

## **Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Prestasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**

**Wasilatul Ibad**  
**IAI Al-Khoziny Sidoarjo**  
[ibad280590@gmail.com](mailto:ibad280590@gmail.com)

### **Abstrak.**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan Kahoot dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan empat langkah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Ini dilakukan kepada 25 siswa kelas X SMA Darul Ulum 1 peterongan, jombang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai pembelajaran di kelas dapat mencapai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada bab 10 dengan topik "Penyebaran Islam di Indonesia". Nilai rata-rata siswa pada pre-test adalah 64 dan hanya 9 (36%) siswa yang mampu lulus kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai hasil tersebut dibawah KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Nilai rata-rata peserta didik setelah siklus I meningkat menjadi 71,2 dan 13 (52%) siswa lulus KKM. Namun, hal itu menunjukkan masih di bawah KKM. Oleh karena itu diperlukan untuk siklus II, ketika skor naik menjadi 79,6 dan 20 (80%) siswa lulus KKM. Disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Darul Ulum 1 peterongan jombang.

Kata Kunci: Kahoot, Prestasi Belajar, Pendidikan Agama Islam.

### **Abstract**

The purpose of this research is to improve student learning achievement by using Kahoot in the teaching and learning process. This research is classroom action research, using the four steps of planning, action, observation, and reflection. This was done to 25 tenth grade students SMA of Darul Ulum 1 peterongan, jombang. The results showed that using Kahoot as a learning in the classroom can achieve student learning in the subject of Islamic religious rducation in chapter 10 with the topic "*The spread of Islam in Indonesia*". The average score of students on the pre-test is 64 and only 9 (36%) students are able to pass the minimum completion criteria (KKM). The result score is below the KKM set by the school of 75. The average score of learners increased after cycle I, increasing to 71.2 and 13 (52%) students passed KKM. However, it shows it is still below the minimum completeness criteria. It is therefore necessary for the second cycle, when the score rises to 79.6 and 20

(80%) students pass the KKM. It was concluded that using Kahoot can improve student learning achievement in Islamic Religious Education subjects at SMA of Darul Ulum 1 peterongan, jombang.

Keywords: Kahoot, Learning achievement, Islamic Religious Education.

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya yang sangat penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pendidikan diharapkan mampu melahirkan sumber daya manusia yang unggul, menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan intelektual, sosial dan personal. Tiga kemampuan ini dibangun bukan hanya berlandaskan rasio dan logika saja, tetapi melibatkan aspek lain yaitu, inspirasi, kreativitas, moral, intuisi dan spiritual. Pemerintah selaku penyelenggara pendidikan juga bertanggungjawab atas keberhasilan Pendidikan di Indonesia. Untuk keberhasilan pendidikan itu diperlukan adanya kerjasama yang selaras antar komponen pendidikan yang ada di dalamnya adalah guru, peserta didik, bahan atau materi, alat atau media dan metode.<sup>1</sup>

Menurut pemikiran Majid & Andayani, Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar berupa bimbingan dan asuhan terhadap peserta didik agar dapat memahami apa yang terkandung dalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud serta tujuannya, dan dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari".<sup>2</sup> Pendidikan Agama Islam adalah usaha untuk membina peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran agama Islam secara menyeluruh, menghayati tujuan, dan menjadikannya pandangan hidup.<sup>3</sup> Pendidikan Agama Islam merupakan upaya mendidik ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi *way of life* (pandangan dan sikap hidup) seseorang. Pengertian ini dapat berwujud melalui serangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang untuk membantu seorang atau sekelompok peserta didik dalam menanamkan atau menumbuhkembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pandangan hidupnya dalam sehari-hari.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Agus Suprijono, 2009, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 6.

<sup>2</sup> Majid, A., & Andayani, D. (2004). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosydakarya, 103.

<sup>3</sup> Daradjat, Z. (1996). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, h.86

<sup>4</sup> Muhaimin. (2006). *Nuansa Baru Pendidikan Islam : Mengurai Benang Kusut Dunia Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, h.5

