas menjadi 3 kelompok dengan cara berhitung 1-3. Masing-masing kelompok diberikan tugas sesuai dengan materi, setelah itu saling berbagi informasi mengenai tugas yang sudah didiskusikan bersama kelompok. Setelah itu guru menyampaikan materi dengan metode ceramah, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.

Pembelajaran terjeda oleh istirahat kedua pada pukul 11:30 WIB, dan masuk lagi pada pukul 12:30 WIB. Setelah istirahat kedua, *Game Kahoot!* dimulai. Diawali dengan guru dan siswa menyiapkan laptop dan *handphone* yang akan digunakan untuk bermain. Soal masih sama seperti sebelumnya, berjumlah 25 dengan bentuk pilihan ganda dan pilihan benar atau salah. Sedangkan cara bermain *Game Kahoot!* pada minggu ini berbeda dengan minggu-minggu sebelumnya. Jika pada sebelumnya bermain secara individu, maka pada minggu ini siswa bermain secara kelompok dengan kelompok yang sudah dibagi sebelumnya. Siswa tampak antusias sampai permainan selesai. Permainan berlangsung sekitar 10 menit. Setelah selesai, guru mengakhiri

kelas dengan doa kafaratul majlis dan mengucapkan hamdalah, kemudian salam dan meninggalkan kelas.

FIELD NOTE OBSERVASI

Hari/Tanggal : Rabu/1 Februari 2023
Jam : 10:30 WIB
Lokasi : SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

Observasi kelima dilakukan pada hari Rabu, 1 Februari 2023 pukul 10:30 WIB di kelas VII putri saat pembelajaran PAI. Peneliti datang sebelum jam pembelajaran dimulai dan menemui guru mata pelajaran, kemudian bersama-sama menuju kelas.

Mata pelajaran PAI pada hari itu adalah SKI dengan materi “Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian Khalifah Umar Ibn Khathab. Guru memulai kelas dengan mengucapkan salam, menyapa siswa, membaca basmalah bersama-sama, kemudian menanyakan materi minggu lalu dan yang akan dipelajari. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. Guru menyampaikan materi melalui *slide power point*, kemudian meminta siswa membaca buku paket yang tersedia, dan disambung lagi dengan penjelasan oleh guru. Setelah itu siswa diberikan tugas sampai bel istirahat kedua.

Kemudian siswa masuk kembali ke kelas pada pukul 12:30 WIB dan dilanjutkan dengan *Game Kahoot!*. Seperti biasa, Guru melakukan persiapan terlebih dahulu sebelum bermain. Soal yang disajikan berjumlah 25 butir soal berbentuk pilihan ganda dan pilihan benar atau salah. Guru menjadi operator dalam permainan. Waktu bermain kurang lebih 10 menit. Setelah selesai, guru menutup kelas dengan membaca doa kafaratul majlis dan mengucapkan hamdalah bersama-sama. Kemudian guru mengucapkan salam dan meninggalkan kelas.

Hampir disetiap kuis, kendala yang ditemukan adalah sinyal yang buruk. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru memberikan solusi dengan menyalakan *hatspot* pribadinya sehingga tidak semua siswa menggunakan *Wi-Fi* sekolah.

LAMPIRAN 3**FIELD NOTE WAWANCARA**

Hari/Tanggal : Kamis/8 Desember 2022
 Jam : 10:30 WIB
 Lokasi : SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu
 Informan : Ustadz Thoyibin Mustaqim, S. Pd. I., selaku guru PAI

Peneliti	<i>Assalamu'alaikum, Ustadz.</i>
Informan	<i>Wa'alaikumussalam. Silakan masuk, Mbak. Ada yang bisa saya bantu?</i>
Peneliti	Begitu Ustadz, saya ingin wawancara mengenai penggunaan media <i>Game Kahoot!</i> pada pembelajaran PAI yang Ustadz terapkan pada kelas VII putri.
Informan	Oh iya, silakan Mbak.
Peneliti	Baik Ustadz. Yang pertama, kapan jadwal pembelajaran PAI di kelas VII putri?
Informan	Hari Rabu, jam pelajaran ke 7, 8, 9 Mbak yaitu pukul 10:30 – 13-00 WIB.
Peneliti	Sudah berapa lama mengajar PAI menggunakan media <i>Game Kahoot!?</i>
Informan	Baru tahun 2022 ini, Mbak.
Peneliti	Apa persiapan yang dilakukan sebelum pembelajaran menggunakan media <i>Game Kahoot!?</i>
Informan	Yang pertama ada materi, kemudian membuat RPP, juga membuat soal untuk <i>Kahoot!</i> Mbak.
Peneliti	Apa yang melatarbelakangi penggunaan media <i>Game Kahoot!</i> dalam pembelajaran PAI di kelas VII putri?
Informan	Awalnya, saya mengamati siswa kurang aktif dalam belajar. Kemudian saya mencari cara, dan salah satunya melalui <i>Game Kahoot!</i> ini. Karena saya lihat permainan ini fiturnya

	menarik, Mbak. Selain itu juga menambah wawasan, menambah suasana kelas menjadi lebih senang, memanfaatkan teknologi. Intinya seperti itu, Mbak. Untuk menambah ketidakbosanan anak dalam pembelajaran, mengubah metode.
Peneliti	Bagaimana langkah-langkah pembelajaran PAI menggunakan media <i>Game Kahoot!</i> ?
Informan	Yang pertama penjelasan materi, kemudian dilengkapi dengan <i>Game Kahoot!</i> diakhir pembelajaran.
Peneliti	Apakah dengan menggunakan media <i>Game Kahoot!</i> dapat menarik minat belajar siswa?
Informan	Ya jelas sekali mbak. Yang pertama, karena anak bisa memegang HP. Kedua, anak lebih asik dengan dunia <i>online</i> daripada hanya mengerjakan dengan kertas atau yang semacamnya. Lebih asik menggunakan <i>Game Kahoot!</i> dengan berbagai fitur di dalamnya.
Peneliti	Apakah setelah penggunaan media <i>Game Kahoot!</i> , siswa dapat memahami materi dengan maksimal?
Informan	Kalau memahami, jelas Mbak. Karena diawali dengan pemahaman materi terlebih dahulu, kemudian dilengkapi dengan <i>Game Kahoot!</i> .
Peneliti	Apakah penggunaan media <i>Game Kahoot!</i> dalam pembelajaran PAI ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?
Informan	Ya, Mbak. Dalam bermain <i>Game Kahoot!</i> , nanti di akhir kan ada pemenangnya, jadi sebelum bermain siswa terlebih dahulu belajar supaya bisa menjawab soal dan mungkin menjadi pemenangnya juga.
Peneliti	Apa saja kelebihan dan kekurangan belajar menggunakan media <i>Game Kahoot!</i> ?

