

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME KAHOOT UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII SMP NEGERI 20
MAKASSAR**

Muhammad Fajar¹, Nurlaelah², Mustamin³, Bisyr Abdul Karim⁴, Andi Fadhilah A
Natsir⁵

Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia

10120220060@student.umi.ac.id, 2nurlaelah@umi.ac.id, 3mustamin@umi.ac.id,
4bishriabdulkarim@umi.ac.id, 5andifadhilahnatsi@umi.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to describe the implementation of Kahoot game-based learning media and examine its role in improving students' learning outcomes in Islamic Religious Education for Grade VIII students at SMP Negeri 20 Makassar. The study was motivated by the low learning outcomes of students, whose classroom instruction had not yet utilized technology-based media and still relied on lecture methods with a whiteboard and printed textbooks, resulting in low student engagement and boredom during lessons. This research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, with each cycle consisting of two meetings. The subjects of this study were 30 Grade VIII students at SMP Negeri 20 Makassar. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation, and analyzed using percentage and mean-score calculation techniques for both student activity sheets and learning mastery. The findings indicated that the implementation of Kahoot contributed positively to the learning process and progressively improved students' learning outcomes, with the mean score rising from 66.2 (fair, 33.33% mastery) in the pre-cycle stage to 77.4 (good, 66.66% mastery) in Cycle I, and reaching 88.5 (excellent, 83.33% mastery) in Cycle II. Therefore, Kahoot-based game media can be considered an effective alternative for improving learning outcomes in Islamic Religious Education.

Keywords: Kahoot Game, Learning Media, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis game Kahoot serta mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 20 Makassar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar peserta didik, di mana proses pembelajaran belum memanfaatkan media berbasis teknologi dan masih didominasi oleh metode ceramah dengan papan tulis dan buku cetak, sehingga peserta didik cenderung cepat bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas

(PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Subjek penelitian berjumlah 30 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 20 Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik perhitungan persentase dan nilai rata-rata (mean) untuk lembar aktivitas peserta didik maupun ketuntasan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Kahoot memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara bertahap, yaitu dari nilai rata-rata 66,2 (cukup, ketuntasan 33,33%) pada prasiklus, menjadi 77,4 (baik, ketuntasan 66,66%) pada siklus I, dan 88,5 (sangat baik, ketuntasan 83,33%) pada siklus II. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game Kahoot dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Game Kahoot, Media Pembelajaran, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik dari sisi spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan bagi diri, masyarakat, bangsa, dan negara, sebagaimana diamanatkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Republik Indonesia, 2003). Dalam konteks ini, Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis karena diarahkan untuk menumbuhkan keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia peserta didik melalui pemberian,

penghayatan, dan pengamalan nilai-nilai ajaran Islam.

Pencapaian tujuan tersebut sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran di kelas. Perkembangan teknologi informasi pada era digital menuntut proses pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berbasis teknologi, sementara pada praktiknya pembelajaran PAI di banyak sekolah masih didominasi metode ceramah dengan alat bantu papan tulis dan buku cetak. Kondisi ini menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan jenuh, kurang tertarik mengikuti pembelajaran, serta cenderung memandang PAI sebagai mata pelajaran yang identik dengan hafalan dan teori, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang dicapai.

Untuk menjawab persoalan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif dipandang relevan diterapkan dalam pembelajaran PAI, salah satunya melalui platform game-based learning Kahoot. Kahoot memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif yang dapat diakses melalui gawai atau komputer, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain, berkompetisi secara sehat, dan memperoleh umpan balik secara langsung. Penggunaan Kahoot juga sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan soal dan diskusi yang muncul selama permainan berlangsung, sehingga mendorong peserta didik berpikir kritis dan memahami materi secara lebih mendalam.

Kondisi tersebut juga ditemukan di SMP Negeri 20 Makassar, khususnya pada peserta didik kelas VIII. Hasil observasi dan wawancara awal peneliti dengan guru mata pelajaran PAI pada 8 Januari 2026 menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum memanfaatkan

media berbasis teknologi, dan penggunaan aplikasi permainan seperti Kahoot belum pernah diterapkan di kelas tersebut. Data nilai peserta didik memperkuat gambaran ini, di mana dari 30 peserta didik kelas VIII, terdapat 20 peserta didik atau 66% yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan hanya 10 peserta didik atau 33% yang telah mencapai ketuntasan.