Berbicara mengenai Pendidikan maka tidak terlebih dari proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru, peserta didik, bahan atau materi, alat atau media dan metode memiliki peran sangat vital dalam menentukan output pendidikan. Karena itulah guru harus mendesain pembelajaran sedemikian rupa sehingga bisa terjadi pembelajaran yang demokratis, berkarakter dan menyenangkan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu serta arus globalisasi menuntut guru untuk mampu menguasai teknologi dan juga mengimplimentasikan dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam kelas tentunya diharapkan berdampak positif terhadap proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa disekolah. Belajar pada manusia adalah proses interaksi dengan lingkungan yang melibatkan aktivitas mental sehingga menimbulkan perubahan-perubahan positif terhadap aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Pemanfaatan teknologi dalam mata Pelajaran Agama Islam sangat mendukung aspek kognitif. Sehingga teknologi bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kahoot! adalah sistem respons siswa yang melibatkan siswa dalam sebuah percakapan, survei, dan tes pra-dibuat atau spontan seperti permainan sehingga aktivitas belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton. KAHOOT didefinisikan sebagai pembelajaran berbasis game online yang menyenangkan, dapat memberikan banyak manfaat bagi guru dan siswa. Manfaat Kahoot!, misalnya, termasuk kemampuan guru untuk membuat kuis, percakapan, dan jajak pendapat menggunakan berbagai media termasuk video, grafik, dan teks. Peserta didik dapat menggunakan berbagai jenis alat untuk mengakses informasi, termasuk smartphome, dan termasuk laptop, tablet, komputer, dan gadget lainnya. Instruktur dapat menetapkan batasan waktu peserta didik untuk menyelesaikan ujian. Karena itu, menyelesaikan ujian atau survei tepat waktu sama pentingnya dengan memberikan jawaban yang akurat.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil observasi peneliti diketahui bahwa metode-metode yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam di SMA Darul Ulum 1 Peterongan Jombang dalam pembelajaran pendidikan agama Islam adalah metode ceramah, metode diskusi, metode tanya jawab. Sehingga pendidik

---

<sup>5</sup> Perrin, D. G., Perrin, E., & Editor Senior Muirhead Muhammad Betz, B. (2015). *JURNAL INTERNASIONAL TEKNOLOGI INSTRUKSIONAL PEMBELAJARAN JARAK JAUH Volume 12 Nomor 4 Pemimpin Redaksi Dewan Redaksi*.

perlu meng-*upgrade* kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Asumsi ini tidak terlepas dari tujuan bahwasanya pemanfaat teknologi dala belajar akan membuat siswa lebih aktif, tidak monoton, motivasi dan prestasi belajar meningkat disbanding dengan penggunaan media konvensional.

Pembelajaran berbasis game seperti Kahoot akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Sangat penting untuk menggunakan media yang menyenangkan di kelas karena dapat membantu siswa dalam melibatkan minat mereka dan meningkatkan motivasi. Siswa akan lebih tertarik dalam belajar, motivasi yang kuat dan teknik belajar yang baik akan membantu siswa belajar dengan lebih efektif. Sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital yaitu KAHOOT.

Kahoot!, sebagai salah satu pendekatan permainan, memiliki persyaratan yang meliputi: 1) membangun koneksi kerja yang fleksibel di antara siswa, 2) membuat murid dan instruktur saling mengenal, 3) meningkatkan atau mengurangi tingkat energi, dan 4) menyesuaikan kembali fokus. Siswa sangat bersemangat belajar dengan Kahoot! ketika permainan pertama kali disajikan kepada mereka. Alat ini memudahkan siswa untuk belajar baik secara mental maupun mandiri. Lingkungan Kahoot! telah berkembang aman, kompetitif, menghibur, dan bermanfaat tidak hanya untuk tujuan akademis tetapi juga psikologis. Berbagai ikon harus dibuat dalam permainan interaktif Kahoot, yang didasarkan pada pengajaran. Salah satunya adalah kuis ikon, yang memungkinkan pengguna untuk merancang tes menggunakan Kahoot! untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Karena itu, Kahoot! Aplikasi dapat diprediksi berguna karena dapat mengatasi kekurangan media tradisional yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar.

Dalam pelaksanaan Kahoot!, guru dapat mengikutikuis, diskusi, atau survei dengan cepat dan mudah. Instruktur masuk ke akun mereka dan mengklik "Buat Kahoot baru!" untuk mengakses kuis, diskusi, atau pilihan pembuatan survei. Instruktur akan diminta untuk mengirimkan nama untuk kuis dengan memilih opsi dengan tanda tanya. Instruktur memilih "Pergi!" setelah memutuskan nama kuis dan diberi kesempatan untuk memasukkan pertanyaan kuis pertama. Kemudian, instruktur dapat mengakses kuis yang telah mereka kembangkan di bawah "My Kahoots" dengan masuk ke akun mereka setelah membuatnya. Setelah masuk ke Kahoot mereka! akun dan "meluncurkan" kuis ke murid, instruktur kemudian menerima kode PIN.

Kemudian, siswa dapat mengikuti kuis dengan memasukkan kode yang diberikan oleh guru.