Informan	Untuk kelebihanannya itu seru mbak, kemudian juga banyak fitur-fitur menarik dan mudah digunakan. Sedangkan kekurangannya itu saat bermain seringkali siswa terkendala oleh sinyal.
Peneliti	Mengapa mata pelajaran PAI dijadikan satu dengan nama ISMUBA?
Informan	Kalau PAI itu bahasa di sekolah negeri, Mbak. Kalau di Muhammadiyah itu namanya ISMUBA. Dulu namanya AIK diganti dengan ISMUBA, karena AIK hanya khusus agama tanpa Bahasa Arab dan Kemuhammadiyah. Sekarang diganti menjadi ISMUBA, yaitu Keislaman, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab. Sebenarnya sama mapel PAI, hanya ketambahan Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab. AIK sudah lama hilang dan berganti dengan ISMUBA. Begitu, Mbak.
Peneliti	Kalau untuk evaluasi di akhir pembelajaran biasanya memakai apa, Ustadz? Dan apakah terjadwal?
Informan	Kadang pakai refleksi di akhir pembelajaran. Siswa diminta menanggapi tentang pembelajaran yang sudah dilakukan waktu itu. Tapi untuk evaluasi jarang dilakukan Mbak, tidak terjadwal hanya kadang-kadang saja.
Peneliti	Baik Ustadz, itu saja yang ingin saya tanyakan. Terima kasih atas jawabannya. Kalau begitu saya izin pamit.
Informan	Oh iya Mbak sama-sama. Silakan
Peneliti	<i>Assalamu'alaikum.</i>
Informan	<i>Wa'alaikumussalam.</i>

FIELD NOTE WAWANCARA

Hari/Tanggal : Sabtu/4 Maret 2023
 Jam : 11.20 WIB
 Lokasi : SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu
 Informan : Ustadz Thoyibin Mustaqim, S. Pd. I., selaku guru PAI
 (Wawancara tambahan)

Peneliti	Kenapa <i>game Kahoot!</i> baru diterapkan di tahun 2022?
Informan	Pertama, karena saya belum lama ini baru menemukan <i>game</i> tersebut. Kedua, saya melihat siswa kok senang sekali jika belajar menggunakan <i>handphone</i> , sehingga saya memanfaatkan kondisi tersebut untuk pembelajaran.
Peneliti	Jika belajar menggunakan <i>handphone</i> , bukannya siswa hanya tertarik dengan <i>handpone</i> -nya saja?
Informan	Jadi begini mbak, tujuan belajar menggunakan <i>handphone</i> karena <i>handphone</i> sesuai minat siswa saat ini. Biasanya hanya dipakai untuk <i>TikTok</i> -an, dan sebagainya. Sehingga saya berusaha mengarahkan siswa untuk menggunakan <i>handphone</i> dalam pembelajaran. Jadi mengambil sisi lainnya untuk diarahkan ke hal-hal yang positif.
Peneliti	Bagaimana ketentuan penggunaan <i>handphone</i> di sekolah?
Informan	Ketentuan penggunaan <i>handphone</i> di sini hanya untuk pembelajaran jika guru menghendaki mbak. Tapi itu juga hanya boleh dibawa siswa saat pembelajaran dengan guru yang bersangkutan. Selain di jam tersebut <i>handphone</i> ditiptkan di ruang guru. Dan tidak boleh jika setiap hari bawa dan ditiptkan itu tidak boleh.
Peneliti	Mengapa <i>game Kahoot!</i> dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?
Informan	Selain dari fiturnya yang menarik, juga sesuai minat siswa mbak. Siswa juga termotivasi karena setiap akhir permainan

	akan ditampilkan juara 1, 2, dan 3. Dan saya mencatatnya sebagai nilai tambahan. Jadi sebelum itu siswa termotivasi untuk belajar sehingga bisa menjawab dengan benar dan cepat saat bermain <i>game Kahoot!</i> dan bisa menjadi juara sehingga mendapat nilai tambahan.
Peneliti	Bagaimana mengetahui motivasi siswa meningkat setelah penerapan <i>game Kahoot!</i> dalam pembelajaran PAI?
Informan	Dari pengamatan saya, siswa menjadi aktif dan suka bertanya mbak, daripada dulu sebelum menggunakan <i>game Kahoot!</i> .

FIELD NOTE WAWANCARA

Hari/Tanggal : Kamis/8 Desember 2022
 Jam : 10:30 WIB
 Lokasi : SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu
 Informan : Siswa kelas VII putri

1. Almira
2. Miranti
3. Fidelya
4. Safina
5. Nayla
6. Nisfi

Peneliti	<i>Assalamu'alaikum</i> , Dek. Boleh tanya-tanya tentang <i>Game Kahoot!</i> ?
Informan	<i>Wa'alaikumussalam</i> , boleh Mbak.
Peneliti	Bagaimana pendapat anda mengenai pembelajaran PAI menggunakan media <i>Game Kahoot!</i> ?
Informan 2	Seru, Mbak.
Informan 3	Enak, Mbak.
Informan 4	Menyenangkan
Peneliti	Bagaimana cara Ustadz mengajar menggunakan media <i>Game Kahoot!</i> ?
Informan 1	Suruh bawa HP, terus membuka websitenya. Tapi awalnya diterangkan materi dulu Mbak.
Peneliti	Apakah anda lebih senang dan tertarik saat belajar dengan menggunakan <i>handphone</i> ?
Informan 1-6	Senang sekali karena menggunakan hp mbak.
Peneliti	Apakah dengan penggunaan media <i>Game Kahoot!</i> dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi belajar anda?
Informan 1-6	Iya Mbak dapat meningkatkan motivasi belajar.

Peneliti	Apakah dengan penggunaan media <i>Game Kahoot!</i> dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan daya ingat terhadap materi yang sudah disampaikan?
Informan 1-6	Iya Mbak <i>Game Kahoot!</i> bisa meningkatkan ingatan sama materi yang sudah disampaikan.
Peneliti	Menurut anda, apa kendala saat bermain <i>Game Kahoot!</i> ?
Informan 1-6	Kendalanya sinyal, Mbak.
Peneliti	Oke Dek, itu saja yang pengen saya tanyakan. Terima kasih ya, <i>Assalamu 'alaikum</i> .
Informan	Iya Mbak, sama-sama. <i>Wa 'alaikumussalam</i> .

