

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar adalah suatu kegiatan yang mengharapkan adanya perubahan perilaku peserta didik. Perubahan perilaku tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Tujuan dari belajar yaitu peserta didik dapat memahami bahan-bahan belajar yang telah diajarkan sebelumnya. Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru bertanggungjawab untuk menjadikan suasana belajar mengajar yang menarik, menyenangkan, efektif dan kondusif. Suasana belajar tersebut perlu diciptakan agar peserta didik senantiasa bersemangat dan fokus saat guru mengajar dan memahami materi yang diajarkan oleh guru. (Fauzih, 2019: 1)

Dalam kegiatan belajar mengajar, seorang guru perlu mempunyai keterampilan yang mumpuni agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu keterampilan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar adalah keterampilan menerapkan metode yang efektif dan menarik minat peserta didik untuk belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, maka guru perlu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan secara efektif dan sistematis.

Metode pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan metode yang dilakukan oleh guru saat proses belajar mengajar sangat menentukan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, metode yang digunakan guru saat menyampaikan materi apabila disampaikan dengan menarik akan membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Sebagaimana firman Allah Swt dalam Qur'an Surat An-Nahl: 125

أَدْخِ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْ لَهُم بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantulah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”

Ayat tersebut menjelaskan bahwa guru perlu menyampaikan pelajaran dengan metode atau cara yang bijaksana dan sesuai antara bahan pelajaran dengan kemampuan peserta didik yang akan menerimanya. Dalam menetapkan metode, guru harus mengetahui batas-batas kebaikan serta kelemahan metode yang akan digunakannya dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat memungkinkan guru untuk merumuskan kesimpulan mengenai hasil belajar atau pencapaian tujuan pembelajaran. (Fannani, 2014: 30)

Keberhasilan proses pembelajaran dapat diketahui melalui dua kriteria yaitu dari sisi proses pembelajaran dan dari sisi hasil belajar. Proses pembelajaran menekankan pada interaksi dinamis antara guru dan peserta didik. Hal ini dapat menjadikan peserta didik menjadi subjek yang belajar dan mampu mengembangkan potensinya melalui belajar mandiri, sehingga tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai secara efektif. Sedangkan kriteria dari sisi hasil belajar menekankan pada tingkat pencapaian tujuan oleh peserta didik dalam hal kualitas maupun kuantitas. (Safitri, 2011: 3)

Hasil belajar adalah suatu nilai yang diperoleh dari tingkat pemahaman peserta didik. Hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang diperoleh peserta didik dengan kriteria yang telah ditentukan.

Di abad ke-21 ini teknologi berkembang sangat pesat. Dampak globalisasi sangat memengaruhi segala aspek dalam kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Saat ini guru menghadapi tantangan yang jauh lebih besar dari era sebelumnya. Guru menghadapi peserta didik yang jauh lebih beragam, materi pembelajaran yang jauh lebih kompleks, standar proses pembelajaran serta tuntutan capaian kemampuan berpikir peserta didik yang lebih tinggi. Oleh karena itu, saat

ini guru tidak hanya mampu bersaing dalam hal kepandaiannya saja melainkan harus kreatif dan cerdas dalam bertindak (*hard skill-soft skills*). (Ishaq & Syamsuri, 2018: 7)

Seiring berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar kini mulai beralih dari konvensional menuju digital. Bagi pendidik, pengetahuan serta penguasaan teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai agar mendukung peningkatan proses pembelajaran. Sementara itu bagi peserta didik, penguasaan teknologi dapat membantu proses berpikir serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini disebabkan karena teknologi memiliki banyak ruang untuk memberikan informasi tanpa batas. (Irwan dkk, 2019: 95)

Perkembangan teknologi saat ini sebaiknya dapat dimanfaatkan oleh guru agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Guru dapat mengemas pembelajaran dengan teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh kemajuan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar. Pembelajaran yang inovatif bisa diadaptasi dari metode pembelajaran yang menyenangkan. "*Learning is fun*" adalah kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif.

Sebaiknya guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan selama proses belajar PAI berlangsung, begitupun dengan mengevaluasi hasil belajarnya. Faktanya dalam mengevaluasi kebanyakan guru masih menggunakan alat evaluasi hanya melalui tes tulis dan tes lisan sehingga belum dapat menggunakan evaluasi yang inovatif dan praktis dalam pembelajaran PAI. Potensi yang dimiliki oleh sekolah salah satunya yaitu dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai seperti tersedianya komputer dan jaringan internet. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memanfaatkan fasilitas yang ada untuk proses belajar mengajar yang lebih efisien.

Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan alat evaluasi pun kini dapat dilakukan berbasis teknologi. Hal ini dapat memberikan dampak yang positif, karena peserta didik diharapkan dapat merasa lebih termotivasi dan lebih antusias dalam belajar PAI di kelas. Salah satu alat evaluasi yang dikembangkan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik yaitu

aplikasi *Kahoot*. *Kahoot* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Dengan harapan bahwa peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman serta hasil belajar peserta didik akan menjadi lebih baik.

Kebanyakan dari peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran PAI merupakan suatu pelajaran yang mudah. Namun pada kenyataannya peserta didik mengalami kesulitan saat mengerjakan evaluasi PAI tersebut. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar PAI yang kurang memuaskan. Terlebih lagi PAI merupakan mata pelajaran yang penting, kini nilai KKM PAI pun cukup tinggi yaitu 78. Apabila peserta didik mendapatkan nilai yang tidak mencukupi maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran PAI di kelas belum efektif atau peserta didik belum dapat memahami materi dengan baik.

Hasil observasi yang telah dilakukan di kelas VIII SMPN 56 Bandung, peneliti menemukan bahwasannya guru telah menjadikan smartphone sebagai media penunjang pembelajaran dalam kelas saat proses pembelajaran PAI berlangsung, guru menugaskan peserta didik untuk mencari berbagai sumber materi dari internet. Namun, peserta didik belum mendapatkan hasil belajar kognitif yang maksimal. Selain itu, pemanfaatan fasilitas yang berkaitan dengan teknologi seperti internet, komputer dan smartphone pun belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru. Salah satu langkah yang diperlukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan memberikan inovasi terhadap penggunaan metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI. Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran adalah diterapkannya metode pembelajaran *drill* berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan melakukan sebuah penelitian yang berjudul: “Pengaruh Penerapan Metode *Drill* Berbasis Aplikasi *Kahoot* terhadap Hasil Belajar Kognitif PAI Peserta Didik kelas VIII SMPN 56 Bandung.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan metode drill berbasis aplikasi kahoot pada pembelajaran PAI kelas VIII di SMPN 56 Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik menggunakan metode drill berbasis aplikasi kahoot pada pembelajaran PAI kelas VIII di SMPN 56 Bandung?
3. Bagaimana pengaruh penerapan metode *drill* berbasis aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar kognitif PAI peserta didik kelas VIII SMPN 56 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

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.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai penerapan metode *drill* berbasis aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran PAI yang dapat dijadikan bahan kajian bagi siapapun yang membutuhkan referensi mengenai proses peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dimanapun, terkhusus di lingkungan SMPN 56 Bandung.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai bentuk pengembangan diri dalam melatih kemampuan menganalisis suatu permasalahan, memberikan sebuah

motivasi agar suatu saat dapat menjadi seorang pendidik yang dapat memberikan manfaat dan mengambil peluang untuk berinovasi serta berkreasi dalam proses pembelajaran dan dapat menambah wawasan.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar PAI; peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya, berpikir kritis, aktif dalam belajar PAI serta dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan bijaksana.

c. Bagi Guru

Bermanfaat untuk membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran PAI dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, menginovasi pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh saat melaksanakan proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator dan dapat memfasilitasi pengembangan potensi gaya belajar dan kebutuhan belajar peserta didik yang beragam.

d. Bagi Sekolah

Bermanfaat untuk memberikan informasi tentang metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan mendukung pengembangan teknologi di lingkungan sekolah serta pemanfaatan internet.

E. Kerangka Berpikir

Pendidik adalah salah satu unsur terpenting dalam mengembangkan hasil belajar. Menilai hasil belajar merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru dalam aspek pedagogik. Pelaksanaan penilaian hasil belajar dilandasi oleh teori Bloom. Taksonomi Bloom dalam ranah kognitif mengklasifikasikan perilaku menjadi enam kategori yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Tingkatan dalam taksonomi Bloom tersebut telah digunakan dalam penyusunan tujuan-tujuan pendidikan, penyusunan tes dan kurikulum di seluruh dunia selama hampir setengah abad. Sehingga taksonomi Bloom ranah kognitif direvisi oleh Anderson dan Krathwohl.