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang sebanding dengan penelitian ini. Pertama, Putri Desmala Sari (2019) melakukan penelitian berjudul "Penggunaan KAHOOT! Media Dalam Mengajar Membaca (Studi kasus di Kelas I SMA Swasta Hang Tuah Belawan Tahun Ajaran 2019/2020)". Kesamaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian ini adalah kedua penelitian menganalisis penggunaan KAHOOT. Perbedaannya adalah penelitian sebelumnya ingin mengetahui potensi KAHOOT sebagai media untuk meningkatkan motivasi membaca siswa. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah mengajar dengan menggunakan KAHOOT. Kedua, Moh. Mansur (2019) melakukan penelitian dengan judul "Menerapkan KAHOOT untuk Meningkatkan Prestasi Kosakata Siswa SMA". Baik penelitian ini maupun penelitian sebelumnya menggunakan KAHOOT sebagai media pembelajaran. Sementara, ada juga perbedaannya. Penelitian sebelumnya menyelidiki pencapaian kosakata siswa dan penelitian ini berfokus pada peningkatan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan pada latar belakang tersebut diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana implementasi Kahoot untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Harapan dari penelitian ini adalah agar dapat menjadi sebuah pedoman ataupun referensi bagi peneliti selanjutnya dan referensi bagi para pengajar dalam mengimplimentasikan media digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **KAHOOT**

Kahoot merupakan sebuah laman dalam jaringan atau online yang bersifat edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang bisa digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Dalam artikelnya, Rofiyarti menyatakan bahwa Kahoot pada awalnya merupakan sebuah joint project antara tim yang beranggotakan Johan Brand, Jamie Brooker, Morten Versvik dengan Norwegian University of Technology and Science pada bulan Maret 2013, setelah proyek tersebut dibagikan ke publik dan menjadi laman permainan edukatif yang tidak berbayar dan dapat diakses siapapun terutama para

## Wasilatul Ibad

### Penggunaan *Kahoot* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar ...

pendidik dan peserta didik dengan prasyarat adanya koneksi internet.<sup>6</sup> Kahoot mempunyai 2 laman yang berbeda untuk penggunaanya.

Pendidik yang akan memberikan nilai dapat mengakses <https://Kahoot.com/> sementara peserta didik sebagai peserta dapat mengakses <https://kahoot.it/>. Melalui laman ini, pendidik dapat melakukan beberapa aktivitas sign up, log-in, memilih fitur yang tersedia yaitu kuis, diskusi maupun survei. Setelah memilih salah satu fitur maka pendidik dapat mulai memasukkan daftar pertanyaan dan jawaban serta durasi waktu untuk menjawab, dan skor untuk tiap jawaban. Daftar pertanyaan yang sudah dimasukkan dapat disimpan, diubah, dihapus, ditambahkan serta digunakan dalam proses penilaian secara berulang. Setiap kelompok pertanyaan memiliki PIN yang nantinya akan dimasukkan oleh peserta didik saat penilaian dilakukan.

Setelah permainan selesai. Secara otomatis kahoot akan menampilkan skor untuk semua peserta yang dapat diunduh dan disimpan secara pribadi. Peserta didik yang mengakses <https://Kahoot.it/> baik melalui handphone atau komputer pribadi akan menampilkan laman yang berbeda dengan pendidik. Pada layar peserta didik adalah permintaan memasukkan “game pin”, dan “nick name”. Game PIN adalah semacam kode soal berupa 6 digit angka yang dapat diperoleh dari pendidik dan nick name merupakan nama tiap-tiap peserta yang akan ikut penilaian melalui media Kahoot!.

Dengan mengisi kedua kolom diatas maka peserta didik sudah terdaftar sebagai peserta penilai secara otomatis. Setelah itu peserta didik menjawab tiap-tiap pertanyaan yang ditampilkan di layar komputer pendidik melalui handphone atau komputer masing-masing. Sisi paling menarik saat pelaksanaan Kahoot ialah untuk setiap soal yang sudah dijawab, layar komputer pendidik akan langsung menampilkan jawaban yang benar, jawaban salah dan skor tiap-tiap peserta. Sehingga menjadikan peserta didik dapat mengetahui salah atau benar jawaban yang diberikan dan berkompetisi dalam menjawab pertanyaan berikutnya. Jadi Kahoot merupakan inovasi bidang teknologi yang edukatif dibidang Pendidikan yang bisa dicoba oleh guru dan di aplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Fitri Rofiyarti and Anisa Yunita Sari, “TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform ‘KAHOOT!’ Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak,” *Pedagogi* 3, no. 3b Desember 2017 (2017): 164–172, <https://kahoot.com/>.

<sup>7</sup> Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi, “Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [ Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes ]” 8, no. 1 (2019): 95–104.