FIELD NOTE WAWANCARA

Hari/Tanggal : Rabu/1 Februari 2023
 Jam : 13:10 WIB
 Lokasi : SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu
 Informan : Siswa kelas VII putri

1. Almira
2. Naura

Peneliti	<i>Assalamu'alaikum, Dek. Boleh tanya-tanya tentang Game Kahoot!?</i>
Informan 1 & 2	<i>Wa'alaikumussalam, boleh Mbak.</i>
Peneliti	Bagaimana proses pembelajaran PAI dari awal sampai akhir? Apa saja yang dilakukan ustadz?
Informan 1	Yang pertama salam Mbak, terus mengabsen, setelah itu ditanya materi dulu terus pembelajaran. Habis itu main <i>Game Kahoot!</i> terus penutupan.
Peneliti	Apa saja kelebihan dan kekurangan belajar menggunakan media <i>Game Kahoot!</i> ?
Informan 1	Kalau kelebihanya seru aja nggak sih, terus kan kalau main <i>Game Kahoot!</i> itu pake HP. Seneng Mbak kalau pake HP. Kalau kekurangannya itu sinyal, suka nge-lag.
Informan 2	Iya, Mbak. Kuisnya seru, terus kalau kekurangannya itu suka sinyal buruk.
Peneliti	Oke Dek, itu saja yang pengen saya tanyakan. Terima kasih ya, <i>Assalamu'alaikum</i> .
Informan	Iya Mbak, sama-sama. <i>Wa'alaikumussalam</i> .

FIELD NOTE WAWANCARA

Hari/Tanggal : Sabtu/4 Maret 2023
 Jam : 11.00 WIB
 Lokasi : SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu
 Informan : Dek Nisa selaku siswa kelas VII putri
 (Wawancara tambahan)

Peneliti	Apakah pembelajaran PAI dengan <i>game Kahoot!</i> dapat meningkatkan motivasi belajar anda? Kenapa?
Informan	Iya mbak dapat meningkatkan motivasi belajarku. Kan pembelajaran dengan <i>game Kahoot!</i> ini di PAI ya mbak, menurut aku tambah menambah wawasan mbak. Misalnya, kita jadi tambah tau tentang sunah-sunnah Rasul. Terus juga kemarin mapel Fiqih tentang sholat, kita jadi lebih paham mengenai ketentuan sholat.
Peneliti	Apakah <i>game Kahoot!</i> dapat meningkatkan ingatan terhadap materi yang sudah disampaikan oleh Ustadz?
Informan	Iya mbak. <i>Game Kahoot!</i> -nya kan dimainkan setelah penyampaian materi, jadi semacam ada pengulangan materi mbak. Jadi itu bisa meningkatkan ingatan sama materi pembelajaran. Contohnya, Ustadz sebelum pembelajaran biasanya bertanya tentang materi minggu lalu, nah itu sedikit banyak masih ada materi yang teringat.

FIELD NOTE WAWANCARA

Hari/Tanggal : Sabtu/4 Maret 2023
 Jam : 11.05 WIB
 Lokasi : SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu
 Informan : Dek Nisfi selaku siswa kelas VII putri
 (Wawancara tambahan)

Peneliti	Apakah pembelajaran PAI dengan <i>game Kahoot!</i> dapat meningkatkan motivasi belajar anda? Kenapa?
Informan	Iya mbak, karena <i>game</i> itu kan seru. Jadi meningkatkan motivasi belajar mbak.
Peneliti	Apakah <i>game Kahoot!</i> dapat meningkatkan ingatan terhadap materi yang sudah disampaikan oleh Ustadz?
Informan	Iya mbak, kan <i>game Kahoot!</i> dilakukan setelah penyampaian materi, jadi kayak diulang 2 kali gitu mbak materinya. Jadi bisa memperkuat ingatan.

FIELD NOTE WAWANCARA

Hari/Tanggal : Sabtu/4 Maret 2023
 Jam : 11.10 WIB
 Lokasi : SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu
 Informan : Dek Aza selaku siswa kelas VII putri
 (Wawancara tambahan)

Peneliti	Apakah pembelajaran PAI dengan <i>game Kahoot!</i> dapat meningkatkan motivasi belajar anda? Kenapa?
Informan	Iya mbak, kalau aku termotivasi sama nilai tambahan. Kan di akhir <i>game Kahoot!</i> ada juara 1-3. Biasanya Ustadz mencatat buat nilai tambahan. Nah dari itu aku jadi termotivasi lebih dalam belajar supaya nilaiku tinggi.
Peneliti	Apakah <i>game Kahoot!</i> dapat meningkatkan ingatan terhadap materi yang sudah disampaikan oleh Ustadz?
Informan	Menurutku iya mbak, soalnya sebelum pembelajaran Ustadz suka membahas materi minggu lalu sebentar, nah itu aku masih lumayan ingat sama materinya padahal sudah seminggu yang lalu. Jadi <i>game Kahoot!</i> ini membantu memperkuat ingatan sama materi yang sudah disampaikan Ustadz.

FIELD NOTE WAWANCARA

Hari/Tanggal : Jumat/3 Februari 2023
 Jam : 10:00 WIB
 Lokasi : SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu
 Informan : Ustadzah Rahmawati Dwi Wulandari S.Pd, M.Pd selaku kepala sekolah SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

Peneliti	<i>Assalamu'alaikum</i> , Ustadzah.
Informan	<i>Wa'alaikumussalam</i> . Silakan masuk, Mbak.
Peneliti	Begitu Ustadzah, mohon izin untuk wawancara sebentar mengenai profil SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu.
Informan	Oh iya Mbak, silakan.
Peneliti	Bagaimana sejarah berdirinya SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu?
Informan	Dari 2015 kita berdiri. Nah, untuk sejarahnya di pendidikan Muhammadiyah Delanggu sudah ada TK Permata Hati School dan SDI-PK Muhammadiyah Delanggu. Banyak dari wali murid SDI-PK Muhammadiyah Delanggu yang menghendaki untuk diadakan sekolah lanjutan yaitu SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu. Kemudian, ada beberapa perintis termasuk saya sendiri, dan SK Izin Operasional sekolah turun pada 18 Februari 2015. Dan per juli 2015 sekolah sudah mulai beroperasi.
Peneliti	Bagaimana keadaan guru dan karyawan SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu?
Informan	Kalau untuk jumlah guru dan karyawan di luar <i>cleaning service</i> karena kita kerja sama dengan pihak luar. Jadi ada 20 orang. Dari 20 tersebut, 17 orang adalah guru dan 2 orang karyawan. Dan di sini <i>pure</i> tidak ada ASN, Mbak.
Peneliti	Bagaimana keadaan siswa SMPI-PK Muhammadiyah