Taksonomi Bloom ranah kognitif yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl adalah:

- a. Mengingat (Remembering)
Peserta didik mampu mengingat materi yang baru dipelajari.
- b. Memahami (Understanding)
Peserta didik mampu memahami makna, translasi, interpolasi, penafsiran materi ajar dan masalah.
- c. Menerapkan (Applying)
Peserta didik mampu menerapkan gagasan, prosedur, metode, teori, rumus, dan sebagainya dalam pembelajaran. Peserta didik mampu menerapkan apa yang telah dipelajari dalam kelas.
- d. Menganalisis (Analysing)
Peserta didik mampu menganalisis informasi yang masuk dan membagi informasi ke dalam bagian yang lebih kecil agar mampu mengenali pola atau hubungannya dan mampu mengenali serta membedakan faktor yang menyebabkan akibat dari sebuah skenario yang rumit.
- e. Menilai (Evaluating)
Peserta didik mampu memberikan penilaian pada solusi, gagasan, metodologi, prosedur kerja dan sebagainya dengan menggunakan kriteria yang cocok untuk memastikan nilai efektivitas dan manfaatnya.
- f. Menciptakan (Creating)
Peserta didik mampu menempatkan unsur-unsur untuk membentuk suatu keseluruhan yang koheren dan berfungsi serta mampu mengorganisasikan kembali unsur-unsur menjadi suatu pola baru melalui membangkitkan, merencanakan atau menghasilkan sesuatu (Majid, 2017: 47).

Metode pengajaran yang baik adalah metode yang mampu mengantarkan peserta didik dalam berbagai macam kegiatan, dalam hal ini peserta didik harus diberi kesempatan untuk melatih kemampuannya, misalnya menyelesaikan tugas-tugas dan latihan-latihan. Salah satu metode yang digunakan guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah metode *drill* atau latihan. *Drill*

atau latihan merupakan metode mengajar yang dapat digunakan untuk mengaktifkan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung, karena metode *drill* menuntut peserta didik untuk selalu belajar dan mengevaluasi latihan-latihan yang diberikan oleh guru.

Metode *drill* adalah latihan yang dimaksudkan untuk memperoleh ketangkasan atau keterampilan latihan terhadap apa yang dipelajari, karena hanya dengan melakukan secara praktis suatu pengetahuan dapat disempurnakan dan siap siagakan (Ramayulis, 2014: 349). Pendapat ini menggambarkan bahwa metode *drill* tersebut menekankan pada pembelajaran yang bersifat latihan untuk keterampilan. Pembelajaran yang dilangsungkan untuk metode ini dimana materi yang akan diajarkan menuntut untuk sebuah penguasaan keterampilan peserta didik agar mereka memiliki ketangkasan yang langsung dapat siap dalam pengetahuan diri sendiri.

Dalam proses pembelajaran PAI, penggunaan metode *drill* perlu memperhatikan desain dari metode *drill* tersebut, yaitu:

1. Asosiasi

Asosiasi adalah suatu prosedur yang berfungsi sebagai alat memori dengan cara menghubungkan ide-ide baru dengan yang lain agar lebih mengingat keduanya. Asosiasi peserta didik dalam pembelajaran dapat dilakukan dalam dua hal, yaitu ingatan atau memori dan pembelajaran asosiatif eksplisit. Asosiasi positif dapat terbentuk ketika dihargai setelah melaksanakan tugas.

Dalam tahap ini, guru PAI menghubungkan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dipelajari, guru PAI meminta perwakilan peserta didik untuk memberikan komentar mengenai materi yang akan dipelajari dan guru PAI mengajak peserta didik untuk berpikir mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Menyampaikan tujuan

Pada tahap ini, guru menanyakan kepada peserta didik mengenai pembelajaran yang lalu, kemudian menyampaikan secara jelas tujuan

pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* dan yang terakhir menyampaikan arti serta manfaat tujuan pembelajaran tersebut bagi peserta didik.

3. Memotivasi peserta didik

Motivasi adalah usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang tergerak melakukan segala sesuatu agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam mendorong peserta didik untuk mewujudkan tujuan belajar, motivasi dapat membantu peserta didik lebih cepat memahami pelajaran dengan baik sehingga mampu meraih tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

4. Melakukan latihan

Dalam melakukan latihan, guru meminta peserta didik untuk melakukan pelatihan dengan pengulangan agar peserta didik lebih memahami pembelajaran melalui proses pengulangan tersebut. Supaya peserta didik tidak mengalami kesulitan, maka guru harus memberikan prinsip-prinsip dasar pengerjaan latihan tersebut. Selama latihan berlangsung, guru memperhatikan bagian-bagian yang sebagian besar sulit dipahami oleh peserta didik.

