

APLIKASI GAME KAHOOT DALAM BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KEGIATAN BELAJAR SISWA DALAM MAINKAN PELAJARAN IMAN KEPADA RASUL ALLAH

**Hayi Fauzih ¹, Popi Puadah ², Siti Uswatun Hasanah ³, Attabik Luthfi ⁴,
Hamdan Rasyid ⁵**

Pendidikan Islam Pascasarjana Uninversitas Islam Jakarta ¹²³⁴⁵

Email : fauzihhayi@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMP Karya Budi Cileunyi Bandung, permasalahan yang ditemukan adalah rendahnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa salah satunya disebabkan oleh berbagai faktor yaitu penggunaan metode atau media pembelajaran yang kurang tepat dan tidak tepat, sehingga siswa tidak dapat dengan mudah memahami dan menguasai materi yang disajikan. Metode yang akan digunakan adalah dengan menerapkan permainan kahoot yang bertujuan untuk dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas guru dalam proses pembelajaran PAI pada materi iman kepada Rasul Allah. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil aktivitas belajar siswa sebelum menerapkan permainan kahoot dalam pembelajaran PAI, untuk mengetahui proses pelaksanaan permainan kahoot dalam pembelajaran PAI dengan mengamati aktivitas guru dan siswa, dan untuk mengetahui peningkatan hasil aktivitas belajar siswa setelah penerapan permainan kahoot pada pembelajaran PAI. Aplikasi permainan kahoot ini menekankan pada gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar siswa melalui partisipasi kompetitif dengan teman sebayanya dalam pembelajaran yang sedang mereka pelajari dan pelajari. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode pengumpulan data adalah observasi dengan lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil analisis data diperoleh bahwa persentase aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan game Kahoot dalam pembelajaran PAI. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan game kahoot games dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Kata kunci: aktivitas pembelajaran, media pembelajaran, permainan kahoot.

Abstract

Based on observations that have been made at SMP Karya Budi Cileunyi Bandung, the problem found is the low learning activity of students in PAI subjects. The low level of student learning activity is caused by various factors, namely the use of inappropriate and inappropriate learning methods or media, so that students cannot easily understand and master the material presented. The method that will be used is to apply the kahoot game which aims to be able to improve and improve the quality of teachers in the PAI learning process on the material of faith in Allah's Apostle. Specifically, the purpose of this study was to find out the results of student learning activities before implementing the kahoot game in PAI learning, to find out the process of implementing the kahoot game in PAI learning by observing the activities of teachers and students, and to determine the increase in the results of student learning activities after the implementation of the kahoot game in learning PAI. This kahoot game application emphasizes learning styles that involve the role of student learning activities through competitive participation with their peers in the learning they are studying and learning. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The method of data collection is observation with

observation sheets and documentation. The data analysis used is descriptive qualitative. The results of data analysis showed that the percentage of student learning activities before using the Kahoot game in PAI learning. So it can be concluded that the implementation of PAI learning by using kahoot games can improve student learning activities.

Keywords: learning activities, learning media, kahoot game.

PENDAHULUAN

Belajar pada dasarnya adalah melakukan. Perbuatan untuk mengubah perilaku, seperti mengubah pengalaman menjadi pengetahuan dan pengetahuan menjadi pemahaman, oleh karena itu belajar tidak dapat dipisahkan dari aktivitas dan tidak ada pembelajaran tanpa aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar (Sardiman, 2011: 95-96).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas VIII A SM P Karya Budi Cileunyi Bandung. Dari observasi yang dilakukan diketahui bahwa ada beberapa siswa yang belajar secara pasif dan jarang dilibatkan dalam proses pembelajaran PAI. Terlihat adanya siswa yang mengalami proses pembelajaran tanpa rasa ingin tahu ketika guru menjelaskan materi PAI tentang keimanan kepada rasulullah. Ketika ditanya tentang materi yang diajarkan, sebagian besar siswa tidak berani menjawab dan hanya ada lima siswa yang duduk di depan yang dapat menjawab pertanyaan guru.

Sedangkan ketika guru meminta siswa untuk bertanya tentang materi yang tidak jelas, para siswa terdiam. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang memiliki keberanian untuk bertanya, mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sehingga kegiatan pembelajaran belum bisa dikatakan optimal dalam pembelajaran PAI dari dua puluh delapan siswa di kelas tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PAI masih kurang.

Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi siswa maupun guru. Sebab, aplikasi kahoot ini menekankan pada gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar siswa melalui partisipasi dengan teman sebayanya secara kompetitif untuk pembelajaran yang sedang dipelajarinya atau telah dipelajarinya (Harlina, et al., 2017:627).