	Delanggu?
Informan	Jumlah siswa keseluruhan ada 149 siswa yang terdiri dari 41 siswa kelas 7, 58 siswa kelas 8, dan 50 siswa kelas 9.
Peneliti	Bagaimana keadaan sarana dan prasarana SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu?
Informan	<i>Alhamdulillah</i> , kalau secara sarpras primer seperti ruang kelas sudah memenuhi dan tiap ruang kelas sudah memenuhi standar program khusus seperti ada AC, LCD proyektor, semua kelas sudah komplet dari 6 rombel. Kemudian untuk ruang BK kita juga sudah ada, ruang espodio juga ada, lab komputer dan lab bahasa, kemudian lab IPA, ruang perpustakaan, ruang koperasi, UKS, TU, ruang kepala sekolah, dan ruang guru. Jadi, kalau secara standar itu sudah ada tapi ukurannya yang kurang sesuai seperti perpustakaan, lab IPA, itu kurang luas karena memang keterbatasan tempat. Kemudian yang kita belum ada itu ruang untuk organisasi siswa dan masih bergabung dengan ruang TU. Untuk aula juga belum ada, jadi kalau ada pertemuan-pertemuan masih bergabung dengan aula SMA.
Peneliti	Bagaimana dengan akreditasi SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu?
Informan	Ya kebetulan akreditasi kita masih B dengan nilai 88. Seharusnya kita akreditasi di tahun kelima berdiri. Tapi kemarin 2018 kita terpanggil untuk mengikuti akreditasi. Sedangkan saat itu banyak komponen seperti sarpras dan tenaga pendidik yang kualifikasinya belum memenuhi, sehingga kita dapat B. sebenarnya B pun B gemuk ya dengan nilai 88, karena A itu 91 jadi tinggal 3 poin. Tapi dengan nilai segitu pun sudah <i>Alhamdulillah</i> , karena sekolah-sekolah yang beriringan berdiri dengan sekolah kita rata-rata nilainya C.

Peneliti	PAI di sini dengan nama ISMUBA, apakah itu aturan dari Muhammadiyah, Ustadzah?
Informan	Ya, Mbak. Kalau dari dinas Cuma PAI, sedangkan kita sekolah Islam dan Muhammadiyah. Dan dari pimpinan pusat Muhammadiyah itu ISMUBA.
Peneliti	Baik, Ustadzah. Itu saja yang ingin saya tanyakan. Terima kasih atas waktunya. Sekalian saya pamit, <i>Assalamu'alaikum</i> .
Informan	Ya Mbak sama-sama. <i>Wa'alaikumussalam</i> .

FIELD NOTE WAWANCARA

Hari/Tanggal : Kamis/ 8 Desember 2022
 Jam : 10:30 WIB
 Lokasi : SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu
 Informan : Ustadz Thoyibin Mustaqim, S.Pd.I., selaku Waka Bidang Sarpras

Peneliti	<i>Assalamu'alaikum</i> , Ustadz. Mohon izin untuk wawancara sebentar mengenai sarana dan prasarana di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu.
Informan	<i>Wa'alaikumussalam</i> . Oh iya Mbak, silakan.
Peneliti	Apakah sarana prasarana di SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu sudah memadai untuk kegiatan pembelajaran?
Informan	Kondisi sarpras sangat memadai, dan hampir semua kebutuhan anak terpenuhi Mbak. Walaupun ada beberapa yang belum, tapi <i>Insyallah</i> sudah 80% terpenuhi Mbak.
Peneliti	Apakah sudah ada <i>Wi-Fi</i> dan memadai untuk kegiatan pembelajaran?
Informan	Untuk <i>Wi-Fi</i> ada, bahkan sejak awal berdiri yaitu 2015 sudah ada <i>Wi-Fi</i> .
Peneliti	Baik, itu saja yang ingin saya tanyakan, Ustadz. Terima kasih, saya izin pamit, <i>Assalamu'alaikum</i> .
Informan	Ya Mbak, sama-sama. <i>Wa'alaikumussalam</i> .

LAMPIRAN 4

FOTO KEGIATAN



LAMPIRAN 5



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SMP ISLAM PROGRAM KHUSUS MUHAMMADIYAH DELANGGU
(TERAKREDITASI)**



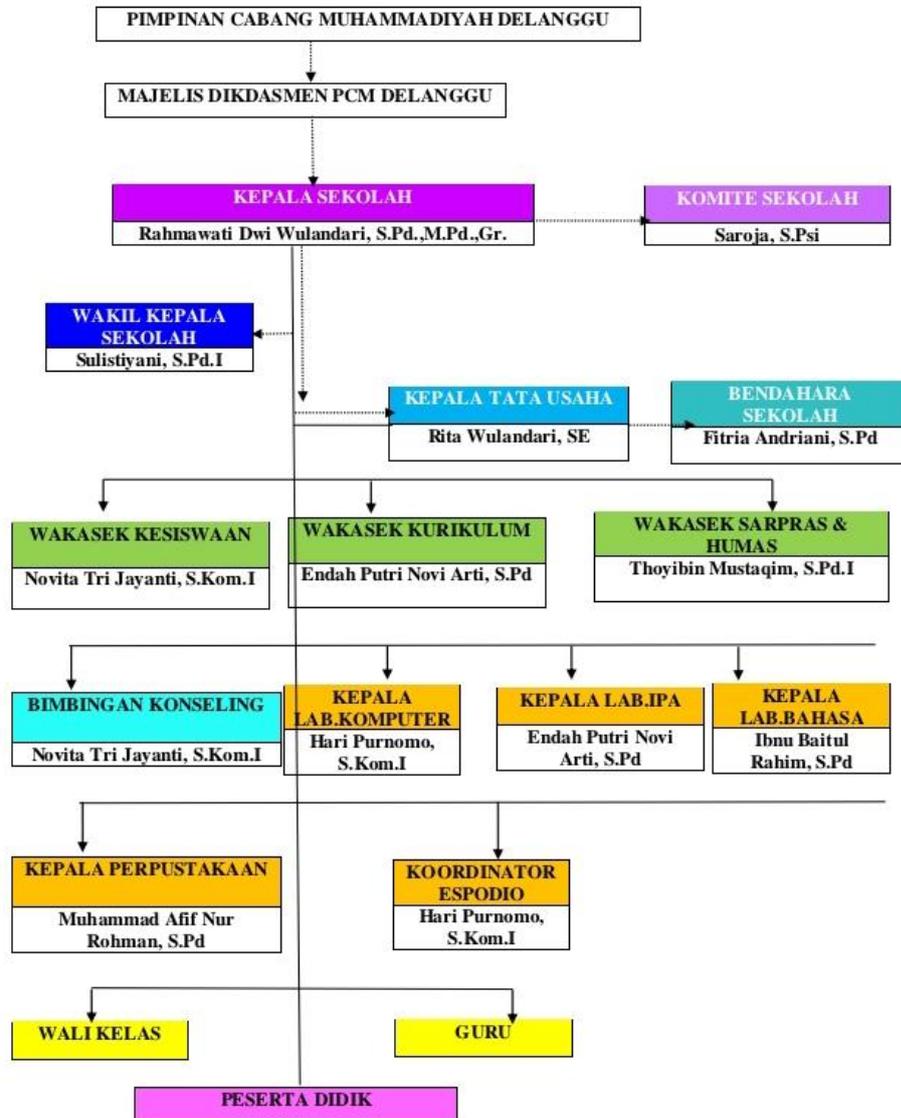
Alamat : Jalan Raya Delanggu Utara, Ciran, Gatak, Delanggu, Klaten, Jawa Tengah 57471. Telp. (0272) 5533008

<https://smpipkmuhammadiyahdelanggu.wordpress.com>. email:
smpipkmuhammadiyah@gmail.com

**DATA GURU DAN KARYAWAN
SMPI-PK MUHAMMADIYAH DELANGGU
TAHUN PELAJARAN : 2022/2023**

NO	NAMA LENGKAP	JABATAN STRUKTURAL		
1	Rahmawati Dwi Wulandari, S.Pd., M.Pd., Gr	Kepala Sekolah		
2	Sulistiyani, S.Pd.I	Wakil Kepala Sekolah		
3	Fitria Andriani, S.Pd, Gr	Bendahara Rutin		
4	Thoyibin Mustaqim, S.Pd. I	PKS Bidang SarPras & Humas		
5	Novita Tri Jayanti, S.Kom. I	PKS Kesiswaan		
6	Endah Putri Novi Arti, S.Pd	PKS Kurikulum		
7	Yeyen Pratiwi Wisnu Kusumaningrum	Guru		
8	Siska Marfu'ah, S.Pd	Guru		
9	Nurma Devi Rizkiya Ulfa	Guru		
10	Ibnu Baitul Rahim, S.Pd	Guru		
11	Hari Purnomo, S.Kom	Guru		
12	Haryuning Mulatsih Saputri, S. Pd	Guru		
13	Toha Saputra, S.Pd.	Guru		
14	Rizki Farah Riana, S.Pd	Guru		
15	Silvia Alivatul Fikri, S.Pd	Guru		
16	Arif Wibowo, S.Pd	Guru		
17	Hari Prayogo, S.Pd	Guru		
18	Rita wulandari, S.E	KA. TU		
19	Muhammad Afif Rohman, S.Pd	Petugas Perpustakaan		
20	Sutarno	Petugas Kebersihan		
21	Setyo Prihanto	Petugas Kebersihan		
22	Priyo Subandi	Petugas Kebersihan		

STRUKTUR ORGANISASI
SMPI-PK MUHAMMADIYAH DELANGGU
TAHUN PELAJARAN 2022-2033



Keterangan : ————— : Garis Koordinasi
 ————— : Garis Komando

LAMPIRAN 6

MODUL AJAR

QURDIST KELAS VII (FASE D)



Nama Guru Pengampu	: Thoyibin Mustaqim, S.Pd.I
Satuan Pendidikan	: SMPI-PK MUHAMMADIYAH DELANGGU
Kelas	: VII
Alokasi Waktu	: 3 X 40 JP X 2 Pertemuan
Materi Pokok	: Balasan orang yang tidak beriman
Tahun Pembelajaran	: 2022/2023

INFORMASI UMUM

A. KOMPETENSI AWAL

Berdasarkan tes diagnostik kognitif, peserta didik memahami terkait dengan Balasan orang yang tidak beriman sehingga siswa bisa menghindari sifat dari orang yang tidak beriman

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman
2. Bergotong royong
3. Bernalar kritis

C. SARANA DAN PRASARANA

Buku ISMUBA, PPT, laptop, Speaker, LCD, Media pembelajaran

D. TARGET PESERTA DIDIK

- **KEMAMPUAN REGULER** : Peserta didik dapat mengetahui pengertian makna Balasan orang yang tidak beriman
- **KEMAMPUAN TERBATAS** : Peserta didik dapat Menunjukkan dasar hukum dalil tentang Balasan orang yang tidak beriman

E. PENCAPAIAN TINGGI : Peserta didik dapat mengetahui pengertian Balasan orang yang tidak beriman

F. MODEL PEMBELAJARAN

Ceramah, All are Teachers & kuis Kahoot

G. KOMPONEN INTI

- **TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)**

- ✓ **PERTEMUAN PERTAMA**

Melalui pembelajaran ceramah, peserta didik dapat memahami makna Balasan orang yang tidak beriman, memahami idgham bilagunnah dan iqlab. Serta keterkaitan antara ayat al-Qur'an dengan kehidupan sehari..

- ✓ **PERTEMUAN KEDUA**

Melalui model pembelajaran All are Teachers, guru bisa mengetahui seberapa faham siswa dalam menangkap pembelajaran tentang pengertian All are Teachers serta dalil al-Qur'an : Berdasarkan tes diagnostik kognitif, peserta didik memahami terkait dengan beriman kepada Allah sehingga bisa mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

- **PEMAHAMAN BERMAKNA**

Langkah-langkah ilmu menurut menurut khulafurrosidin Ali bin Abi Thalib yaitu : cerdas, rakus, perjuangan yang sabar bekal, nersahabat dengan guru dan waktu yang lama.

