

PENGARUH PEMBELAJARAN MEDIA KAHOOT TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII MTs PERGURUAN MU'ALLIMAT CUKIR JOMBANG

Royyanatul Mahbubah

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang Indonesia
royyanatul.mahbubah47@gmail.com

Zaenal Arifin Hasan

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang Indonesia
hasan.zaenal.arifin@gmail.com

Jumari

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang Indonesia
kangjumariku@gmail.com

Abstract: *Presenting interactive quizzes by utilizing educational platforms such as Kahoot is a way to make learning activities fun and encourage students' interest in learning. The use of Kahoot media in learning can foster interactive and creativity and engagement during the learning process by answering questions and participating in quizzes. The purpose of this study is to determine Kahoot media learning, learning creativity and determine the influence of Kahoot media learning on student learning creativity in class VIII Islamic Cultural History subjects at MTs Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang. This study used a quantitative approach and a type of Quasi-experimental Design research, used to determine the scores of students from classes that were given treatment (experiments), and classes that were not treated (control) in improvement. Desain penelitian Pretest-Posttest Control Group Design. The results of this study are: 1) The application of Kahoot Media learning in the subject of Islamic Cultural History is very satisfactory there is a significant increase before and after learning with Kahoot media. It can be seen from the average pretest score of 40.33 and the post test score of 85.33. 2) Student learning creativity using Kahoot media and other than Kahoot media there are differences in results, in the experimental class the average pretest score was 40.33 and post test 85.33 while in the control class the average pretest score was 48.00 and post test 53.00, in the experimental class there was a significant increase in creativity while in the control class the increase was only 23.3%. 3) Based on the Paired Sample T-Test test, there is an influence of Kahoot media learning on student learning creativity in class VIII Islamic Cultural History subjects at MTs Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang with a sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_A accepted.*

Keywords: *Kahoot Media, Learning Creativity.*

Abstrak: Menyajikan kuis interaktif dengan memanfaatkan platform pendidikan seperti Kahoot merupakan salah satu cara untuk membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan dan mendorong minat belajar siswa. Penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran dapat menumbuhkan interaktif dan kreativitas serta keterlibatan selama proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam kuis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui media belajar Kahoot terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Budaya Islam kelas VIII di MTs Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian Quasi eksperimen, digunakan untuk mengetahui nilai siswa dari kelas yang diberi perlakuan (eksperimen), dan kelas yang tidak diberi perlakuan (kontrol) secara perbandingan. Desain penelitian Pretest-Posttest Control Group Design. Hasil penelitian ini adalah: 1) Penerapan pembelajaran Kahoot Media pada mata pelajaran Sejarah Budaya Islam sangat memuaskan terjadi peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media Kahoot. Hal ini dapat dilihat dari nilai pretest rata-rata 40,33 dan skor post test 85,33. 2) Kreativitas belajar siswa menggunakan media Kahoot dan selain media Kahoot terdapat perbedaan hasil, pada kelas eksperimen nilai rata-rata pretest adalah 40,33 dan post test 85,33 sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai pretest adalah 48,00 dan post test 53,00, pada kelas eksperimen terjadi peningkatan kreativitas yang signifikan sedangkan pada kelas kontrol peningkatannya hanya 23,3%. 3) Berdasarkan uji paired sample T-Test terdapat pengaruh pembelajaran media Kahoot terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Budaya Islam kelas VIII pada MTs Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang dengan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_A diterima.

Kata kunci: Kahoot Media, Kreativitas Belajar

Pendahuluan:

Pendidikan adalah usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia, baik dibagian rohani maupun dibagian jasmani. Dengan pendidikan kita bisa lebih dewasa karena pendidikan tersebut memberikan dampak yang sangat positif bagi kita dan juga pendidikan tersebut bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental dan lain sebagainya.¹ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa pendidikan berasal dari kata “didik” dan mendapat imbuhan berupa awalan ‘pe’ dan akhiran ‘an’ yang berarti proses atau cara perbuatan mendidik. Maka definisi pendidikan menurut bahasa yakni perubahan tata laku dan sikap

¹ Martinus Tukiran, *Filsafat Manajemen Pendidikan* (Jakarta: PT Kanisius, 2020), 133.

seseorang atau sekelompok dalam usahanya mendewasakan manusia lewat pelatihan dan pengajaran.²

Menurut UU SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) Tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³ Terlihat dalam penekanannya adalah agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Hasil pembelajaran yang diharapkan adalah terwujudnya manusia berkualitas yang memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan life skill. Untuk mencapai manusia yang berkualitas dimaksud, maka upaya pendidikan perlu dilaksanakan dalam tiga pokok kegiatan, yaitu: (1) membimbing, (2) mengajar, dan (3) melatih.⁴

Mengenai pentingnya pendidikan ini islam sebagai agama yang *Rahmatan Lil alamin*, mewajibkan untuk mencari ilmu pengetahuan melalui pendidikan didalam maupun diluar pendidikan formal. Bahkan Allah SWT mengawali turunnya Al-Qur'an sebagai pedoman hidup manusia dengan ayat yang memerintahkan Rosul-Nya Muhammad SAW untuk membaca dan membaca, membaca adalah salah satu dari perwujudan aktifitas belajar dari dalam pendidikan. Dan dalam arti yang luas, dan dengan belajar juga manusia bisa mengembangkan pengetahuannya dan sekaligus memperbaiki dan menata kehidupannya.⁵

² Husamah, Arina Restian & Rohmad Widodo , *Pengantar Pendidikan* (Malang: UMM Press, 2019), 3.

³ 'Undang-Undang Dasar 1945', Pasal 1.Ayat 1.

⁴ Syefril & Zelhendri Zen, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Depok: Kencana, 2017), 32.

⁵ Hasanuddin & Ersu Nur Wahyuni, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2007), 29.

Dalam Al-Qur'an dijelaskan tentang pentingnya belajar yang Allah SWT berjanji dalam Q.S Al-Mujaddalah (58): 11. Yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
 أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ
 خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu, "Berlapang-lapanglah dalam majlis; maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.* (QS. Al-Mujaddalah [58]:11).⁶

Endang Saefuddin Andhari memberikan pengertian pendidikan Islam sebagai proses bimbingan (pimpinan, tuntunan, asuhan) oleh subjek didik terhadap perkembangan jiwa (pikiran, emosi, kemauan, Intuisi, dan lain sebagainya) dan raga objek didik dengan bahan-bahan materi tertentu pada jangka waktu dan metode tertentu dan dengan alat perlengkapan yang ada ke arah terciptanya pribadi tertentu disertai evaluasi sesuai dengan ajaran Islam.

Pendidik adalah tenaga profesional yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, tutor, instruksi, fasilitator dan sebutan lain dengan kekhususannya yang bertanggung jawab terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak didiknya meliputi aspek jasmani dan rohani, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Secara spesifik, istilah guru didefinisikan sebagai seorang pengajar dan pendidik profesional di lembaga pendidikan formal dengan kualifikasi tertentu dan tugas utama

⁶ Q.S Al-Mujaddilah, (58):11.

mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik, baik ditingkat dasar maupun menengah.⁷

Guru yang profesional merupakan faktor penentu proses pendidikan yang berkualitas. Untuk dapat menjadi guru yang profesional, mereka harus mampu menemukan jati diri dan mengaktualisasikan diri sesuai dengan kemampuan dan kaidah-kaidah guru yang profesional. Kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru yang profesional meliputi: Kemampuan Pedagogik, adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. (Standar Nasional Pendidikan, penjelasan Pasal 28 ayat 3.⁸

Oleh karena itu bahwa diatas pundak gurulah terdapat tanggung jawab yang besar dan semakin menantang, karena memang tugas guru adalah sedemikian kompleks dan akan semakin kompleks dengan majunya masyarakat serta berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka sudah sewajarnya apabila kepada setiap guru diberikan jaminan sepenuhnya agar ia menghayati haknya sebagai guru profesional.

Perkembangan informasi dan teknologi yang kian pesat tak dapat dihindari dan menjadi bagian penting dari pendidikan dan pembelajaran. Guru sebagai garda terdepan dunia pendidikan harus melek teknologi, mengikuti perkembangan terkini, serta menyesuaikan dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Hal ini penting mengingat pembelajaran yang berkembang saat ini hampir dipastikan memanfaatkan teknologi didalamnya.

Sebagaimana tujuan utama dari penciptaan teknologi yaitu membantu dan memudahkan kehidupan manusia, penggunaan teknologi saat ini

⁷ Wijaya Candra, Rahmat Hidayat, and Rafida & Tien, *Manajemen Sumber Daya Pendidik Dan Tenaga Kependidikan* (Medan: LPPPI, 2019), 32.

⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesional Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), 22-23.

menjelma menjadi hal esensial dan sangat diperlukan, bahkan sangat dibutuhkan adanya dalam menunjang berbagai aspek kehidupan. Teknologi pun beraneka ragam, mulai dari teknologi sederhana sampai teknologi canggih. Teknologi canggih saat ini sangat dekat kaitannya dengan komputer. Sebagai sebuah teknologi, perangkat komputer telah membantu manusia dalam melakukan sejumlah aktivitas kehidupan serta pengolahan kata, pemrosesan data, desain, dan perkembangan, sarana komunikasi dan sarana hiburan.⁹

Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini mendorong manusia untuk lebih maju ke depan dan tentu saja mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam hal kegiatan belajar mengajar disekolah. Dalam halnya dunia pendidikan, teknologi merupakan salah satu alat dan sarana yang dapat dijadikan sebagai pembantu atau penunjang pembelajaran di kelas. Kondisi ini mengubah pola belajar mengajar yang dilakukan oleh manusia ke arah yang luwes dan fleksibel. Praktinya, individu dapat memanfaatkan media teknologi dan melakukan proses belajar mengajar tanpa terikat oleh faktor ruang dan waktu. Semua itu kerap diidentifikasi sebagai penggunaan ICT (*Information and Communication Technologies*), yakni Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT bagi guru tidak berbicara mengenai bagaimana cara mengajarnya teknologi kepada siswa saja, melainkan bagaimana teknologi mampu menjadi sarana, media, dan fasilitas yang menunjang dalam pembelajaran di kelas dari guru kepada peserta didik, yang memang nantinya juga peserta didik diharapkan terbiasa dengan adanya teknologi dan dapat menggunakannya sebagaimana mestinya. Diantara media ICT yang dapat diterapkan di kelas adalah Kahoot. Kahoot adalah aplikasi *Game Based Learning* yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang

⁹ Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 17.

kreatif dan interaktif. Aplikasi ini menawarkan kuis interaktif dengan respon jawaban oleh peserta didik melalui smartphone atau laptop masing-masing yang terhubung oleh internet. Kahoot dirancang sebagai media pembelajaran sosial, dengan peserta didik, berkumpul di screen seperti papan tulis interaktif, proyektor, atau monitor komputer. Situs ini juga dapat digunakan melalui perangkat berbagi layar seperti *Skype* atau *Goggle Hangouts*.

Kreativitas merupakan aspek penting dari perkembangan manusia tidak terkecuali di dalam lembaga pendidikan. Kreativitas merupakan kumpulan kemampuan dan karakteristik yang menyebabkan berpikir kreatif. Kreativitas berhubungan dengan faktor genetik dan bawaan tetapi tidak dapat dipungkiri jika peran orang tua, guru, dan lingkungan pendidikan dalam menyediakan kondisi yang mampu memicu kreativitas dalam pembelajaran peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk menggunakan pikiran dalam menghasilkan ide-ide baru, kemungkinan baru, dan penemuan baru berdasarkan orisinalitas dalam prosesnya.¹⁰

Semiawan mengungkapkan bahwa yang harus dilakukan guru di dalam kelas agar kreativitas berkembang adalah bersikap terbuka terhadap minat dan gagasan siswa, memberikan waktu kepada siswa untuk memikirkan dan mengembangkan ide atau gagasan kreatif, menciptakan suasana yang hangat dan mendukung, memberi keamanan untuk berpikir menyelidiki (eksploratif, memberikan kesempatan kepada siswa mengambil keputusan untuk berperan serta dan mengusahakan semua anak terlibat dalam pemecahan masalah dan memberikan dukungan pada gagasan dan rencana pemecahan masalah oleh siswa.¹¹

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan sebuah mata pelajaran yang erat hubungannya dengan peristiwa masa silam, baik itu

¹⁰ Ika Lestari & Linda Zakiah, *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran* (Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019), 3.

¹¹ Ika Lestari and Zakiah Linda, *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran* (Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019), 12.

peristiwa politik, sosial, maupun ekonomi yang memang benar-benar terjadi dalam suatu negara Islam dan dialami oleh masyarakat Islam untuk diambil pelajarannya. Namun pelajaran yang penting ini terkadang masih dikesampingkan oleh beberapa pihak. Ada banyak anggapan bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah pelajaran yang sulit, membutuhkan daya hafal yang tinggi, dan berbagai permasalahan lain yang membuat peserta didik kurang berminat terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Padahal, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini sangat penting karena didalamnya ada hubungan antara peristiwa sejarah tertentu dengan perkembangan hukum Islam yang diajarkan di mata pelajaran lainnya.

Madrasah Tsanawiyah Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang sebuah lembaga pendidikan Islam, memiliki fasilitas sekolah yang terbilang lengkap. Madrasah menyediakan fasilitas internet yang dapat dimanfaatkan oleh siswanya untuk belajar. Disamping itu, guru-guru di Madrasah Tsanawiyah Perguruan Mu'allimat dapat menggunakan internet dan fasilitas lainnya sebagai sarana pengembangan bahan ajar. Tetapi dalam penerapan pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Perguruan Mu'allimat masih belum maksimal memanfaatkan fasilitas internet, pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah dan kadang diselingi dengan metode diskusi. Realitanya siswa lebih cepat bosan karena dalam penyampaianya yang cenderung monoton dan siswa juga kurang aktif dalam pembelajaran. Dan Kahoot menjadi pilihan utama media pembelajaran dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan. Penggunaan Kahoot sangat membantu pengajar dalam memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran serta dapat memperkenalkan peserta didik dalam menggunakan teknologi di masa kini. pengajar dapat

membuat soal kuis atau tes dikemas dengan menarik yang membuat peserta didik nyaman dan termotivasi untuk mengerjakan dengan baik.¹²

Metode

Pendekatan yang digunakan disini yakni menggunakan pendekatan kuantitatif.¹³ Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design*. Metode ini digunakan untuk mengetahui nilai siswa dari kelas yang diberi perlakuan (eksperimen), dan kelas yang tidak diberi perlakuan (kontrol) dalam peningkatan. Dan desain penelitian yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Untuk populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII di MTs Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang yang berjumlah sekitar 338 siswa yang terbagi menjadi beberapa kelas. Yakni kelas Progam Qur'an (PQ) enam kelas, kelas progam IPA 3 kelas, dan progam Bahasa 1 kelas. Dan didalam satu kelas rata-rata terdapat 32-35 siswa. Dan pengambilan sampel dipilih secara random pada tiap-tiap kelas. Setiap kelas diberi nomor, kemudian random sampel dilakukan terhadap kelas-kelas tersebut yang terdiri dari 10 kelas dan kemudian diambil 2 kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.¹⁴

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 3 teknik, diantaranya: Observasi, Dokumentasi, dan menggunakan Tes. Dalam tes ini menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design*.¹⁵

¹² Natalia Christiani dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran: Kaboot* (Sukabumi: CV Jejak, 2019), 6.

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: PT Rorenka Cipta, 2013), 19.

¹⁴ Djunaidi M. Ghony, *Dasar-Dasar Penelitian Eksperimen Untuk Bidang: Kedokteran, Farmasi, Pendidikan, Psikologi, Sosiologi Dan Lain-Lain* (Sukabumi: Usaha Nasional, 1988), 108.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020), 133.

Untuk teknik analisa data pada penelitian ini rumusan masalah 1 dan 2 menggunakan statistik diskriptif sedangkan untuk menjawab rumusan masalah yang ke-3 digunakan *Uji Paired sampel T-Test*. Tetapi didahului uji prasyarat yang meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas.

Hasil Penelitian

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran media Kahoot terhadap kreativitas belajar siswa (Studi eksperimen di MTs. Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang tahun 2023/2024). Maka peneliti menggunakan data kuantitatif.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design*. Metode ini digunakan untuk mengetahui nilai siswa dari kelas yang diberi perlakuan (eksperimen) dan kelas yang tidak diberi perlakuan (kontrol) dalam peningkatan.

Dalam penelitian ini kelas eksperimen diberikan treatment pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot dan kelas kontrol diberikan treatment pembelajaran dengan metode konvensional atau tidak menggunakan media Kahoot.

Penggunaan media Kahoot pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilaksanakan setelah peneliti memberikan materi kepada peserta didik dan setelah peserta didik diberikan materi yang cukup, peneliti melanjutkan dengan memberi kuis melalui media Kahoot. dan peneliti juga mengulas materi pekan sebelumnya yang bertujuan untuk memicu atau sebagai stimulus peserta didik agar siap menerima pembelajaran dengan materi baru.

Pembelajaran di mulai dari pemberian tes awal atau *pretest* yakni pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen

diberikan *treatment* dengan media Kahoot kemudian diberikan tes kembali *post test* di mana tes ini menjadi pembandingan pada *pretest*. dan untuk kelas kontrol juga sebaliknya, tetapi pada kelas kontrol tidak diberikan *treatment* dengan media Kahoot.

Selanjutnya tes tersebut diujikan kepada 30 siswa kelas kontrol dan 30 siswa kelas eksperimen. Adapun sajian data penelitian sesuai dengan hasil tes sebagai berikut:

Hasil Tes Kelas Eksperimen						
No.	Pretest	Posttest		No.	Pretest	Posttest
1	60	90		16	40	80
2	40	90		17	30	80
3	50	85		18	55	85
4	30	95		19	55	80
5	45	70		20	20	85
6	50	85		21	45	70
7	30	95		22	40	95
8	35	80		23	50	75
9	40	85		24	55	90
10	25	80		25	45	100
11	30	90		26	50	85
12	45	80		27	45	80
13	30	95		28	30	90
14	35	95		29	30	75
15	50	95		30	25	80

Hasil Tes Nilai Kontrol						
No	Pretest	Posttest		No.	Pretest	Posttest
1	45	45		16	30	30
2	50	50		17	45	55
3	45	55		18	40	45

4	40	50	19	55	45
5	45	55	20	45	55
6	60	65	21	60	45
7	50	40	22	50	35
8	50	50	23	50	55
9	45	70	24	65	70
10	50	55	25	40	45
11	50	60	26	40	65
12	55	75	27	45	55
13	45	45	28	50	60
14	35	40	29	50	55
15	55	75	30	55	45

Adapun nilai dari tes *pretest* dan *post-test* kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan pembelajaran media Kahoot adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Nilai Pretest dan Posttest kelas eksperimen

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	30	40	20	60	40.33	10.662
Post-Test Eksperimen	30	30	70	100	85.33	7.871
Valid N (listwise)	30					

Pada output ini diperlihatkan hasil statistic deskriptif pada kedua sampel *pretest* eksperimen dan *Post-test* eksperimen, untuk nilai *pretest* diperoleh rata-rata atau mean sebesar 40,33 sedangkan untuk nilai *post-test* diperoleh rata-rata atau mean 85.33 dengan jumlah responden 30 siswi yang digunakan pada kelas eksperimen. Untuk nilai Std. Deviation pada *pretest* eksperimen 10,662 dan *post-tets* eksperimen 7.871.

Dapat dilihat nilai rata-rata hasil belajar pada *pretest* 40,33 < *posttest* 85,33 maka dapat diartikan secara deskriptif terdapat kenaikan signifikan dari sebelum diberi treatment dan sesudah diberi treatment dengan media Kahoot.

Tabel 4.2 Pretest Post-Test Eksperimen dan Kontrol

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	30	40	20	60	40.33	10.662
Post-Test Eksperimen	30	30	70	100	85.33	7.871
Pre-Test Kontrol	30	5	30	65	48.00	7.497
Post-Test Kontrol	30	45	30	75	53.00	11.188
Valid N (listwise)	30					

Hal ini dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa dengan menggunakan media Kahoot dan selain media Kahoot pada siswa kelas VIII MTs. Perguruan Mu'allimat dapat dilihat pada tabel diatas, bahwa nilai dari kelas eksperimen pada saat *pretest* rata-rata nilai 40,33 sedangkan pada saat *posttest* rata-rata nilai 85,33. Dan pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* adalah 48,00 dan pada saat *post-test* rata-rata nilai 53,00. Artinya kreativitas belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan kreativitas yang signifikan sedangkan dan pada kelas kontrol peningkatannya hanya 23,3%. Untuk memperjelas hasil tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat digambarkan melalui histogram di bawah ini:



Gambar 4.1 Kreativitas Belajar Siswa

Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa kelas VIII menggunakan Pembelajaran Media Kahoot. Digunakan *Uji Paired sampel T-Test*. Tetapi didahului uji prasyarat yang meliputi uji normalitas. Berikut adalah uji normalitas data:

Tabel 01 Uji Tes Normalitas Data

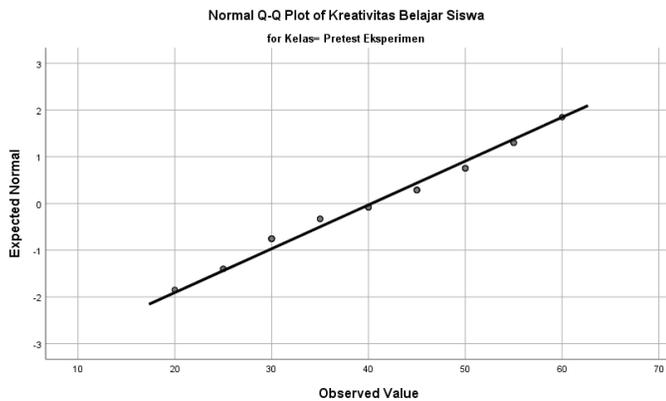
		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.167	30	.032	.949	30	.157
	Post-Test Eksperimen	.151	30	.079	.944	30	.114
	Pre-Test Kontrol	.161	30	.044	.961	30	.325
	Post-Test Kontrol	.162	30	.042	.960	30	.301

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (sig.) untuk data pada uji shapiro-wilk $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

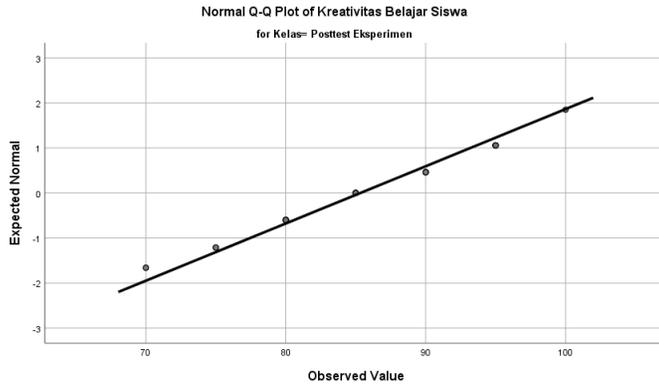
Untuk memperjelas hasil tes normalitas data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat digambarkan melalui Normal Probability Plot. Dengan dasar pengambilan keputusan:

1. Data dikatakan terdistribusi normal, jika data atau titik menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal.
2. Data dikatakan tidak berdistribusi normal, jika data atau titik menyebar jauh dari arah garis atau tidak mengikuti diagonal.

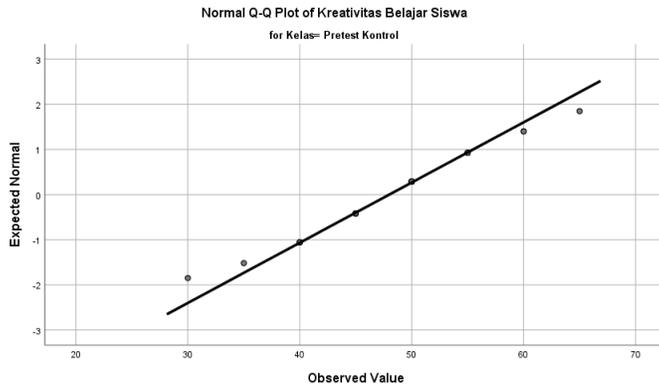
Berikut digambarkan Normal Probability Plot sebagai berikut:



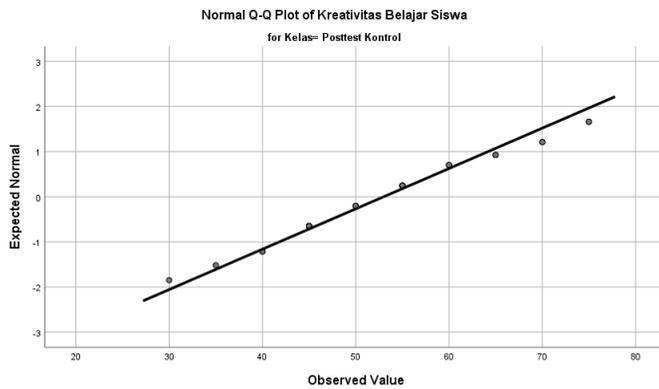
Gambar 01 Normal Probability Plot Pretest Eksperimen



Gambar 02 Normal Probability Plot Posttest Eksperimen



Gambar 03 Normal Probability Plot Pretest Kontrol



Gambar 04 Normal Probability Plot Posttest Eksperimen

Berdasarkan Normal Probability Plot diatas bahwa data terdistribusi normal, data atau titik menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal.

Langkah berikutnya adalah menguji hipotesis untuk membandingkan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui dua kelas tersebut sama atau berbeda.

H₀ :Tidak terdapat pengaruh pembelajaran media Kahoot terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang.

H_a :Terdapat pengaruh pembelajaran media Kahoot terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang.

Dan Taraf signifikansi (α) dalam penelitian ini ditetapkan sebesar 0.05. Taraf signifikansi (α) digunakan peneliti dalam mengambil keputusan untuk menolak atau mendukung hipotesis nol.

Karena data berdistribusi normal. Maka langkah selanjutnya adalah menguji nilai kelas eksperimen dan nilai kelas kontrol dengan uji *Paired Sample T-Test*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Paired Sample T-Test* adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest.

Dengan hasil uji tes yang akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 02 Uji Paired sample Statistik

Paired Samples Statistics			
Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean

Pair 1	Pre-Test Eksperimen	40.33	30	10.662	1.947
	Post-Test Eksperimen	85.33	30	7.871	1.437
Pair 2	Pre-Test Kontrol	48.00	30	7.497	1.369
	Post-Test Kontrol	53.00	30	11.188	2.043

Pada pair 1 diperlihatkan hasil statistic deskriptif pada kedua sampel *pretets* dan *postets* eksperimen, untuk nilai *pretest* diperoleh nilai rata-rata 40,33 sedangkan untuk nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata 85,33 dengan jumlah responden 30 siswi yang digunakan pada sampel kelas eksperimen. Untuk nilai std. Devision pada *pretest* eksperimen yaitu 1,947 dan nilai *postets* eksperimen 1.437.

Dan pada pair 2 diperlihatkan hasil statistic deskriptif pada kedua sampel *pretets* dan *postets* kontrol, untuk nilai *pretest* diperoleh nilai rata-rata 48,00 sedangkan untuk nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata 53,00 dengan jumlah responden 30 siswi yang digunakan pada sampel kelas kontrol. Untuk nilai std. Devision pada *pretest* kontrol yaitu 1,369 dan nilai *postets* kontrol 2.043.

Dapat dilihat nilai rata-rata nilai siswi pada *pretets* eksperimen 40,33 < *posttest* eksperimen 85,33 dan *pretest* kontrol 48,00 < *posttest* kontrol 53,00, maka dapat diartikan secara deskriptif kreativitas belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan kreativitas yang signifikan sedangkan dan pada kelas kontrol peningkatanya hanya 23.3%.

Tabel 03 Uji Korelasi

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.

Pre-Test	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Pair Eksperimen	45.00	13.64	2.491	50.09	39.90	18.0	29	.000	
1 - Post-Test	0	6		5	5	632			
Eksperimen									
Pre-Test	-	10.25	-	-	-	-	-	-	-
Pair Kontrol -	5.000	5	1.872	8.829	.1.171	2.67	29	.012	
2 Post-Test						0			
Kontrol									

Output pair 1 diketahui nilai sig, (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *postets* pada kelas eksperimen. Sedangkan pada output pair 2 diketahui nilai sig, (2-tailed) adalah sebesar $0,012 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *postets* pada kelas kontrol.

Berdasarkan pembahasan output pair 1 dapat simpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran media Kahoot terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang.

Pembahasan

Perkembangan informasi dan teknologi yang kian pesat tak dapat dihindari dan menjadi bagian penting dari pendidikan dan pembelajaran. Guru sebagai garda terdepan dunia pendidikan harus melek teknologi, mengikuti perkembangan terkini, serta menyesuaikan dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Hal ini penting mengingat pembelajaran yang berkembang saat ini hampir dipastikan memanfaatkan teknologi didalamnya. Dan guru harus bisa menginovasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Karena banyak permasalahan-permasalahan saat

pembelajaran berlangsung. Seperti contoh guru banyak yang masih menggunakan metode ceramah yang monoton yang membuat peserta didik cepat bosan akan pembelajaran dan memahami materi. Dan guru juga kurang memaksimalkan penggunaan teknologi, padahal teknologi saat ini sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan sebuah mata pelajaran yang erat hubungannya dengan peristiwa masa silam, baik itu peristiwa politik, sosial, maupun ekonomi yang memang benar-benar terjadi dalam suatu negara Islam dan dialami oleh masyarakat Islam untuk diambil pelajarannya. Ada banyak anggapan bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah pelajaran yang sulit, membutuhkan daya hafal yang tinggi, dan berbagai permasalahan lain yang membuat peserta didik kurang berminat terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Padahal, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini sangat penting karena didalamnya ada hubungan antara peristiwa sejarah tertentu dengan perkembangan hukum Islam yang diajarkan di mata pelajaran lainnya.

