ABSTRAK
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI FIQIH SISWA KELAS 4 MI NURUSSALAM MANTINGAN NGAWI TAHUN AJARAN 2024-2025

Ahda Sabila

42.2021.1.1.3010

Penerapan teknologi dalam pembelajaran semakin penting untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Namun, pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah umumnya masih menggunakan metode yang cenderung konvensional dan monoton, sehingga kurang memanfaatkan media berbasis teknologi. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar siswa, terutama dalam mata Pelajaran Fiqih.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar Fiqih siswa kelas IV di MI Nurussalam Mantingan Ngawi pada tahun ajaran 2024-2025.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen non-equivalent pre-test and post-test control group. Sampel penelitian terdiri dari 41 siswa kelas IV, yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Data pre-test dianalisis menggunakan uji normalitas dan homogenitas, karena data pre-test tidak berdistribusi normal namun homogen untuk analisis lebih lanjut, digunakan uji non-parametrik Mann-Whitney

Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.034 (< 0.05), yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar Fiqih siswa. Dengan demikian, aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran Fiqih

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Kahoot, untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Sekolah juga perlu memberikan pelatihan kepada guru dan menyediakan fasilitas pendukung yang memadai.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, Kahoot, Hasil belajar, Fiqih.*

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE KAHOOT APPLICATION AS A LEARNING MEDIUM ON FIQH LEARNING OUTCOMES IN CLASS IV AT NURUSSALAM ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL, MANTINGAN, NGAWI ACADEMIC YEAR 2024-2025

Ahda Sabila

42.2021.1.1.3010

The application of technology in learning is becoming increasingly important to create an engaging learning environment that aligns with students' needs in the digital era. However, learning in Madrasah Ibtidaiyah generally still relies on conventional and monotonous methods, which do not fully utilize technology-based media. This has led to suboptimal student learning outcomes, particularly in the Fiqh subject.

This study aims to determine the effect of using the Kahoot application as a learning media on the learning outcomes of Fiqh for fourth-grade students at Nurussalam Islamic Elementary School in the 2024-2025 academic year.

This study employs a quantitative approach with a non-equivalent pre-test and post-test control group experimental design. The research sample consists of 41 fourth-grade students, divided into two groups: the experimental group, which used Kahoot, and the control group, which employed conventional methods. The research instrument was a learning outcome test administered before (pre-test) and after (post-test) the treatment. The pre-test data were analyzed using normality and homogeneity tests. Since the pre-test data were not normally distributed but homogeneous, further analysis was conducted using the non-parametric Mann-Whitney test.

The results of the study showed a significance value of 0.034 (< 0.05), indicating that the use of the Kahoot application had a significant effect on students' Fiqh learning outcomes. Thus, the Kahoot application can enhance students' learning outcomes in the subject of Fiqh.

Based on the research findings, it is recommended that teachers utilize technology-based learning media, such as Kahoot, to create interactive and enjoyable learning experiences. Schools should also provide training for teachers and ensure adequate supporting facilities are available.

Keywords: *Learning media, Kahoot, Learning outcomes, Fiqh.*