Terlepas dari teori-teori di atas, ada studi relevan yang telah dilakukan di berbagai bidang. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Lime dari Universitas Sanatia Dharma Yogyakarta dengan judul “Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Dalam Tinjauan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 5 Yogyakarta”. 2018 dan jenis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah kemampuan penggunaan media Kahoot dalam proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD melalui kolaborasi dan hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang sangat baik, ada 86,11% dari 25 siswa yang menggunakan media kahoot dalam proses pembelajaran tipe STAD

Model kooperatif, kerjasama siswa yang telah diverifikasi dengan hasil wawancara menunjukkan bahwa kerjasama siswa termasuk dalam kategori sangat baik dan hasil belajar siswa mendapatkan skor sebesar 78,26%. Berdasarkan persentase tersebut, penggunaan media kahoot dalam proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD melalui kolaborasi

dan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori sangat baik.

Penelitian lain yang relevan juga dilakukan oleh Andi Nadya Kamila Aggraeni dari Universitas Negeri Jakarta dengan Judul “Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Media Kahoot Bagi Siswa Tunarungu di SLBN 4 Jakarta”. Penelitian dilakukan pada tahun 2018 dan data yang diperoleh dari penelitian adalah kemampuan memahami percakapan bahasa Inggris melalui media Kahoot menunjukkan hasil yang baik, terdapat 6 siswa dalam satu kelas yang telah mencapai nilai ketuntasan 70 (Nilai kriteria ketuntasan minimal ditetapkan oleh sekolah).

Selain itu, penelitian lain yang relevan juga dilakukan oleh Cahya Kurnia Dewi dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan Judul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika di MAN 1 Metro Lampung”. Penelitian dilakukan pada tahun 2018 dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa layak alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot dan bagaimana respon siswa terhadap alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot yang akan dikembangkan. Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan hasil validasi dari ahli materi dan media yang mendapatkan persentase sebesar 83% dengan kategori sangat layak. Dari hasil tes diperoleh 22 soal dalam kategori valid dan 6 soal tidak valid, reliabilitas yang diperoleh juga 0,943. Dalam penilaiannya siswa mendapatkan persentase akhir sebesar 81% dengan kriteria sangat menarik dan dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot yang dikembangkan sangat layak sebagai alat evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran matematika.

Hasil penelitian yang relevan di atas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan

oleh penulis. Kesamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media Kahoot Game dalam pembelajaran. Perbedaan keduanya terletak pada mata pelajaran dan tujuan. Mata pelajaran yang diambil penulis adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Dalam mengembangkan kegiatan belajar siswa tentunya membutuhkan permainan atau game pada media pembelajaran. Clark menjelaskan bahwa permainan adalah aktivitas yang melibatkan keputusan pemain untuk mencoba mencapai suatu tujuan yang dibatasi oleh konteks tertentu. Jadi, permainan adalah kompetisi antar pemain yang saling berinteraksi dengan menggunakan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam suatu permainan harus ada persaingan agar pemain dirangsang untuk terus bermain, persaingan tersebut dapat berupa menang dan kalah. Pemain harus dapat menemukan strategi atau cara untuk memecahkan masalah agar dapat memenangkan permainan (Arief S. Sadiman, 2009: 75).

Dengan demikian, berdasarkan uraian masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merasa sangat penting untuk melakukan penelitian tentang penerapan Game Kahoot dalam pembelajaran PAI yang diasumsikan dapat menumbuhkan aktivitas belajar pada siswa. Oleh karena itu, penulis merumuskan pokok permasalahan dalam penelitian ini, yaitu bagaimana hasil aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP Karya Budi Cileunyi Bandung setelah menerapkan Game Kahoot dalam pembelajaran PAI materi akidah Rosul Allah.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui realitas hasil aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP Karya Budi Cileunyi Bandung setelah menerapkan

Game Kahoot dalam pembelajaran PAI materi akidah Rosul Allah. Dan hipotesis yang diajukan adalah terdapat langkah-langkah penerapan Game Kahoot dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP Karya Budi Cileunyi Bandung.

METODOLOGI

Pendekatan yang akan peneliti gunakan adalah pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mengkaji keadaan objek alam, sebagai lawan dari eksperimen, permintaan informasi yang bersifat deskriptif berupa deskripsi. Oleh karena itu, data tidak diwujudkan dalam bentuk angka, tetapi dalam bentuk penjelasan yang menggambarkan kondisi, proses, peristiwa tertentu.