#### Prestasi Belajar

Kata prestasi belajar terdiri dari dua kata, yaitu “prestasi” dan “belajar”. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang telah dicapai setelah dilakukan atau dikerjakan.<sup>8</sup> Menurut Alfin prestasi yaitu sesuatu yang dicapai, terutama diperoleh melalui usaha terbaik atau kecakapan yang tinggi.<sup>9</sup> Adapun belajar menurut secara psikologis, adalah suatu proses yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Menurut Bloom perubahan di ranah kognitif berupa bertambah dan makin kuatnya konsep pengetahuan, perubahan aktif berupa tumbuh dan berkembangnya keinsyafan dan kesadaran akan fungsi dan kebermaknaan pengetahuan yang kini di miliknya, dan perubahan psikomotor makin berkembangnya keterampilan yang kini dan kelak dapat menyebabkan dirinya mampu mempertahankan diri.<sup>10</sup> Menurut Ngalim Purwanto dalam bukunya yang berjudul psikologi pendidika menjelaskan bahwa belajar adalah .tingkah laku yang mengalami perubahan yang menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis,<sup>11</sup> Wina Sanjaya menekankan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman.<sup>12</sup> Dewa Ketut Sukardi berpendapat bahwasanya mencakup berbagai perbuatan, mulai dari mengamati, membaca, menurun, mencoba untuk mencapai suatu tujuan.<sup>13</sup>

Cronbach di dalam bukunya yang berjudul *Educational Psychology* yang dikutip oleh Sumardi Suryabrata menjelaskan bahwa belajar terbaik

---

<sup>8</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), Cet. Ke- 2, h. 895

<sup>9</sup> Alvina (et. al). *The Holt Basic Dictionary of Amervan English* (New York, Chicago, San Fransisco, Toroto, London: Holt, Reinhart and Winston Inc Alvina et al., 2006) p. 54.

<sup>10</sup> M. Sukardjo, Ukim Komaruddin, *Landasan Pendidika Konsep dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 11

<sup>11</sup> M Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosadakarya, 2003), Cet. Ke- 19, h. 85

<sup>12</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenata Media Grup, 2006), Cet. II, h. 174

<sup>13</sup> Dewa Ketut Sukardi, *Bimbingan dan Penyuluhan Belajar di Sekolah*, (Jakarta: Kencana, 2012), Cet. Ke-9, h.17

## Wasilatul Ibad

### Penggunaan *Kahoot* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar ...

adalah dengan mengalami dan melakukannya sendiri dengan mempergunakan pancainderanya.<sup>14</sup>

Berdasarkan defenisi yang dikemukakan beberapa tokoh di atas, maka dapat dipahami, bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang bertujuan menjadi lebih baik sebagai akibat dari pengalaman atau Latihan. Sedangkan, prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Jadi prestasi belajar adalah suatu nilai atau ukuran kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh peserta didik dari hasil pengalaman dan proses belajar yang mencakup 3 aspek yaitu aspek kognitif, psikomotor dan afektif.

Pertama, mencakup 6 aspek yaitu: 1) Pengetahuan (*Knowledge*), 2) Pemahaman (*Comprehension*), 3) Penerapan (*Application*), 4) Analisis (*Analysis*), 5) Sintesis (*Synthesis*). Kedua Ranah afektif, Ranah ini berkenaan dengan sikap dan nilai serta meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu: 1) Menerima (*Receiving*), 2) Menanggapi (*Responding*), 3) Penilaian (*Valuing*), 4) Organisasi (*Organization*), 5) Karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai (*Characterization by a value or value complex*). Ketiga, Ranah psikomotorik meliputi 1) Keterampilan motorik (*muscular or motor skills*), 2) Manipulasi benda-benda (*manipulation of materials or objects*), 3) Koordinasi neuromuscular, menghubungkan, mengamati, memotong dan sebagainya.<sup>15</sup>

## Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai proses bimbingan dan pembelajaran yang bertujuan agar pribadi mampu melaksanakan peranan dan tugas-tugas dalam kehidupannya sebagai muslim.<sup>16</sup> Menurut Jusuf Amir Faisal menjelaskan bahwa Pendidikan Islam adalah, suatu upaya untuk pembentukan sikap dan perilaku untuk menemukan, mengembangkan, memelihara serta menggunakan ilmu-ilmu bahkan keterampilan untuk kepentingan manusia sesuai dengan ajaran Islam.<sup>17</sup> Menurut Propenas 2000-2004 (UU No. 25 Tahun 2000) menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam di sekolah umum (TK, SD, SMP, SMA) bertujuan untuk meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan

---

<sup>14</sup> Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), Cet. Ke-2, h.231

<sup>15</sup> Hesti Yulianti, "Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam" 6, no. 1 (2018).

<sup>16</sup> Penerapan Metode et al., "No Title" 7, no. 1 (2019).