5. Aplikasi

Apabila suatu latihan telah dikuasai oleh peserta didik dan mereka telah memahami materi dengan baik, maka peserta didik diharapkan mampu memahami bahan pembelajaran dengan baik melalui proses pengulangan dalam latihan tersebut. Pada tahap ini, guru PAI meminta peserta didik untuk mengulang kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya, kemudian guru membimbing peserta didik untuk melakukan pengulangan materi tersebut agar peserta didik memiliki keterampilan yang baik, lalu guru PAI memberikan latihan terkait pemahaman yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari serta mengarahkan peserta didik untuk mempraktekkan apa yang telah mereka pahami dan yang terakhir adalah guru PAI dan peserta didik membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari

6. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran adalah kegiatan pengukuran dan penilaian dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru memberikan test kepada peserta didik terkait materi pembelajaran yang telah disediakan.

7. Tindak lanjut

Tindak lanjut dilakukan sebagai bentuk realisasi dari tahap aplikasi yang telah dilalui oleh peserta didik. Pada tahap ini, guru PAI meminta peserta didik untuk mengulangi materi yang telah dipelajari di luar kelas dan menyarankan peserta didik untuk terus mengembangkan materi yang telah dipelajari melalui metode *drill*. (Tambak, 2016: 118)

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia pendidikan memerlukan tenaga profesional yang dapat memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut. Pendidikan tidak hanya bertumpu pada satu pendekatan yang tradisional saja namun harus mampu menyeimbangkannya dengan kemajuan teknologi tersebut, karena peran teknologi sangat penting terhadap peserta didik. Perkembangan tersebut telah mendorong adanya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan tersebut dapat dibuktikan dengan banyak munculnya berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan dalam proses latihan dan evaluasi pembelajaran di kelas. Salah satu aplikasi pembelajaran tersebut adalah *Kahoot*.

Kahoot adalah platform hasil kolaborasi antara Norwegian University of Technology and Science dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator. Platform ini dapat diakses dan digunakan seluruh fitur di dalamnya secara gratis. Saat menggunakan aplikasi *kahoot* dalam proses evaluasi pembelajaran, dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang banyak tersedia di internet. (Putri & Muzakki, 2019: 219)

Aplikasi *Kahoot* adalah platform teknologi pembelajaran yang mengkombinasikan antara evaluasi pembelajaran dengan game dan dilengkapi sistem pemantau aktivitas para peserta didik. Menurut Correia & Santos (2017: 2) aplikasi *Kahoot* dapat memotivasi peserta didik dan sangat berguna untuk penilaian hasil pembelajaran. *Kahoot* adalah permainan digital yang bersifat kompetitif,

selain memberikan pengalaman belajar yang bermakna, *kahoot* juga bermanfaat dalam memungkinkan peserta didik untuk mengambil hikmah dari sebuah kesalahan dan untuk mengembangkan pemikiran kritis serta keterampilan memecahkan sebuah masalah.

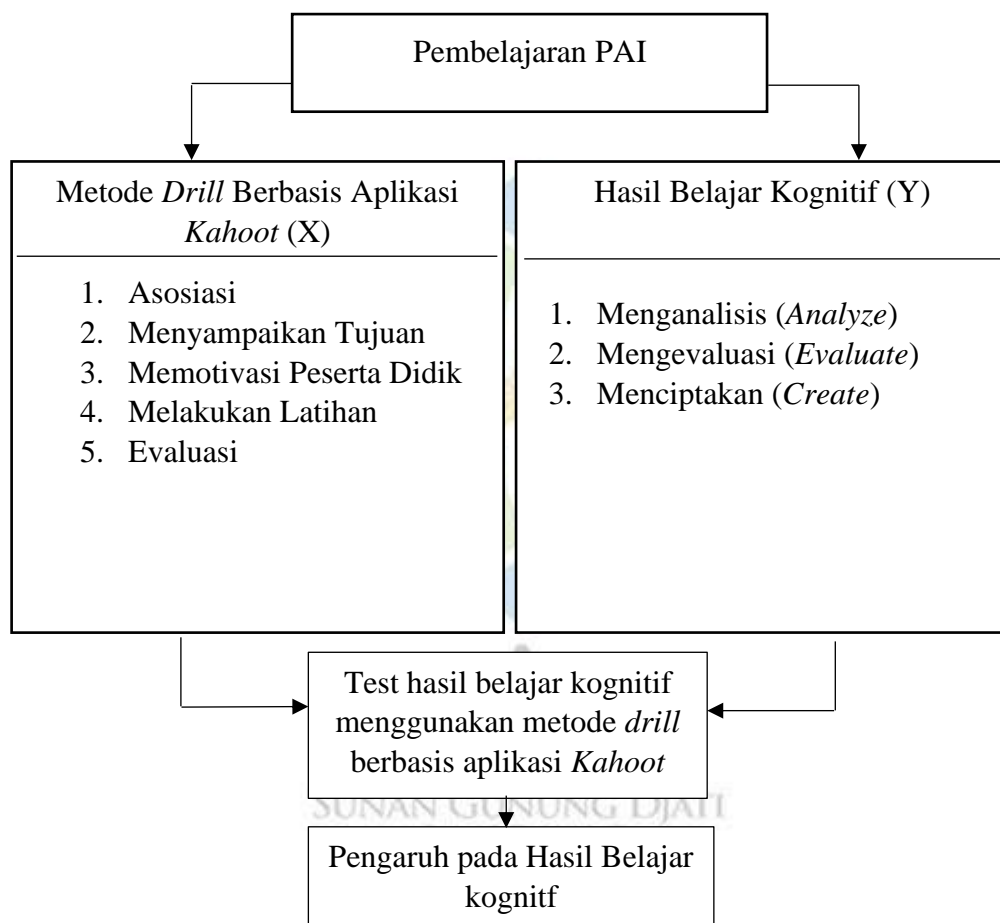
Pemanfaatan pembelajaran berbasis aplikasi ini merupakan kombinasi yang sangat dekat dengan kegiatan keseharian peserta didik atau yang biasa disebut dengan generasi milenial. Hal ini akan membawa nuansa senang dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Aplikasi ini di desain dengan unsur kompetisi dan kerjasama dalam menyelesaikan kasus dalam setiap tahap soal yang dikerjakan dan guru akan lebih cepat memberikan feedback terhadap hasil evaluasi pembelajaran.

Hasil belajar merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan cara meningkatkan kualitas sistem penilaiannya. Menurut Djemari Mardapi (2012) kualitas pembelajaran dapat dilihat dari hasil penilaiannya. Dengan penilaian, guru dapat melakukan refleksi dan evaluasi terhadap kualitas pembelajaran yang telah dilakukan. Tepat dan efektif atau tidaknya metode pembelajaran yang dilakukan dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Apabila hasil belajar peserta didik masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) maka dapat dikatakan peserta didik tersebut belum tuntas menguasai kompetensi yang telah ditentukan. Sebaliknya, apabila hasil belajar peserta didik diatas KKM, maka dapat dikatakan peserta didik sudah menguasai kompetensi yang telah ditentukan dan proses pembelajaran yang dilakukan guru berhasil. Dengan demikian, penilaian hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan guru dan sebagai pencapaian peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditentukan.

Penilaian hasil belajar merupakan suatu kegiatan guru yang berkaitan dengan pengambilan keputusan tentang pencapaian kompetensi atau hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh guru selama pembelajaran dikumpulkan melalui prosedur dan alat penilaian yang sesuai dengan indikator yang akan dinilai. Dari proses ini, akan diperoleh gambaran kemampuan

peserta didik dalam mencapai sebuah kompetensi yang telah dirumuskan secara akurat dan objektif. (Kunandar 2013)

Untuk mengetahui kerangka pemikiran antara penggunaan metode drill berbasis aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran PAI dengan indikator hasil belajar kognitif peserta didik, terdapat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono 2008). Menurut Margono (2004) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian yang dianggap paling benar atau paling tinggi tingkat kebenarannya secara teoretis. Dalam tekniknya, hipotesis adalah pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya melalui data yang didapatkan dari sampel penelitian. Secara statistik, hipotesis yaitu pernyataan keadaan parameter yang akan diuji kebenarannya melalui statistik sampel. Dalam hipotesis terdapat suatu ramalan, dimana ramalan tersebut tergantung pada penguasaan peneliti dalam ketepatan landasan teoritis dan generalisasi yang telah dibacakan dalam sumber-sumber referensi ketika melakukan kajian pustaka.

Berdasarkan pada landasan teori dan penyusunan kerangka berpikir tentang pengaruh penerapan metode *drill* berbasis aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar kognitif PAI, maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Penerapan metode *drill* berbasis aplikasi *kahoot* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif PAI kelas VIII

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat pengaruh penerapan metode *drill* berbasis aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar kognitif PAI kelas VIII

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penerapan Game *Kahoot* dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Materi Iman Kepada Rosul Allah (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII di SMP Karya Budi Cileunyi Bandung).

Penelitian ini dilaksanakan oleh Hayi Fauzih pada tahun 2019 sebagai penelitian skripsi di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Data yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah adanya peningkatan aktivitas belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menerapkan game *Kahoot* dan hasil aktivitas belajar peserta didik pada persentase siklus I sebesar 53,99% dengan mendapatkan predikat cukup aktif dan pada siklus II sebesar 89,38% mendapat predikat sangat baik

dengan kategori sangat aktif. Maka berdasarkan pada hasil data tersebut menunjukkan bahwa penerapan game *Kahoot* dalam proses pembelajaran PAI berjalan dengan baik.

Persamaan penelitian diatas dengan skripsi peneliti yaitu sama-sama menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran di kelas, adapun perbedaannya terletak pada tujuan dari penggunaan *Kahoot* tersebut. Skripsi diatas bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar, sedangkan skripsi peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Kahoot* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

2. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (*Kahoot*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang

Penelitian ini dilaksanakan oleh Syafiyatul Mafruhah, Ika Ratih Sulistiani dan Fita Mustafida pada tahun 2019 di Universitas Islam Malang. Data yang diperoleh dalam penelitian tersebut adalah terdapat perubahan pada nilai rata-rata. Hasil belajar siswa kelas XI di MIA 1 (kelas eksperimen) mengalami peningkatan yang sebelumnya 86,65 naik menjadi 91,84. Dalam hal ini terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dilihat rata-rata mana yang lebih tinggi dengan melihat nilai mean pada sample paired atau pada t hitung, t hitung diatas menunjukkan nilai positif yaitu 7,538 itu artinya rata-rata nilai eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata nilai postes kelas kontrol. Dari pernyataan diatas artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang.

Persamaan penelitian diatas dengan skripsi peneliti adalah sama-sama menggunakan aplikasi *Kahoot* untuk penelitian dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun perbedaannya terletak pada peran *Kahoot* dalam penelitian tersebut. Penulis diatas menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dikelas, sedangkan peneliti

menggunakan *Kahoot* sebagai media penunjang metode *drill* dalam pembelajaran di kelas.

3. Pengembangan Instrumen Penilaian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbasis Webquiz *Kahoot* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Penguasaan Materi Peserta Didik SMA

Penelitian ini dilaksanakan oleh Prasetyo Fitriadi, Program studi Pendidikan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini termasuk penelitian R&D, dilakukan untuk menghasilkan produk berupa instrumen penilaian model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media berupa aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran di kelas dan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis aplikasi *Kahoot* layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan materi mendapatkan penilaian validator sebanyak 3,5 dengan kategori sangat baik.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai variabel dalam penelitian. Perbedaannya yaitu terletak pada tujuan, skripsi penulis diatas bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar sedangkan peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

4. Pengaruh Metode *Drill* Terhadap Prestasi Belajar Alquran Hadits Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU 1 Kalitapen Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas

Penelitian dilakukan oleh Wiwit Safitri, Program studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Purwokerto. Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *drill* tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar al-Quran Hadits peserta didik. Hal tersebut didasarkan pada t-test =1 yang tidak berada pada taraf signifikansi 5% atau signfkansi 1%.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode *drill* dalam pembelajaran di kelas, namun penulis

diatas bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *drill* terhadap prestasi belajar peserta didik. Sedangkan peneliti menggunakan metode *drill* berbasis aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran dan bertujuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

5. Efektivitas Metode *Drill* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PAI SD Inpres Benteng II Kab. Kep. Selayar

Penelitian ini dilakukan oleh Abdul Ismail Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Tujuan penelitian skripsi tersebut adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *Drill* dalam meningkatkan hasil pembelajaran PAI. Saat pretest nilai hasil belajar hanya mencapai 51,05 yang termasuk kedalam kategori rendah. Saat menerapkan metode *drill* hasil belajar meningkat menjadi 86,05 yang termasuk kedalam kategori sangat tinggi. Begitupun efektivitas belajar peserta didik meningkat menjadi 76,96% yang awalnya hanya 63,05%.

Persamaan penelitian diatas dengan skripsi peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode *drill* dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan penelitian tersebut. Penulis diatas memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan efektivitasnya dalam pembelajaran PAI, sedangkan peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Drill* berbasis aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.