Sedangkan untuk penelitian kuantitatif, peneliti menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data atau mengukurnya status variabel yang diteliti. Penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian data dan analisis yang menggunakan uji statistik. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berpedoman pada hipotesis tertentu yang salah satunya bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya (Mahmud, 2011: 147).

Metode penelitian yang diterapkan berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian yang subjek penelitiannya berada di dalam kelas dengan mengamati suatu kegiatan pembelajaran yang diberikan tindakan yang sengaja dimunculkan, yang bertujuan untuk memecahkan masalah atau meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Paizaluddin, 2013:7).

Tindakan tersebut dilakukan oleh guru atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi). yang bertujuan untuk memperbaiki/memperbaiki suatu proses

pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui pra siklus pertama yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi

Sumber penelitian yang peneliti lakukan berasal dari dua sumber penelitian, yaitu sumber primer dan sumber sekunder. Sumber data primer penelitian ini adalah siswa kelas VIII A yang berjumlah 28 orang yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Sedangkan narasumber sekunder dalam penelitian ini adalah kepala SMP Karya Budi Cileunyi Bandung dan guru PAI kelas VIII.

Setelah semua data terkumpul yaitu lembar observasi dan lengkap dokumentasi. Kemudian akan dianalisis menggunakan pendekatan statistik. Pengolahannya meliputi langkah-langkah sebagai berikut: teknik analisis data dari hasil observasi siswa yaitu menghitung aktivitas siswa secara individu dengan mengisi setiap kolom dengan angka 1 kurang, angka 2 kurang, angka 3 cukup, angka 4 baik, 5 sangat baik. Sedangkan paparan analisis data.

teknik dari observasi guru yang digunakan adalah observasi dengan menilai setiap indikator aktivitas guru dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom nomor 1 kurang, nomor 2 kurang, nomor 3 cukup, nomor 4 baik, nomor 5 sangat baik.

HASIL PENELITIAN

Peneliti ini mengadakan proses pembelajaran siklus yang diamati oleh 1 orang observer. Pengamat memberikan skor aktivitas siswa secara individu pada lembar observasi aktivitas siswa secara individu dan guru menggunakan lembar observasi klasikal. Pembelajaran tersebut diikuti oleh 28 siswa. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh data dari aktivitas belajar siswa yang belum optimal. Hasil observasi tersebut

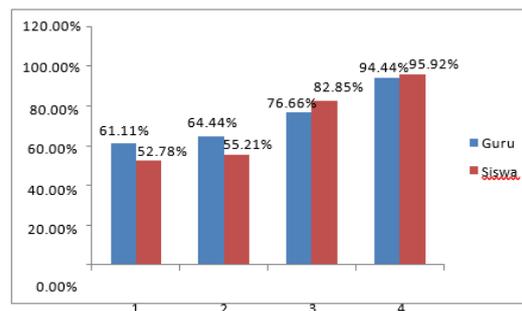
menunjukkan bahwa siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

A. Hasil Siklus 1 dan Siklus 2

Setelah diterapkannya Game Kahoot dalam pembelajaran PAI pada setiap siklusnya, tentunya terjadi peningkatan pada setiap akhir siklusnya. Pertama, dapat dilihat dari aktivitas guru, aktivitas guru pada siklus 2 sudah lebih baik dari siklus sebelumnya. Guru telah melaksanakan pembelajaran yang menarik dengan mengadakan kompetisi dengan memberikan soal-soal Kuis pilihan ganda menggunakan Game Kahoot, agar siswa aktif bersama-sama dengan teman sekelasnya untuk menjawab soal secara real time. Dengan begitu guru sudah mengimplementasikan semua aspek yang diajukan.

Sedangkan peningkatan aktivitas belajar siswa setelah penerapan Kahoot permainan dalam pembelajaran PAI pada siklus 2 sangat meningkat dari siklus sebelumnya. Siswa telah menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap tugas yang diperintahkan oleh guru dan siswa mengikuti semua kegiatan pembelajaran dengan baik. Dengan demikian tidak ada siswa yang hanya diam, namun semua siswa terlibat aktif bersama-sama dengan teman sekelasnya dalam menjawab soal kuis yang telah diberikan.

Peningkatan aktivitas siswa dari sebelum menggunakan Game Kahoot dalam pembelajaran PAI yaitu pada siklus I tindakan 2 sebesar 1546, dan diperoleh angka persentase sebesar 55,21% dari 10 aspek atau item yang diajukan. Pada siklus II tindakan 2 sebesar 2686 dan diperoleh angka persentase sebesar 95,92%. Dari data tersebut terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa yang signifikan dengan grafik di bawah ini:



Grafik Aktivitas dan Tindakan Siswa

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, aktivitas belajar siswa pada pra siklus ini masih tergolong kurang aktif. Hal ini terlihat dari rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 38,07%. Sebelum menggunakan Game Kahoot dalam pembelajaran PAI, aktivitas siswa kurang karena pada pra siklus ini siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, hampir semua siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi, dan siswa juga banyak yang bertanya tentang materi yang diajarkan, sebagian besar siswa tidak berani menjawab.