- **PERTANYAAN PEMANTIK**

1. Apa balasan orang yang tidak beriman?
2. Sebutkan dalil dasar tentang balasan orang yang tidak beriman!

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Persiapan & Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (Religious) • Guru mengecek kehadiran peserta didik • Guru menstimulasi siswa dengan memberikan pertanyaan sederhana (Mandiri) • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan
Kegiatan Inti (100 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati sebuah tayangan video di PPT terkait Balasan orang yang tidak beriman. (Literasi) • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. (HOTS) • Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya dan mendiskusikan, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi mengenai Balasan

<p>orang yang tidak beriman serta dasar hukum yang cepat. (Collecting information and Problem solving)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan ceramah tentang makna Balasan orang yang tidak beriman serta dalil al-Qur'an dan Hadist • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait materi Balasan orang yang tidak beriman serta dalil al-Qur'an dan Hadist • Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (Creativity) • Guru dan peserta didik bermain Kahoot
Kegiatan Penutup (10 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran. • Guru memberikan apresiasi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan • Menugaskan peserta didik untuk Kembali mengulang pembelajaran agar lebih paham • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa

Pertemuan 2

Persiapan & Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (Religious) • Guru mengecek kehadiran peserta didik • Guru menstimulasi siswa dengan memberikan pertanyaan sederhana (Mandiri) • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan
Kegiatan Inti (100 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan kesempatan untuk mereview materi yang telah dipelajari pada pekan lalu tentang Balasan orang yang tidak beriman serta dalil al-Qur'an dan Hadist. (Literasi) • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan

yang bersifat hipotetik. (HOTS).

- Guru membuat kelompok untuk bahan belajar bersama dengan menempatkan anak sebagai guru
- Guru dan peserta didik membahas soal yang telah didiskusikan melalui metode all are teacher, Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (Creativity)
- Guru dan peserta didik bermain Kahoot

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran.
- Guru memberikan apresiasi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Menugaskan peserta didik untuk kembali mengulang pembelajaran agar lebih paham
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

I. ASESMEN

1. FORMATIF (Pre Test/ Post Test)

2. SUMATIF (Ulangan Harian)

J. LAMPIRAN

Terlampir

K. GLOSARIUM

-idghom biabunnah

-iqlab

L. DAFTAR PUSTAKA

Buku Ismuba

Klaten, 1 Juli 2022

Mengetahui,
Kepala SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

Guru Mapel Keislaman




Rahmawati Dwi Wulandari, S.Pd., M.Pd., Gr
NIPM. 05061102880115-002

Thoyibin Mustaqim, S.Pd.I
NIPM. 0506110892715-011.

MODUL AJAR

AQIDAH AKHLAK KELAS VII (FASE D)



Nama Guru Pengampu	: Thoyibin Mustaqim, S.Pd.I
Satuan Pendidikan	: SMPI-PK MUHAMMADIYAH DELANGGU
Kelas	: VII
Alokasi Waktu	: 3 X 40 JP X 2 Pertemuan
Materi Pokok	: Jujur, amanah dan Istiqomah
Tahun Pembelajaran	: 2022/2023

INFORMASI UMUM

A. KOMPETENSI AWAL

Berdasarkan tes diagnostik kognitif, peserta didik memahami terkait dengan Jujur, amanah dan Istiqomah sehingga bisa mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman
2. Bergotong royong
3. Bernalar kritis

C. SARANA DAN PRASARANA

Buku ISMUBA, PPT, laptop, Speaker, LCD, Media pembelajaran

D. TARGET PESERTA DIDIK

- **KEMAMPUAN REGULER** : Peserta didik dapat mengetahui pengertian makna Jujur, amanah dan Istiqomah
- **KEMAMPUAN TERBATAS** : Peserta didik dapat Menunjukkan dasar hukum dalil tentang Jujur, amanah dan Istiqomah.

E. PENCAPAIAN TINGGI : Peserta didik dapat mengetahui pengertian Jujur, amanah dan Istiqomah, dasar hukum dalil naqli dan ‘aqli serta memberikan contoh Jujur, amanah dan Istiqomah

F. MODEL PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi dan Kahoot

G. KOMPONEN INTI

• TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)

✓ PERTEMUAN PERTAMA

Melalui pembelajaran ceramah, peserta didik dapat memahami makna Jujur, amanah dan Istiqomah, serta mengetahui dasar dalil dan menerapkan contoh perilaku Jujur, amanah dan Istiqomah

✓ PERTEMUAN KEDUA

Melalui model pembelajaran diskusi, guru bisa mengetahui seberapa faham siswa dalam menangkap pembelajaran tentang pengertian Jujur, amanah dan Istiqomah.

- **PEMAHAMAN BERMAKNA**

Jujur adalah kesesuaian sikap antara perkataan dan perbuatan yang sebenarnya. Sedangkan amanah adalah dapat dipercaya. Amanah juga berarti pesan yang dititipkan dapat disampaikan kepada orang yang berhak. Dan istiqomah secara istilah adalah pendirian kuat atau teguh pendirian

- **PERTANYAAN PEMANTIK**

1. Apa arti Jujur, amanah dan Istiqomah secara Bahasa dan istilah ?
2. Sebutkan dalil al-quran atau hadist Jujur, amanah dan Istiqomah!
3. Bagaimana contoh amalan Jujur, amanah dan Istiqomah ?

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Persiapan & Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (Religious) • Guru mengecek kehadiran peserta didik • Guru menstimulasi siswa dengan memberikan pertanyaan sederhana (Mandiri) • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan
Kegiatan Inti (100 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat dan membaca buku terkait Jujur, amanah dan Istiqomah. (Literasi) • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. (HOTS) • Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya dan mendiskusikan, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi mengenai makna Jujur, amanah dan Istiqomah dan memberikan cara menghafal dalil naqli yang cepat. (Collecting information and Problem solving) • Guru memberikan ceramah tentang makna Jujur, amanah dan Istiqomah serta dalil ayat • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait materi Jujur, amanah dan Istiqomah serta dalilnya. • Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-

<p>hal yang belum dipahami (Creativity)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik bermain Kahoot
Kegiatan Penutup (10 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran. • Guru memberikan apresiasi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan • Menugaskan peserta didik untuk Kembali mengulang pembelajaran agar lebihpahaman • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa

Pertemuan 2

Persiapan & Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (Religious) • Guru mengecek kehadiran peserta didik • Guru menstimulasi siswa dengan memberikan pertanyaan sederhana (Mandiri) • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan
Kegiatan Inti (100 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan kesempatan untuk mereview materi yang telah dipelajari pada pekan lalu tentang Jujur, amanah dan Istiqomah. (Literasi) • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. (HOTS). • Guru membuat kelompok 3 kelompok diskusi yang masing masing mempunyai tema tentang jujur, amanah dan istiqomah • Guru dan peserta didik membahas diskusi tentang pertanyaan pertanyaan dari setiap kelompok, Peserta didik kemudian diberi kesempatan menjawab hal yang belum dipahami (Creativity) • Terakhir guru memberikan kuis Kahoot yang sudah disiapkan oleh guru
Kegiatan Penutup (10 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran. • Guru memberikan apresiasi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan • Menugaskan peserta didik untuk Kembali mengulang pembelajaran agar lebih paham • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

I. ASESMEN**3. FORMATIF (Pre Test/ Post Test)****4. SUMATIF (Ulangan Harian)****J. LAMPIRAN**

Terlampir

K. GLOSARIUM

Aqlin = akal

Naqli = Firman Allah (dalil)

L. DAFTAR PUSTAKA**Buku Ismuba**

Mengetahui,
Kepala SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

The image shows a circular official stamp of SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu. The stamp contains the text 'SMPI-PK MUHAMMADIYAH DELANGGU' and 'KEMENTERIAN AGAMA RI'. A handwritten signature is written across the stamp.