Oleh karena itu sebagai bentuk upaya meningkatkan minat, kualitas, dan inovasi pada pembelajaran, maka guru bisa menerapkan media pembelajaran yang berbasis digital. Salah satunya adalah Kahoot. Kahoot menjadi pilihan utama media pembelajaran dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan. Penggunaan Kahoot sangat membantu pengajar dalam memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran serta dapat memperkenalkan peserta didik dalam menggunakan teknologi secara baik dan benar sehingga mereka berlatih mengikuti perkembangan teknologi di masa kini. Kahoot juga dirancang untuk mengasah kreativitas peserta didik. Karena didalam Kahoot banyak fitur-fitur yang menarik. Kreativitas sendiri melibatkan keterampilan seperti keingin tahaun, menemukan sesuatu dan eksplorasi. Sehingga peserta didik mampu untuk mengasah kreativitas pada pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh pembelajaran media kahoot terhadap kreativitas belajar siswa dengan membandingkan kelas kontrol dan juga kelas eksperimen. Dimana kelas eksperimen menggunakan pembelajaran media Kahoot dan kelas kontrol yang tidak menggunakan pembelajaran media Kahoot. Kemudian membandingkan hasil dari tes dengan menggunakan uji *t-test* satu sampel antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen yang menggunakan media kahoot dalam pembelajarannya mengalami hasil yang sangat signifikan yakni diperoleh rata-rata sebesar *pretest* 40,33 < *posttest* 85,33. Sedangkan pada pembelajaran yang menggunakan media konvensional yang tidak menggunakan treatment kahoot diperoleh rata-rata sebesar *pretest* 48,00 < *posttest* 53,00 artinya kenaikan hanya di peroleh sebesar 23,3%. Dan pada uji *Paired Sample T-Test* diketahui bahwa sig-2 tailed pada kelas eksperimen sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian hipotesis yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah H_a diterima yang berbunyi “Terdapat pengaruh pembelajaran media Kahoot terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VIII di MTs Perguruan Mu’allimat Cukir Jombang”.

Kesimpulan

Demikian penelitian ini penulis susun berdasarkan teori dan fakta yang terdapat dilapangan. Pada bagian ini penulis memberikan kesimpulan secara general berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis tulis dibab sebelumnya, maka dapat disimpulkan tentang pengaruh pembelajaran media Kahoot terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII Perguruan Mu’allimat Cukir Jombang, sebagai berikut:

1. Dari hasil rumusan masalah pertama dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran media Kahoot pada kelas eksperimen mengalami kenaikan yang signifikan sebelum diberi treatment dan

sesudah diberi treatment dapat dilihat nilai rata-rata yaitu nilai *pretest* kelas eksperimen 40,33 dan nilai *post-test* eksperimen 85,33.

2. Dari rumusan masalah kedua dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa dengan menggunakan media Kahoot mengalami peningkatan kreativitas yang signifikan sedangkan pada kelas kontrol yang tidak beri treatment hanya mengalami kenaikan 23,3%. Dapat dilihat nilai rata-rata pada kelas eksperimen nilai *pretest* sebesar 40,33 dan nilai *post-test* 85,33. Dan pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* sebesar 48,00 dan nilai *post-test* 53,00.
3. Dari rumusan masalah ketiga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam menerapkan pembelajaran media Kahoot terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang. Pada uji *Paired Sample T-Test* diketahui bahwa sig-2 tailed pada kelas eksperimen sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sementara pada kelas kontrol sig-2 tailed sebesar $0,012 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian hipotesis yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah H_a diterima yang berbunyi "Terdapat pengaruh pembelajaran media Kahoot terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VIII di MTs Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang".

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Al-Karim
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: PT Rirenka Cipta, 2013)
- Candra, Wijaya, Rahmat Hidayat, and Rafida & Tien, *Manajemen Sumber Daya Pendidik Dan Tenaga Kependidikan* (Medan: LPPPI, 2019)
- Christiani, Natalia, and Dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran: Kaboot* (Sukabumi: CV Jejak, 2019)
- Djunaidi M. Ghony, *Dasar-Dasar Penelitian Eksperimen Untuk Bidang: Kedokteran, Farmasi, Pendidikan, Psikologi, Sosiologi Dan Lain-Lain* (Sukabumi: Usaha Nasional, 1988)
- Hasanuddin & Ersa Nur Wahyuni, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2007)
- Husamah, Arina Restian & Rohmad Widodo, *Pengantar Pendidikan* (Malang: UMM Press, 2019)
- Ika, Lestari, and Zakiah Linda, *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran* (Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019)
- Ismail, Fajri, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018)
- Lestari, Ika, and Zakiah Linda, *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran* (Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019)
- Pribadi, Benny A., *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017)
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesional Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020)
- Syefril & Zelhendri Zen, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Depok: KENCANA, 2017)
- Tukiran, Martinus, *Filsafat Manajemen Pendidikan* (Jakarta: PT Kanisius, 2020)
- 'Undang-Undang Dasar 1945', Pasal 33.Ayat 3