Sedangkan pada saat guru meminta siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, siswa hanya diam dan tidak ada satupun siswa yang berani bertanya. Pada tahap pra siklus ini guru hanya menerapkan metode atau media pembelajaran yang kurang tepat dan tidak sesuai, sehingga menyebabkan aktivitas belajar siswa menjadi kurang aktif. Aktivitas guru juga masih sangat kurang pada pra siklus ini dan rata-rata persentase aktivitas guru adalah 24,44%.

Setiap siklus penerapan Game Kahoot pada materi pembelajaran PAI tentang iman kepada Rasul Allah berjalan dengan baik. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan awal atau pendahuluan,

guru pertama membuka pelajaran dengan salam, berdoa bersama siswa dengan khuyuuk, memulai pembelajaran dengan membaca Surah/ayat Al-Qur'an yang dipilih sesuai dengan program pembiasaan di kelas dan dilanjutkan dengan mengecek kesiapan peserta. belajar dengan mengisi lembar kehadiran. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dan memotivasi siswa agar antusias mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan dan terakhir guru menyampaikan kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Setelah kegiatan awal ini dilakukan, akan dilanjutkan dengan kegiatan utama. Pada kegiatan inti, guru menyiapkan kuis pilihan ganda terkait materi yang diajarkan tentang Iman kepada Rasul Allah dengan menggunakan media pembelajaran Game Kahoot. Kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa tim yang terdiri dari 5-6 siswa dalam satu tim untuk melakukan kompetisi antar tim untuk menjawab pertanyaan Kuis pilihan ganda dalam Game Kahoot secara *real time*.

Pada tahap ini, sebelum siswa memulai kompetisi dengan temannya, terlebih dahulu siswa untuk membaca dan memahami materi iman kepada Rasul Allah dan jika tidak ada siswa yang memahami materi, siswa diperbolehkan untuk bertanya kepada guru dan mendengarkan penjelasan tentang materi yang belum mereka pahami dengan baik. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa untuk aktif di dalam kelas. Selanjutnya ketika siswa telah memahami materi, siswa melakukan kompetisi dengan teman sekelasnya untuk menjawab soal kuis pilihan ganda pada media

pembelajaran Game Kahoot yang telah disiapkan oleh guru.

Kemudian guru terlebih dahulu mengarahkan siswa untuk menuliskan identitasnya pada game Kahoot Game pada smartphone masing-masing yang telah disiapkan siswa yaitu dengan memasukkan PIN yang telah diberikan oleh guru, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan tentang kuis pilihan ganda yang telah disiapkan oleh guru. Menggunakan Game Kahoot ini sebagai cara untuk memperkenalkan topik-topik penting dalam materi iman kepada Rasul Allah. Kemudian setelah siswa selesai mengisi identitas diri pada game Kahoot Game, selanjutnya siswa mulai berkompetisi dengan teman sekelasnya yang dibimbing oleh guru dan observasi. Setelah siswa selesai bertanding dengan teman sekelasnya, siswa diminta untuk berdiskusi dengan teman satu timnya jawaban dari pertanyaan kuis pilihan ganda dalam Game Kahoot. Setelah siswa selesai mendiskusikan jawaban dari pertanyaan kuis pilihan ganda kemudian siswa mendemonstrasikan hasil diskusinya secara bergiliran dan guru bersama siswa lainnya mengoreksi bersama.

Selanjutnya guru memberikan pertanyaan secara lisan untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran PAI dengan menggunakan Game Kahoot dan terakhir guru bersama-sama Siswa merangkum materi yang telah dibahas. Kemudian guru mengumumkan pemenang pada game Kahoot Game yang diakhiri dengan pemberian reward kepada tim “terbaik” yaitu tiga tim yang mendapatkan nilai tertinggi dalam Game Kahoot.

Penerapan Game Kahoot dalam pembelajaran PAI berjalan dengan baik sehingga dalam pelaksanaannya guru mampu menguasai materi yang akan diajarkan dan menguasai langkah-langkah penerapan Game Kahoot dalam pembelajaran dan aktivitas belajar siswa terus meningkat disetiap siklusnya.