<sup>17</sup> Jusuf Amir Faisal, *Reorientasi Pendidikan Islam* (Jakarta: Gema Insani Press, 2005), h. 6



## Wasilatul Ibad

### Penggunaan *Kahoot* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar ...

serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi muslim yang beriman, takwa dan berbudi pekerti luhur.<sup>18</sup> Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha untuk membina dan peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran agama Islam secara menyeluruh.

Materi Pendidikan agama islam yang menjadi focus kajian dalam penelitian ini adalah tentang “penyebaran islam di Indonesia” bab 10 buku paket Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti kementerian agama RI tahun 2021 menggunakan kurikulum merdeka. Berikut di paparkan elemen dan capaian pembelajaran Fase E untuk kelas X SMA/MA/Program Paket C).<sup>19</sup>

Elemen	Capaian Pembelajaran
Al-Qur'an dan Hadis	Peserta didik mampu menganalisis ayat AlQur'an dan hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; dapat membaca Al-Qur'an dengan tartil, menghafal dengan fasih dan lancar ayat Al-Qur'an serta Hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta bahaya dari pergaulan bebas dan zina; dapat menyajikan konten dan paparan tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; meyakini bahwa sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina adalah perintah agama; dan membiasakan sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dengan lebih berhati-

<sup>18</sup> Azizi, Q. (2003). Pendidikan untuk Membangun Etika Sosial (Mendidik Anak Sukses Masa Depan; Pandai dan Bermanfaat). Semarang: Aneka Ilmu, h.75

<sup>19</sup> Kementerian Pendidikan et al., *Salinan Keputusan Kurikulum Merdeka Belajar, In Vitro Cellular and Developmental Biology--Animal*, vol. 42, 2022, [https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/CP\\_2022.pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/CP_2022.pdf).

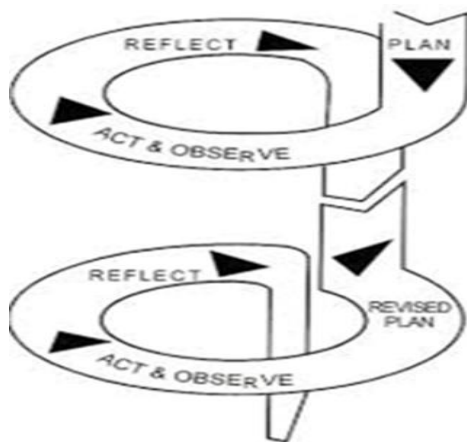
	hati dan menjaga kehormatan diri.
Akidah	Peserta didik menganalisis makna syu'ab al-īmān (cabang-cabang iman), pengertian, dalil, macam dan manfaatnya; mempresentasikan makna syu'ab al-īmān (cabang-cabang iman), pengertian, dalil, macam dan manfaatnya; meyakini bahwa dalam iman terdapat banyak cabang-cabangnya; serta menerapkan beberapa sikap dan karakter sebagai cerminan cabang iman dalam kehidupan.
Akhlik	Peserta didik menganalisis manfaat menghindari akhlak maẓmūmah; membuat karya yang mengandung konten manfaat menghindari sikap maẓmūmah; meyakini bahwa akhlak maẓmūmah adalah larangan dan akhlak maḥmūdah adalah perintah agama; serta membiasakan diri untuk menghindari akhlak maẓmūmah dan menampilkan akhlak maḥmūdah dalam kehidupan sehari-hari.
Fikih	Peserta didik mampu menganalisis implementasi fikih mu'āmalah dan al-kulliyāt al-khamsah (lima prinsip dasar hukum Islam; menyajikan paparan tentang fikih mu'āmalah dan al-kulliyāt al-khamsah meyakini bahwa ketentuan fikih mu'āmalah dan al-kulliyāt al-khamsah adalah ajaran agama; serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan, kepedulian, dan kepekaan sosial.
Sejarah Peradaban Islam	Peserta didik mampu menganalisis sejarah dan peran tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia; dapat membuat bagan timeline sejarah

	tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia dan memaparkannya; meyakini bahwa perkembangan peradaban di Indonesia adalah sunatullah dan metode dakwah yang santun, moderat, bi al-ḥikmah wa al-mau‘izat alḥasanah adalah perintah Allah Swt.; membiasakan sikap kesederhanaan dan kesungguhan mencari ilmu, tekun, damai, serta semangat menghargai adat istiadat dan perbedaan keyakinan orang lain.
--	--

**Metode**

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas sepuluh SMA Darul Ulum 1 Peterongan Jombang. Peneliti menggunakan desain penelitian PTK (*Classroom Action Research*). Latief cited by MansurA menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas diimplimentasikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, instruktur dapat menggunakan penelitian tindakan kelas untuk merefleksikan praktik mereka dan mengambil tindakan sistematis. Jumlah sample sebanyak 25 siswa. Terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model PTK siklus yang disarankan oleh Kemmis dan McTaggart yang memiliki empat langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan menjadi 2 siklus dan setiap siklus berdurasi 45 menit. Langkah-langkah untuk melakukan penelitian ini melalui empat langkah, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Flowchart yang digunakan adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.** Penelitian tindakan kelas Kemmis dan Taggart.

Statistik deskriptif dan analisis kuantitatif keduanya digunakan dalam proses analisis data untuk penyelidikan ini. Prosedur pengumpulan data menggunakan tes yang terdiri dari pre-test dan post-test dengan materi “penyebaran islam di Indonesia” bab 10 buku paket Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti kementerian agama RI tahun 2021. Manfaat pre-test adalah untuk menentukan kemampuan awal siswa mengenai materi “penyebaran islam di Indonesia” yang diajarkan menggunakan media konvensional. Adapun saat post-test peneliti menggunakan media digital berupa kahoot dalam proses pembelajaran dan juga latihan. Penelitian ini juga menggunakan wawancara untuk membantu peneliti mengumpulkan data tentang respon siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung yang terjadi di kelas.

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditekankan pada hasil belajar siswa dengan kompetensi ketuntasan minimal 75. Jadi, siswa yang mendapatkan nilai 75 atau lebih diklasifikasikan sebagai lulus. Di sisi lain, siswa yang mendapat nilai kurang dari 75 diklasifikasikan sebagai gagal. Untuk menghitung nilai siswa, peneliti menggunakan panduan penilaian berikut:

$$\text{Score} = \frac{\text{Gain score}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100$$

## Wasilatul Ibad

### Penggunaan *Kahoot* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar ...

Untuk menganalisis nilai rata-rata siswa, penulis menggunakan pola berikut. Polanya adalah:

$$Mx = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Informasi:

Mx = Nilai Rata-Rata Siswa

X= Jumlah Nilai Semua Siswa

N= Jumlah Siswa

Untuk menganalisis hasil tes, persentase formula keberhasilan yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

$$\% X = \frac{X}{n} \times 100\%$$

Informasi:

%X = Persen pencapaian klasik

X1= Jumlah murid yang menerima nilai

N= Jumlah murid

## Hasil

Pembelajaran menggunakan KAHOOT telah selesai sepenuhnya pada siklus I dan siklus II tindakan. Temuan analisis tersebut mengungkapkan adanya peningkatan hasil belajar. Siklus I dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 45 menit. Siklus II dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu juga 45 menit. Materi yang diajarkan adalah materi “penyebaran islam di Indonesia” bab 10 buku paket Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti kementerian agama RI tahun 2021.

Siklus I dan Siklus II terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Tahap pertama, merencanakan penelitian. (1) Guru membuat rencana pembelajaran sebelum

## Wasilatul Ibad

### Penggunaan *Kahoot* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar ...

proses belajar-mengajar; (2) Guru membuat bahan ajar; (3) Guru membuat alat tes; (4) Menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan seperti menyiapkan perangkat koneksi internet mereka karena media ini bergantung pada konektivitas online. Tahap kedua, action pada penelitian. Pada langkah ini, peneliti menerapkan desain strategis sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah direncanakan. Rencana (skenario) tindakan yang akan diambil meliputi: (1) Guru mengakses situs web <https://KAHOOT.com//> dan membuat akun; (2) Guru memilih atau membuat materi tentang teks naratif dengan fitur yang tersedia; (4) Setelah memilih atau membuat materi yang sesuai, pertanyaan pilihan ganda akan ditampilkan pada guru utama perangkat; (5) Guru meminta siswa untuk mengeluarkan ponsel cerdas mereka dan memastikan bahwa ponsel cerdas mereka telah terhubung melalui koneksi internet; (6) Guru memberikan kode Kahoot untuk digunakan oleh siswa untuk login atau bermain game; (7) siswa memiliki respon gadget yang sesuai untuk jangka waktu tertentu di setiap kelompok.

Tahap ketiga, observasi. Pada fase ini, peneliti terlibat dalam berbagai kegiatan, seperti: 1) observasi terbuka terhadap reaksi siswa terhadap proses belajar-mengajar menggunakan Kahoot, dan 2) memberikan siswa post-test untuk mengukur apakah mereka membuat kemajuan pada atau tidak setelah mereka diajar dengan menggunakan Kahoot. Tahap keempat, refleksi. Tahap ini dimaksudkan untuk mempelajari keseluruhan tindakan yang telah diambil, berdasarkan data yang telah dikumpulkan, kemudian melakukan evaluasi untuk memperbaiki tindakan pada tahap berikutnya.

