

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME KAHOOT* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IX UPTD
SMPN 3 CAMBA MAROS**

Nurfadila Dwi Safitri¹, Akhmad Syahid², Ahmad Rozak³, Mustamin⁴, Andi
Bunyamin⁵, Abdul Wahab⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Muslim Indonesia

Alamat e-mail : 110120220115@student.umi.ac.id, [2Akhmadsyahid@umi.ac.id](mailto:Akhmadsyahid@umi.ac.id),

3AhmadRozak@umi.ac.id, 4Mustamin@umi.ac.id, 5andi.bunyamin@umi.ac.id

6abdulwahab79@umi.ac.id

ABSTRACT

The Kahoot Game to Improve Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education for Grade IX Students at the UPTD SMPN 3 Camba Maros. The purpose of this study is to describe student learning outcomes in Islamic Religious Education for Grade IX students at the UPTD SMPN 3 Camba Maros. This study is a Classroom Action Research (CAR) consisting of two cycles, each consisting of two meetings. The subjects in this study were 30 Grade IX students at the UPTD SMPN 3 Camba Maros. Data collection techniques in this study included observation, interviews, tests, and documentation. The data analysis techniques used in this study were percentage calculation formulas and average values (mean) for both the analysis of student activity sheets and the completion of student learning outcomes. After implementing the Kahoot Game using two (2) cycles, namely cycles I and II, it was found that the learning outcomes of grade IX students in Islamic Religious Education from the pre-cycle to cycle II increased, in accordance with the results of the The researchers conducted tests on students during the classroom learning process. In the pre-cycle, the average score was 66.2 (sufficient) with a completion rate of 33.33%. In the first cycle, the average score was 77.4 (good) with a completion rate of 66.66%. In the second cycle, the average score was 88.5 (very good) with a completion rate of 83.33%.

Keywords: Implementation, Kahoot Game, Learning Outcomes

ABSTRAK

Skripsi ini membahas tentang “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX UPTD SMPN 3 Camba Maros” tujuan penelitian ini Untuk Mendiskripsikan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX UPTD SMPN 3 Camba Maros Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, Dimana

setiap siklusnya terdiri dari dua Pertemuan Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelas IX UPTD SMPN 3 Camba Maros dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu Observasi, wawancara, tes dan Dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang di gunakan pada penelitian ini adalah menggunakan rumus perhitungan presentase dan nilai rata-rata (*Mean*) baik untuk analisis data lembar aktivitas peserta didik maupun ketuntasan hasil belajar peserta didik. Setelah dilakukan Penerapan *Game Kahoot* dengan menggunakan dua(2) siklus yaitu siklus I dan siklus II dapat di ketahui bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam mulai dari pra siklus hingga siklus II mengalami peningkatan yaitu sesuai dengan hasil tes yang dilakukan peneliti terhadap peserta didik pada saat proses pembelajaran dikelas, dimana pada pra siklus nilai rata-rata peserta didik adalah 66,2 (cukup) dengan presentase ketuntasan 33,33%, kemudian di siklus I nilai rata-rata 77,4 (baik) dengan presentase ketuntasan 66,66% , di siklus II nilai rata-rata adalah 88,5 (sangat baik) dengan presentase ketuntasan 83,33%.

Kata Kunci : Penerapan, Game Kahoot, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Perubahan zaman yang berlangsung begitu cepat turut memengaruhi berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan titik proses pembelajaran yang sebelumnya didominasi oleh metode konvensional kini dituntut untuk lebih interaktif, kreatif dan berbasis teknologi agar mampu menyesuaikan diri dengan

karakteristik peserta didik. terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, diperlukan inovasi dan kreativitas agar kegiatan belajar menjadi lebih hidup, relevan, dan bermakna.

Pendidikan sebagai salah satu pilar utama pembangunan sebuah bangsa, memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat.

Pendidikan perlu mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan pengetahuan masyarakat dewasa ini. Penilaian melihat ke masa depan, memusatkan perhatian pada kemampuan anak muda untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilannya menghadapi tantangan kehidupan nyata, dan bukan hanya penguasaan kurikulum sekolah. Orientasi ini merefleksikan perubahan dalam tujuan kurikulum sekolah, yang terus meningkatkan perhatian pada aplikasi dan bukan hanya pencapaian pengetahuan.

Pendidikan merupakan cara yang tepat membangun sumber daya manusia yang bermutu untuk mendukung terwujudnya tujuan pembangunan nasional. Peran pendidikan sangat penting Demi kemajuan suatu bangsa, Karena kemajuan bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami

materi dengan lebih baik titik prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran, seperti ketetapan antara bahan ajar dan jenis media yang digunakan, sangat penting untuk memastikan bahwa siswa mendapatkan pengalaman belajar yang optimal. Dengan demikian teknologi dapat berfungsi sebagai alat yang mendukung pengembangan karakter keterampilan siswa.

Kahoot muncul sebagai alat yang sangat berharga, menawarkan lebih dari sekedar platform quiz ini adalah saran untuk membangun dan memperkuat keterampilan kolaboratif yang dibutuhkan siswa di abad ke-21. Melalui pendekatan yang berpusat pada tim, *kahoot* memungkinkan siswa untuk bersatu memanfaatkan kekuatan kerjasama untuk menavigasi tantangan pembelajaran. Kegiatan kolaboratif ini menumbuhkan lingkungan di mana Siswa belajar untuk mendengarkan, menghargai dan membangun ide-ide satu sama lain. *Kahoot* tidak hanya meningkatkan hasil pembelajaran tetapi juga membantu dalam pengembangan pribadi siswa.

Pembelajaran *Kahoot* dapat menjadi alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif

yang ada, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tentunya tidak membosankan baik itu bagi para peserta didik maupun bagi para pengajar. Namun, penggunaan *Kahoot* tidak hanya sekadar sebuah *tren post-modern*, tetapi juga sebuah inovasi dalam paradigma pembelajaran modern. Dalam era digitalisasi yang sedang kita tempuh, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti melakukan di UPTD SMPN 3 Camba Maros pada tanggal 08 Mei 2025, dengan melakukan wawancara dengan Nurfaidah, S.Pd selaku guru Pendidikan Agama Islam, beliau mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran belum memanfaatkan banyak media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan aplikasi *game* seperti *kahoot* dalam pembelajaran belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini peneliti akan menerapkan metode *quantum tahfidz* Untuk Meningkatkan Hafalan Peserta Didik. Hal Ini ditujukan dengan kenyataan peserta didik dalam menghafal pun masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan 75. Adapun jumlah peserta didik yang nilainya di bawah nilai KKM sebanyak 20 peserta didik dari 30 peserta didik dalam kelas khususnya kelas IX. Jadi, terdapat 66% peserta didik yang tidak tuntas atau berada di bawah KKM. Dan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 10 orang dengan presentase sebanyak 33%.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX UPTD Smpn 3 Camba Maros”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan hafalan peserta didik dalam di UPTD SMPN 3 Camba Maros melalui penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot*. Proses penelitian mengikuti siklus yang terdiri dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II, dengan melibatkan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, dan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan penelitian ini ditentukan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik, serta ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Pra Siklus

Sebelum melaksanakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot*, Peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi awal atau melakukan pra siklus untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ada pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar Kelas IX di UPTD SMPN 3 Camba Maros

Tabel 1 Deskripsi Ketuntasan

Daya Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Presentase
0-74	Tidak Tuntas	20	66%
75-100	Tuntas	10	33%
Jumlah		30	100%

Prestasi belajar Pra Siklus

Terlihat pada grafik, peserta didik yang mencapai ketuntasan yakni 33% sedangkan peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan yakni 66% berada pada kategori “baik”. Hal ini disebabkan kurangnya semangat atau motivasi peserta didik, dan hal ini mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada hasil belajar rendah, baik dari segi kognitif, efektif dan psikomotorik dari peserta didik.

a. Siklus I

Pada siklus I, hasil belajar dilaksanakan selama tiga pertemuan, masing-masing berlangsung selama dua jam. Berikut rincian pelaksanaannya:

a) Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* dengan serangkaian langkah, meliputi penentuan standar kompetensi dan kompetensi dasar, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai

panduan penyampaian materi, penyiapan sarana pendukung seperti media pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta didik (LKS), serta penyusunan lembar observasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

b) Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IX di di UPTD SMPN 3 Camba Maros dengan menerapkan Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot*, Peneliti membagi menjadi dua pertemuan yaitu tindakan siklus I untuk pertemuan pertama pada hari Senin tanggal 17 Maret 2026 dan pertemuan kedua pada Selasa tanggal 30 Maret 2026.

c) Observasi

Dari hasil observasi pada siklus I, peneliti mencatat beberapa hal penting: (1) peserta didik pada awalnya kurang terbiasa dengan Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* dan penggunaan media presentasi, namun menunjukkan peningkatan pemahaman pada pertemuan kedua; (2) peserta didik menunjukkan antusiasme dalam mendengarkan dan memperhatikan penjelasan materi; (3) pada awalnya

peserta didik merasa bingung dengan metode pembelajaran, namun kemudian menunjukkan kemajuan dengan mempersiapkan hipotesis; dan (4) kombinasi Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* dengan membantu peserta didik untuk lebih fokus pada materi pembelajaran.

Evaluasi pada siklus I dilaksanakan pada pertemuan ketiga, hari Selasa, 30 Maret 2026, dengan memberikan tes pilihan ganda sebanyak 10 soal kepada seluruh peserta didik. Tes ini bertujuan untuk mengukur Hasil belajar ranah kognitif setelah penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot*. Peserta didik mengerjakan soal secara individu tanpa diperkenankan mencontek atau membuka materi pembelajaran, dan diawasi langsung oleh peneliti. Hasil tes ini kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* dalam meningkatkan Hafalan peserta didik.

Mx	N	Fx
50	2	100
60	5	300
70	3	210
80	17	1.360
90	3	270
Jumlah	N=30	Σ Fx = 2.240

$$MX = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{2.240}{30} = 74,6\%$$

Tabel 2 Perhitungan Mencari Mean

Tabel 3 Distribusi Predikat, Frekuensi, dan Presentase Siklus I

Nilai	Huruf	Predikat	Frekuensi	Presentase
80-100	A	Sangat Baik	20	66%
66-79	B	Baik	3	10%
56-65	C	Cukup Baik	5	16%
40-55	D	Kurang Baik	2	6%
30-39	E	Gagal		

Tabel 4 Deskripsi Ketuntasan Prestasi belajar Siklus I

Daftar Berap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Presentase
0-74	Tidak Tuntas	10	33.33%
75-100	Tuntas	20	66.66%
Jumlah		30	100%

Hasil tes menunjukkan peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas IX setelah penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* pada siklus I. Pada pra-siklus, hanya 10 dari 30 peserta didik mencapai KKM 78 (33,33%) dengan nilai rata-rata 66,2. Setelah siklus I, jumlah peserta didik yang mencapai KKM meningkat menjadi 20 orang (66,66%). Namun, karena masih terdapat 10 peserta didik yang belum mencapai KKM dan peningkatan hasil belajar belum signifikan, peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian ke siklus II.

d) Refleksi

Refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa meskipun proses pembelajaran berjalan cukup baik dengan antusiasme peserta didik

dalam mengerjakan latihan, terdapat beberapa kendala. Beberapa peserta didik kurang aktif berpartisipasi dan masih merasa canggung dengan Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot*. Selain itu, peserta didik juga kurang berani mengemukakan pendapat dan masih ada yang belum percaya diri dalam mempresentasikan hasil diskusi, meskipun peneliti telah berupaya memberikan motivasi.

c. Siklus II

Siklus II menyempurnakan siklus I berdasarkan evaluasi pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot*

a) Perencanaan

Setelah mengidentifikasi masalah dari siklus I, peneliti merencanakan tindakan siklus II yang dilaksanakan dalam dua pertemuan: satu pertemuan untuk proses pembelajaran dan satu pertemuan untuk tes prestasi belajar dan pertemuan kedua Persiapan meliputi penyusunan RPP, penyiapan sumber belajar (buku PAI), pembuatan lembar observasi, dan pemberian pengarahannya terperinci kepada peserta didik mengenai penerapan metode Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* dengan tujuan mencapai

indikator Hasil belajar yang diharapkan.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II merupakan pengulangan dan penyempurnaan dari siklus I. Dalam siklus ini, peneliti berperan sebagai fasilitator dan pembimbing, memantau kemajuan peserta didik, dan memberikan bimbingan jika diperlukan. Diskusi berlangsung lebih aktif dengan peserta didik saling memberikan pertanyaan dan tanggapan. Peserta didik juga lebih aktif dalam kegiatan belajar karena sudah mulai beradaptasi dengan metode pembelajaran. Setelah diskusi, peneliti memberikan motivasi, penguatan, penilaian, dan tes kepada seluruh peserta didik.

c) Observasi

Data observasi pada siklus II menunjukkan bahwa secara umum, kegiatan belajar peserta didik kelas IX dalam proses belajar berjalan dengan baik. Hampir semua aspek yang diamati mendapatkan nilai tinggi, yang mengindikasikan kehadiran penuh, partisipasi aktif dalam berdoa, antusiasme terhadap metode pembelajaran, keaktifan bertanya dan menjawab, kemampuan menjawab pertanyaan dengan contoh,

kemampuan merumuskan masalah, kemampuan saling mengkritisi hipotesis, pemahaman terhadap pembuktian, kedisiplinan, kemampuan mereview hasil pembelajaran, pemahaman penggunaan metode, serta kerapian dan kesopanan selama proses pembelajaran. Terdapat sedikit penurunan pada aspek antusiasme terhadap metode pembelajaran dan pemahaman penggunaan metode, namun secara keseluruhan, observasi menunjukkan kemajuan yang positif dibandingkan siklus sebelumnya.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Perhitungan Mencari Mean

Mx	N	Fx
60	1	60
70	3	210
80	6	480
90	17	1.530
100	3	300
Jumlah	N=30	Σ Fx = 2.580

$$MX = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{2.580}{30} = 86\%$$

Tabel 6 Distribusi Predikat, Frekuensi, dan Presentase Siklus II

Nilai	Huruf	Predikat	Frekuensi	Presentase
80-100	A	Sangat Baik	26	86,66%
66-79	B	Baik	3	10%
56-65	C	Cukup Baik	1	3%
40-55	D	Kurang Baik	-	-
30-39	E	Gagal	-	-

Tabel 7 Deskripsi Ketuntasan Prestasi belajar Siklus II

Daya Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Presentase
0-74	Tidak Tuntas	4	13%
75-100	Tuntas	26	86.66%
Jumlah		30	100%

Hasil belajar peserta didik kelas IX menunjukkan peningkatan signifikan pada siklus II, dengan nilai rata-rata mencapai 86 (kategori sangat baik) dan persentase ketuntasan mencapai 86,66%. Peningkatan ini terlihat dari jumlah peserta didik yang mencapai KKM 75 meningkat menjadi 26 dari 30 peserta didik, dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 60. Keberhasilan ini didukung oleh arahan guru yang lebih optimal, sehingga peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot*

d) Refleksi

Refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan metode telah berhasil meningkatkan hafalan Peserta didik dibandingkan siklus I. Hal ini disebabkan karena peserta didik sudah mulai terbiasa dengan metode tersebut selama kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Model Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan

seperti mengamati, bertanya, mengumpulkan data, menganalisis, dan menarik kesimpulan, peserta didik menemukan sendiri konsep, prinsip, atau pengetahuan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan sistematis. Pembelajaran ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan relevan, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Ana 2018), terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian awal di mengungkapkan bahwa prestasi belajar peserta didik masih memprihatinkan. Hanya 10 dari 30 peserta didik yang mencapai KKM, dengan nilai rata-rata kelas 51,66 dan tingkat ketuntasan 33,33%. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih konvensional dan berpusat pada guru, sehingga peserta didik menjadi pasif, kurang terlibat aktif, dan tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Kondisi ini berdampak pada pemahaman materi PAI yang kurang mendalam. Untuk mengatasi masalah ini, Model

Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* perlu diterapkan untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik.

hasil belajar peserta didik setelah penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* pada siklus I menunjukkan adanya kemajuan yang menggembirakan. Data menunjukkan bahwa 20 dari 30 peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 74.6 dan persentase ketuntasan belajar mencapai 66,66%. Meskipun demikian, hasil ini belum sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan pembelajaran yang telah ditetapkan, yaitu minimal 75%. Analisis lebih lanjut mengungkapkan bahwa masih terdapat beberapa kendala, seperti kurangnya pemahaman peserta didik terhadap langkah-langkah pembelajaran Model Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot*, terutama dalam merumuskan masalah dan menyimpulkan hasil temuan, serta kurangnya partisipasi aktif dalam diskusi dan tanya jawab selama proses pembelajaran.

Setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan pada siklus I, pembelajaran

pada siklus II difokuskan pada pemberian bimbingan yang lebih intensif, pengelolaan kelas yang lebih efektif, serta peningkatan motivasi peserta didik. Hasilnya sangat menggembirakan, dengan 26 dari 30 peserta didik berhasil mencapai nilai KKM dan hanya 4 peserta didik yang belum tuntas. Nilai rata-rata kelas meningkat secara signifikan menjadi 86, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 86,66%, yang telah melampaui indikator keberhasilan pembelajaran yang ditetapkan. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa peserta didik yang belum tuntas umumnya disebabkan oleh faktor internal, seperti kurangnya keaktifan dan motivasi belajar selama proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* pada Hasil belajar dapat didesain dengan cara melalui pembelajaran, peneliti membimbing peserta didik melakukan kegiatan dengan memberikan pertanyaan awal dan mengarahkan pada suatu diskusi sehingga menciptakan hasil belajar peserta

didik yang maksimal dalam pengetahuan hasil belajar peserta didik kelas IX di UPTD SMPN 3 Camba Maros.

Hasil belajar peserta didik kelas IX di UPTD SMPN 3 Camba Maros. Dapat di ketahui bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IX mulai dari pra siklus hingga siklus II mengalami peningkatan yaitu sesuai dengan hasil tes yang dilakukan peneliti terhadap peserta didik pada saat proses pembelajaran dikelas, Dimana pada pra siklus nilai rata-rata peserta didik adalah 66,2 (cukup) dengan presentase ketuntasan 33,33%, kemudian di siklus I nilai rata-rata 77,4 (baik) dengan presentase ketuntasan 66,66% sedangkan di siklus II nilai rata-rata adalah 88,5 (baik sekali) dengan presentase ketuntasan 83,33%.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulrahim Maruwae, Telaah Hasil Belajar Strategi Pembelajaran dan

Gaya Kognitif, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022).

Ahmad Nurrulla, *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Di SMA Negeri 33 Jakarta* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta, 2023).

Ahmadi dan David C.E. Lisapaly, *efektivitas Penerapan Pembelajaran Daring di Tengah Badai Covid-19*, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2022).

Aisyah Ali, “Media Pembelajaran Interaktif”, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016).

Andi Muhammad Asbar, *Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah*, (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2022).

Deden Novan Setiawan Nugraha dan Nurul Hermina, *Buku Ajar Teknologi Digital untuk Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Penyandang Tunarungu*, cet. I. (Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2023).

Djoko Dwi Kusumojanto, *Evaluasi HOTS: Menggunakan Aplikasi Digital pada Mata Pelajaran IPS* (Malang: Media Nusa Creative, 2021), cet. I.

Durotul Yatimah, *Pemanfaatan Platform Digital untuk Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, cet. I. (Madiun: CV Bayfa Cendekia Indonesia, 2024).

- Eka Fadhilah Rani Azhar, *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Berbasis Kahoot Pada Siswa Kelas X SMK Telekomunikasi Tunas Harapan* (Doctoral dissertation, IAIN Salatiga, 2025).
- Eli Erlina, *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Proyek dan Kemampuan Awal Siswa*, (Jawa Tengah: CV. Sketsa Media, 2022).
- Ely Widayati, *Asyiknya Belajar Bahasa Inggris dengan Kahoot*, cet. I. (Banyumas: Penerbit Wawasan Ilmu, 2023).
- Feri Riski Dinata, *Pengembangan Materi Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Media Utama, 2018).
- Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020).
- Hasnul Fikri, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta, Samudra Biru, 2018).
- Hapsari, N. & Pamungkas, A. "Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Menengah". (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 6(2), 2019)
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2017).
- Mahmudi Mohammad, *Pengantar Pendidikan Agama Islam*, (Padang: Hei Publishing Indonesia, 2023).
- Mustamin, "Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Supervisi Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam Di Smpn 1 Petasia Kabupaten Morowali Utara", *Education and Learning Journal* Vol. 3, No. 1 (Makassar, 2022)
- Rusydi Ananda & Fitri Hayati, *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*, Cet. I (Medan CV. Pusdikra MJ, 2020).
- Shoffan Shoffa, *Media Pembelajaran*, cet. I. (Pasaman Barat: CV Afasa Pustaka, 2023), hal. 6-7.
- Syahid Akhmad "Efektivitas Metode Pembelajaran Quiz Team Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 4 Maros" (Makassar:2023 QANUN: Journal Of Islamic Laws and Studies)