Setelah menggunakan Game Kahoot dalam pembelajaran PAI dapat dilihat dari hasil bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari rata-rata persentase hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I yaitu sebesar 53,99% yang termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus II adalah 89,38% dan termasuk dalam kategori sangat baik.

23	W	34	50	52	82	96
24	X	34	55	60	82	96
25	Y	34	55	54	88	96
26	Z	38	55	52	84	96
27	A	40	55	54	82	96
28	A	44	55	56	88	96
Amount		106	147	1546	2320	2686
Activity Average		38,07%	52,78	55,21	82,85	95,92
Average Percentage			53,99%		89,38%	

Berdasarkan tabel di atas, hasil aktivitas belajar siswa dengan menggunakan Game Kahoot dalam pembelajaran PAI mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut disebabkan guru menguasai langkah-langkah penggunaan Game Kahoot dalam pembelajaran dengan baik dan keterlibatan atau keaktifan siswa tampak aktif dalam pembelajaran. Maka dengan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI maka materi Iman Rasulullah terbukti sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

Meningkatkan Hasil Aktivitas Belajar Siswa Setiap Siklus

No	Nama siswa	Hasil Kegiatan Belajar Siswa					
		Pra Siklus	Siklus 1		Siklus 2		
			1	2	1	2	
1	A	42	55	58	84	96	
2	B	48	55	58	80	84	
3	C	42	55	54	82	96	
4	D	36	55	54	84	94	
5	E	30	55	58	82	96	
6	F	36	55	54	80	98	
7	G	32	55	58	80	98	
8	H	40	55	52	84	98	
9	I	38	55	56	80	94	
10	J	36	55	54	80	96	
11	K	36	55	54	82	98	
12	L	36	55	54	82	98	
13	M	36	55	50	86	98	
14	N	42	55	54	84	96	
15	O	36	55	60	84	92	
16	P	44	55	52	84	98	
17	Q	46	55	58	80	92	
18	R	42	55	56	86	98	
19	S	36	55	54	82	98	
20	T	44	55	56	84	96	
21	U	28	55	56	82	96	
22	V	36	55	58	82	98	

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penerapan Game Kahoot dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII A SMP Karya Budi Cileunyi Bandung pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada mata pelajaran iman kepada Nabi Allah, dapat disimpulkan bahwa:

Hasil analisis data yang diperoleh dari persentase aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan permainan kahoot dalam pembelajaran PAI adalah 38,07%. Proses penerapan game Kahoot dalam pembelajaran PAI meningkat dengan adanya lembar observasi, prosentase aktivitas guru pada Siklus 1 sebesar 62,77% dan Siklus 2 sebesar 85,55%, pada Siklus 1 aktivitas belajar siswa sebesar 53,99% dan pada Siklus 2 sebesar 89,23 %. Peningkatan hasil

aktivitas belajar siswa setelah menggunakan permainan kahoot pada pembelajaran PAI pada siklus I sebesar 53,99% dan pada siklus II sebesar 89,38%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran PAI dengan menggunakan permainan kahoot dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Nadya Kamila Anggraeni. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Media Kahoot Pada Siswa Tunarungu Kelas X. Universitas Negeri Jakarta.
- Arief S.Sadiman, dkk., (2009). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press
- Cahya Kurnia Dewi, 2018. Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Matematika di MAN 1 Metro Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Clark Donald, (2006). Games and e-learning www.caspianlearning.co.uk/Whipcaspian-games_1.1.pdf. Accessed date 07 February 2019 at 22.40 am
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad 21, Seminar Serantau, 627-635. Retrieved from <https://seminar serantau 2017.file.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-isha k-pdf>
- Juliana Riberio, Hector A, dan Camila Cunha. (2016). Kahoot, A New and Cheap Way to Get Classroom-Response Instead of Using Clickers.LA:American Society for Engineering Education Lime. 2018. Utilization of Kahoot Media in the STAD Type Cooperative Model Learning Process in View from Cooperation and Student Learning Outcomes at SMP Negeri 5 Yogyakarta. Sanatia Dharma University Yogyakarta.
- Mahmud, (2008). Metode Penelitian Pendidikan Bandung: Faithful Library
- Paizaluddin, Ermalinda (2013). Penelitian Tindakan Kelas (PTK).Bandung: Alfabeta
- Purwanto Ngalim, (2008). Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran Bandung: PT Roda Karya
- Harjono, (2017). Bagaimana Menjadi Guru yang Cerdas Menjadi Guru Abad 21. Pati: Media Kreatif Eskol
- Sardiman, (2011). Interaksi dan motivasi belajar mengajar, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada