

ABSTRAK

Nuri Qurota ‘Aini. *Pengaruh Penerapan Metode Drill Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif PAI Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 56 Bandung*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar kognitif PAI di kelas VIII SMPN 56 Bandung yang masih dibawah KKM. Pembelajaran PAI telah menggunakan metode yang berpusat pada peserta didik, namun hasil belajar kognitif peserta didik masih kurang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui penerapan metode drill berbasis aplikasi *kahoot* pada pembelajaran PAI kelas VIII di SMPN 56 Bandung (2) mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik menggunakan metode drill berbasis aplikasi *kahoot* pada pembelajaran PAI kelas VIII di SMPN 56 Bandung (3) mengetahui pengaruh penerapan metode drill berbasis aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar kognitif PAI peserta didik kelas VIII SMPN 56 Bandung.

Penelitian ini bertolak pada pemikiran bahwa hasil belajar merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Efektif atau tidaknya metode pembelajaran yang dilakukan dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Proses pembelajaran metode drill berbasis aplikasi Kahoot dapat membawa nuansa senang dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu hipotesis yang diajukan adalah pembelajaran metode drill berbasis aplikasi Kahoot dapat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen dengan menggunakan Static Group Comparisson Design. Populasi penelitian ini merupakan kelas VIII SMPN 56 Bandung dimana kelas VIII A sebagai sampel yang diambil secara langsung. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Sedangkan analisis data berupa teknik analisis deskriptif dan teknik analisis non parametrik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan metode drill berbasis aplikasi kahoot dalam pembelajaran PAI mendapatkan respon yang baik. Peserta didik sangat antusias saat pembelajaran berlangsung. Keterlaksanaan metode drill berbasis aplikasi Kahoot sebesar 87,5% dengan kategori sangat tinggi (2) Perolehan hasil belajar kognitif peserta didik kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata sebesar 85,67 dengan skor ideal 80, standar deviasinya sebesar 6,5 sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol yaitu 71,33 dengan selisih 11,67 skor idealnya adalah 80 dan standar deviasinya 10,39. (3) Hasil analisis menggunakan Mann Whitney memiliki value $0,000 < 0,05$ yang berarti adanya pengaruh metode drill berbasis aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar kognitif PAI.

Kata kunci: *pembelajaran, metode drill, kahoot, hasil belajar kognitif*