Rahmawati Dwi Wulandari, S.Pd., M.Pd., Gr
NIPM. 05061102880115-002

Klaten, 1 Juli 2022

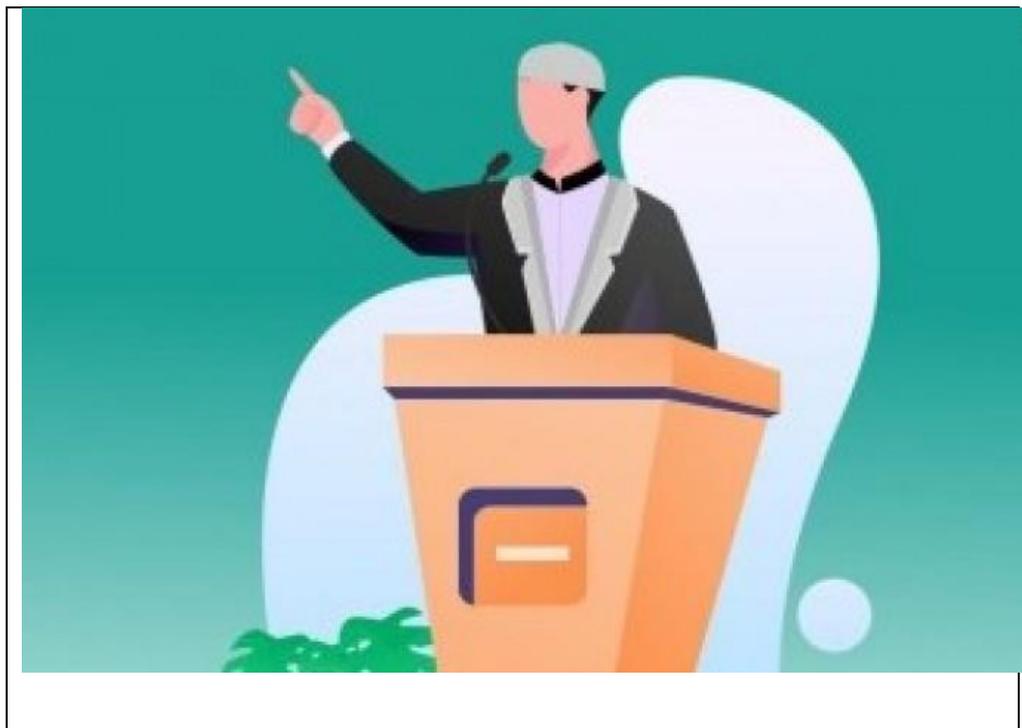
Guru Mapel Keislaman

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Thoyibin Mustaqim'.

Thoyibin Mustaqim, S.Pd.I
NIPM. 0506110892715-011.

MODUL AJAR

FIQIH KELAS VII (FASE D)



Nama Guru Pengampu	: Thoyibin Mustaqim, S.Pd.I
Satuan Pendidikan	: SMPI-PK MUHAMMADIYAH DELANGGU
Kelas	: VII
Alokasi Waktu	: 3 X 40 JP X 2 Pertemuan
Materi Pokok	: Sholat jum'at
Tahun Pembelajaran	: 2022/2023

INFORMASI UMUM

A. KOMPETENSI AWAL

Berdasarkan tes diagnostik kognitif, peserta didik memahami terkait dengan Sholat jum'at sehingga siswa bisa mengaplikasikan atau menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman
2. Bergotong royong
3. Bernalar kritis

C. SARANA DAN PRASARANA

Buku ISMUBA, PPT, laptop, Speaker, LCD, Media pembelajaran

D. TARGET PESERTA DIDIK

- **KEMAMPUAN REGULER** : Peserta didik dapat mengetahui pengertian makna Sholat jum'at dengan baik.
- **KEMAMPUAN TERBATAS** : Peserta didik dapat Menunjukkan dasar hukum dasar tentang Sholat jum'at

E. PENCAPAIAN TINGGI : Peserta didik dapat mengetahui pengertian Sholat jum'at, tata cara Sholat jum'at,

F. MODEL PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi & kuis Khoot

G. KOMPONEN INTI

- **TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)**

✓ PERTEMUAN PERTAMA

Melalui pembelajaran ceramah, peserta didik dapat memahami makna Sholat jum'at, syarat menjadi kharib, serta dasar hukum Sholat jum'at dan menjelaskan tata cara Sholat jum'at

✓ PERTEMUAN KEDUA

Melalui model pembelajaran diskusi dan khoot, guru bisa mengetahui seberapa faham siswa dalam menangkap pembelajaran tentang pengertian Berdasarkan tes diagnostik kognitif, peserta didik

memahami terkait dengan Sholat jum'at sehingga bisa mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

- **PEMAHAMAN BERMAKNA**

Sholat jum'at adalah shalat dua raka'at pada hari Jum'at dan di kerjakan pada waktu zuhur sesudah dua khutbah

- **PERTANYAAN PEMANTIK**

1. Apa arti beriman sholat jumat ?
2. Sebutkan dalil dasar tentang sholat jum'at!
3. Bagaimana contoh tata cara sholat jum'at yang baik ?

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Persiapan & Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (Religious) • Guru mengecek kehadiran peserta didik • Guru menstimulasi siswa dengan memberikan pertanyaan sederhana (Mandiri) • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan
Kegiatan Inti (100 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati sebuah tayangan video di PPT terkait tata cara sholat jum'at . (Literasi) • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. (HOTS) • Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya dan mendiskusikan, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi mengenai shalat jum'at serta dasar hukum yang cepat. (Collecting information and Problem solving) • Guru memberikan ceramah tentang makna shalat jum'at serta dalil dalam al-Qur'an

- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait materi shalat jum'at serta dalil dalam al-Qur'an
- Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (Creativity)
- Guru dan peserta didik bermain Kahoot

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran.
- Guru memberikan apresiasi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Menugaskan peserta didik untuk Kembali mengulang pembelajaran agar lebih paham
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa

Pertemuan 2

Persiapan & Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (**Religious**)
- Guru mengecek kehadiran peserta didik
- Guru menstimulasi siswa dengan memberikan pertanyaan sederhana (**Mandiri**)
- Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan

Kegiatan Inti (100 Menit)

- Peserta didik diberi motivasi dan kesempatan untuk mereview materi yang telah dipelajari pada pekan lalu tentang shalat jum'at. (Literasi)
- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. (HOTS).
- Guru memberikan lembar soal untuk dijawab oleh peserta didik melalui kolom-kolom soal yang sudah dibuat dengan menjawab pertanyaan tentang sholat jum'at kemudian menjadi bahan diskusi.
- Guru dan peserta didik membahas diskusi dengan cara bertanya soal yang belum pernah mereka fahami.(Creativity)
- Guru dan peserta didik bermain Kahoot

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Peserta didik dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran.
- Guru memberikan apresiasi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Menugaskan peserta didik untuk Kembali mengulang pembelajaran agar lebih paham
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

I. ASESMEN

1. **FORMATIF (Pre Test/ Post Test)**
2. **SUMATIF (Ulangan Harian)**

J. LAMPIRAN

Terlampir

K. GLOSARIUM

-

L. DAFTAR PUSTAKA

Buku Ismuba

Mengetahui,
Kepala SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu



Rahmawati Dwi Wulandari, S.Pd., M.Pd., Gr
NIPM. 05061102880115-002

Klaten, 1 Juli 2022

Guru Mapel Keislaman



Thoyibin Mustaqim, S.Pd.I
NIPM. 0506110892715-011.

MODUL AJAR

TARIKH KELAS VII (FASE D)



Nama Guru Pengampu	: Thoyibin Mustaqim, S.Pd.I
Satuan Pendidikan	: SMPI-PK MUHAMMADIYAH DELANGGU
Kelas	: VII
Alokasi Waktu	: 3 X 40 JP X 2 Pertemuan
Materi Pokok	: Khalifah Umar bin Khattab
Tahun Pembelajaran	: 2022/2023

INFORMASI UMUM

A. KOMPETENSI AWAL

Berdasarkan tes diagnostik kognitif, peserta didik memahami terkait dengan sejarah Khalifah Umar bin Khattab sehingga siswa bisa menjelaskan atau menerapkan sifat-sifat beliau dalam kehidupan sehari-hari.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman
2. Bergotong royong
3. Bernalar kritis

C. SARANA DAN PRASARANA

Buku ISMUBA, PPT, laptop, Speaker, LCD, Media pembelajaran

D. TARGET PESERTA DIDIK

- **KEMAMPUAN REGULER** : Peserta didik dapat mengetahui sejarah perjuangan Nabi Muhammad priode Makkah.
- **KEMAMPUAN TERBATAS** : Peserta didik dapat Menunjukkan prilaku bangsa Arab pra Islam
- **PENCAPAIAN TINGGI** : Peserta didik dapat mengetahui pengertian sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW priode Makkah

E. MODEL PEMBELAJARAN

Ceramah, All are Teachers & Kahoot

F. KOMPONEN INTI

• TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)

✓ PERTEMUAN PERTAMA

Melalui pembelajaran ceramah, peserta didik dapat memahami biografi dan sejarah perjuangan Khalifah Umar bin Khattab

✓ PERTEMUAN KEDUA

Melalui model pembelajaran Reading Guide, guru bisa mengetahui seberapa faham siswa dalam menangkap pembelajaran tentang Khalifah Umar bin Khattab.

- **PEMAHAMAN BERMAKNA**

Hijrah adalah perpindahan atau migrasi Nabi Muhammad SAW dan pengikutnya dari Makkah dan Madinah.

- **PERTANYAAN PEMANTIK**

1. Bagaimana biografi Khalifah Umar bin Khattab?
2. Sebutkan pencapaian Khalifah Umar bin Khattab selama menjabat khalifah!
3. Bagaimana sejarah masuknya Khalifah Umar bin Khattab ke agama Islam?

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Persiapan & Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (Religious) • Guru mengecek kehadiran peserta didik • Guru menstimulasi siswa dengan memberikan pertanyaan sederhana (Mandiri) • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan
Kegiatan Inti (100 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati sebuah tanyang video di PPT terkait Sejarah Khalifah Umar bin Khattab. (Literasi) • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. (HOTS) • Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya dan mendiskusikan, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi mengenai Khalifah Umar bin Khattab. (Collecting information and Problem solving) • Guru memberikan ceramah tentang makna sejarah Khalifah Umar bin Khattab • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari

- terkait materi Khalifah Umar bin Khattab Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (Creativity)
- Guru dan peserta didik bermain Kahoot

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran.
- Guru memberikan apresiasi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Menugaskan peserta didik untuk Kembali mengulang pembelajaran agar lebih paham
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa

Pertemuan 2

Persiapan & Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (**Religious**)
- Guru mengecek kehadiran peserta didik
- Guru menstimulasi siswa dengan memberikan pertanyaan sederhana (**Mandiri**)
- Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan

Kegiatan Inti (100 Menit)

- Peserta didik diberi motivasi dan kesempatan untuk mereview materi yang telah dipelajari pada pekan lalu Khalifah Umar bin Khattab (Literasi)
- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. (HOTS).
- Guru memberikan selebar soal untuk dijawab oleh peserta didik melalui kolom-kolom soal yang sudah dibuat dengan menjawab pertanyaan tentang Khalifah Umar bin Khattab sebagai bahan menyampaikan materi kepada kelompok
- Guru dan peserta didik membahas materi yang sudah dipelajari, kemudian Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (Creativity)
- Guru dan peserta didik bermain Kahoot

Kegiatan Penutup (10 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran. • Guru memberikan apresiasi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan • Menugaskan peserta didik untuk Kembali mengulang pembelajaran agar lebih paham • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

H. ASESMEN

1. **FORMATIF (Pre Test/ Post Test)**
2. **SUMATIF (Ulangan Harian)**

I. LAMPIRAN

Terlampir

J. GLOSARIUM

Hijrah : perpindahan

K. DAFTAR PUSTAKA

Buku Ismuba

Klaten, 1 Juli 2022

Mengetahui,
Kepala SMPI-PK Muhammadiyah Delanggu

Guru Mapel Keislaman




Rahmawati Dwi Wulandari, S.Pd., M.Pd., Gr
NIPM. 05061102880115-002

Thoyibin Mustaqim, S.Pd.I
NIPM. 0506110892715-011.