Refleksi dalam PTK meliputi analisis, sintesis, penilaian hasil, dan pengamatan terhadap tindakan yang diambil. Jika ada masalah dan proses refleksi, maka lakukan proses peninjauan melalui siklus berikutnya yang meliputi kegiatan: re-planning, re-action, dan re-observation sehingga masalah yang dihadapi dapat teratasi.

Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Prestasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berikut hasil pengujian yang peneliti lakukan setelah kegiatan belajar mengajar pada materi “penyebaran islam di Indonesia” menggunakan Kahoot:

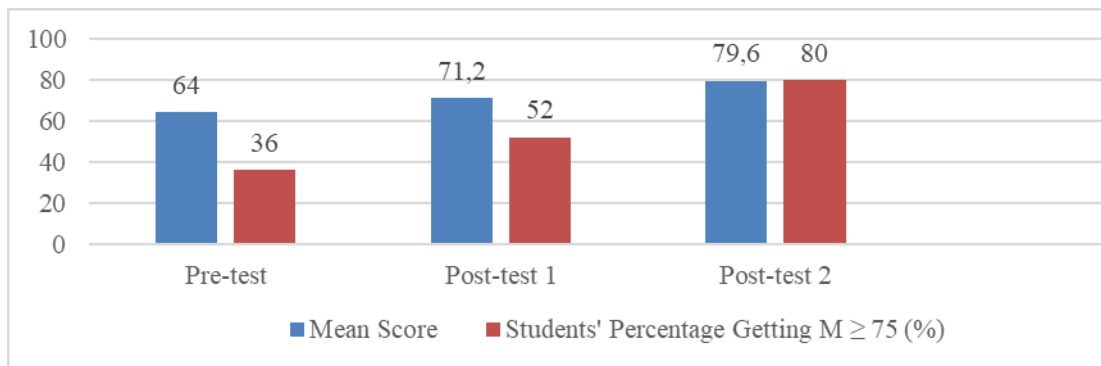
**Tabel 1:** Ringkasan Hasil Perawatan

Tes	Hasil	Skor Rata-rata	Persentase Siswa Mendapatkan $M \geq 75$
Pre-	Hasil belajar	64	36% (9 siswa dari 25)

## Wasilatul Ibad

### Penggunaan *Kahoot* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar ...

tes	menggunakan media konvensional		
Post-test Siklus 1	Hasil belajar menggunakan Kahoot	71,2	52% (13 siswa dari 25)
Siklus Pasca-tes 2	Treatment Lanjutan menggunakan Kahoot	79,6	80% (20 siswa dari 25)

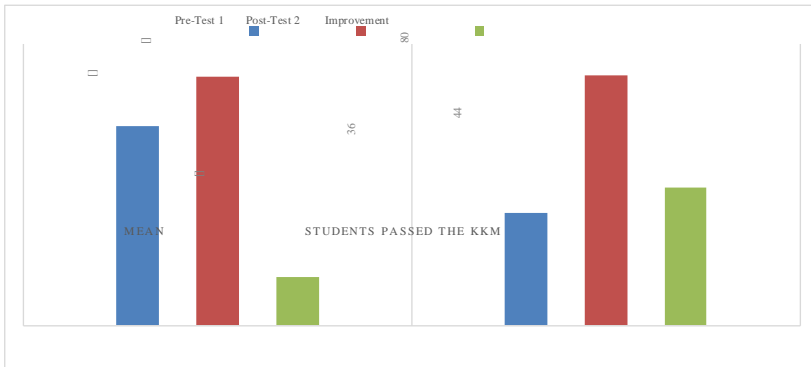


Menurut hasil di atas, skor rata-rata pada siklus I tumbuh dari 64 menjadi 71,2 antara pre-test dan post-test. Namun, peningkatan tersebut belum mencapai kondisi keberhasilan yang ditetapkan, yaitu setiap siswa menerima jumlah yang sama atau lebih dari 75. Peningkatan persentase mahasiswa mendapatkan  $M \geq 75$  pada pre-test menjadi post-test 1 adalah 9 (36%) mahasiswa mampu lulus KKM menjadi 13 (52%) mahasiswa yang lulus KKM. Pada siklus 1, banyak nilai siswa yang masih di bawah level 75. Dari 25 siswa, hanya 13 siswa yang memenuhi atau melebihi standar penyelesaian minimal. Dengan demikian, siklus 2 dilakukan dengan hasil yang memiliki kriteria ketuntasan minimal karena pembelajaran siklus 1 masih perlu ditingkatkan. Setelah siklus 1, guru menginstruksikan siswa untuk berlatih di rumah, jadi pada siklus 2, siswa sudah terbiasa dengan Kahoot. Hasilnya, mayoritas siswa yang memenuhi kriteria keberhasilan mengikuti post-test pada siklus 2 bahkan mendapatkan nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai rata-rata pada Post Test Siklus 2 adalah 79,6%, maka siswa yang lulus KKM adalah 20 siswa (80%). Ini membuktikan bahwa penggunaan Kahoot telah Meningkatkan Prestasi

## Wasilatul Ibad

### Penggunaan *Kahoot* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar ...

Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.



**Gambar 3:** Perbandingan Skor Pre-test 1 dan Post-test 2

Menurut gambar 2 menggambarkan persentase skor siswa pada pre-test dan post-test dalam kondisi dari siklus 1 dan 2. Peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari pre-test 1 menjadi post-test 2 meningkat 15,6%. Selain itu, peningkatan persentase murid yang lulus KKM sebesar 44 % dari pre-test 1 menjadi post-test siklus 2. Kesimpulannya adalah bahwa ada perubahan hasil yang signifikan, yang berarti bahwa Kahoot adalah media yang efektif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.



### **Kesimpulan**

Berdasarkan Temuan Penelitian Yang Dikemukakan Di Atas, Kesimpulan bahwa aplikasi Kahoot dapat meningkatkan Prestasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.. Hal ini didukung oleh nilai siswa, yang meningkat dari 64 menjadi 79,6. Selain itu, persentase peningkatan murid yang lulus KKM sebesar 44% dari pre-test 1 menjadi post-test siklus 2. Oleh karena itu, dapat dikatakan ada perubahan hasil yang signifikan yang berarti bahwa Kahoot adalah media yang efektif untuk Prestasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Oleh karena itu, peneliti menyarankan guru untuk mempertimbangkan untuk menerapkan Kahoot dalam metodologi instruksional mereka. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa. Para siswa bisa menyenangkan, menikmati dan lebih aktif di kelas. Selain itu, untuk peneliti lebih lanjut kemungkinan akan mendapatkan perspektif baru dengan melakukan penelitian tambahan tentang penggunaan media ini, yang akan melengkapi temuan penelitian kami.

**Daftar Pustaka**

- Agus Suprijono, 2009, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Alvina (et. al). *The Holt Basic Dictionary of Amervan English* (New York, Chicago, San Fransisco, Toroto, London: Holt, Reinhart and Winston Inc Alvina et al., 2006).
- Azizi, Q. (2003). Pendidikan untuk Membangun Etika Sosial (Mendidik Anak Sukses Masa Depan; Pandai dan Bermanfaat). Semarang: Aneka Ilmu.
- Daradjat, Z. (1996). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002).
- Dewa Ketut Sukardi, *Bimbingan dan Penyuluhan Belajar di Sekolah*, (Jakarta: Kencana, 2012).
- Fitri Rofiyarti and Anisa Yunita Sari, “TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform ‘KAHOOT!’ Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak,” *Pedagogi* 3, no. 3b Desember 2017 (2017): 164–172, <https://kahoot.com/>.
- Hesti Yulianti, “Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” 6, no. 1 (2018).
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi. “Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [ Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes ]” 8, no. 1 (2019): 95–104.
- Jusuf Amir Faisal, *Reorientasi Pendidikan Islam* (Jakarta: Gema Insani Press, 2005).
- Kementerian Pendidikan et al., *Salinan Keputusan Kurikulum Merdeka Belajar, In Vitro Cellular and Developmental Biology--Animal*, vol. 42, 2022, [https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/CP\\_2022.pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/CP_2022.pdf).
- Majid, A., & Andayani, D. (2004). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosydakarya.
- Metode, Penerapan, Resitasi Dalam, Meningkatkan Prestasi, and Abdul Halik. “No Title” 7, no. 1 (2019).
- M. Sukardjo, Ukim Komaruddin, *Landasan Pendidika Konsep dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).
- M Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosadakarya, 2003).

- Pendidikan, Kementerian, D A N Teknologi, Badan Standar, and D A N Asesmen Pendidikan. *Salinan Keputusan Kurikulum Merdeka Belajar. In Vitro Cellular and Developmental Biology--Animal*. Vol. 42, 2022. [https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/CP\\_2022.pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/CP_2022.pdf).
- Rofiyarti, Fitri, and Anisa Yunita Sari. "TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform 'KAHOOT!' Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak." *Pedagogi* 3, no. 3b Desember 2017 (2017): 164–172. <https://kahoot.com/>.
- Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002).
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenata Media Grup, 2006).
- Yulianti, Hesti. "Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam" 6, no. 1 (2018).