Beberapa penelitian terdahulu turut mendukung relevansi penerapan Kahoot dalam pembelajaran. Wulandari (2023) yang meneliti penggunaan Kahoot pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di tingkat Sekolah Dasar menemukan peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar secara bertahap dari siklus ke siklus. Nurrulla (2023) yang mengkaji penerapan Kahoot pada pembelajaran Sejarah di tingkat SMA menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 64% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Sementara itu, Azhar (2025) yang meneliti penggunaan Kahoot dalam model pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran Matematika di tingkat SMK turut menunjukkan peningkatan

hasil belajar yang signifikan antarsiklus. Ketiga penelitian tersebut memperkuat asumsi bahwa Kahoot berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun penerapannya pada pembelajaran PAI di tingkat SMP melalui penelitian tindakan kelas masih perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian dari permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis game Kahoot dilaksanakan dalam pembelajaran PAI serta sejauh mana media ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 20 Makassar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam PAI, sekaligus manfaat praktis berupa alternatif media pembelajaran yang menarik bagi guru untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi ajaran Islam.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau classroom action research dengan

mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart, yaitu penelitian reflektif yang dilaksanakan guru bersama peneliti di dalam kelas untuk memperbaiki proses dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui PTK, peneliti mengidentifikasi masalah pembelajaran yang dihadapi guru, merancang tindakan berupa penerapan media pembelajaran berbasis game Kahoot, melaksanakan tindakan tersebut, kemudian mengamati dan merefleksikan hasilnya sebagai dasar penentuan langkah pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 20 Makassar selama dua bulan, dengan subjek 30 peserta didik (16 laki-laki dan 14 perempuan) serta satu guru mata pelajaran PAI. Penelitian didahului tahap prasiklus untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran sebelum diperkenalkannya media Kahoot, kemudian dilanjutkan dua siklus tindakan yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, lembar kerja peserta didik, lembar observasi, serta instrumen pretest dan

posttest. Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan materi PAI kemudian menggunakan Kahoot sebagai alat bantu penguatan materi melalui kuis interaktif yang ditayangkan lewat proyektor, dilanjutkan diskusi terhadap soal atau materi yang belum dipahami peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran, wawancara dilakukan dengan guru PAI untuk menggali kondisi pembelajaran, tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan capaian peserta didik setelah penerapan Kahoot, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data pendukung berupa kondisi sekolah, sarana-prasarana, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menggambarkan keaktifan dan partisipasi peserta didik berdasarkan hasil observasi, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk

menghitung nilai rata-rata (mean) dan persentase ketuntasan belajar peserta didik pada setiap siklus. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai 75–100 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran PAI yang ditetapkan sekolah, sedangkan nilai di bawah 75 dinyatakan belum tuntas. Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan oleh peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar peserta didik dari siklus ke siklus dibandingkan dengan KKM yang ditetapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 20 Makassar mulai Juli hingga Agustus 2026, dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Berikut diuraikan hasil dan pembahasan setiap siklus.

a. Prasiklus

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu memberikan pretest kepada 30 peserta didik kelas VIII untuk mengukur kemampuan awal mereka terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar

peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Dari 30 peserta didik, hanya 10 orang (33,33%) yang dinyatakan tuntas, sedangkan 20 orang (66,66%) belum mencapai ketuntasan, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 66,2. Kondisi ini didukung oleh hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum memanfaatkan media berbasis teknologi dan masih didominasi metode ceramah, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan media pembelajaran berbasis game Kahoot.

b. Siklus I

Berdasarkan temuan prasiklus, peneliti menyusun rencana pembelajaran berbasis Kahoot pada materi surah At-Thariq, mencakup penyusunan RPP, bahan ajar, lembar kerja peserta didik, lembar observasi, dan instrumen pretest-posttest.

Pembelajaran siklus I dilaksanakan dalam tiga pertemuan pada 10, 17, dan 30 Juli 2026 (2×45 menit). Pada pertemuan pertama, peneliti menyampaikan materi kemudian membagi peserta didik dalam kelompok kecil untuk berdiskusi

dan mempresentasikan hasil bacaan. Pertemuan kedua digunakan untuk memperdalam pemahaman materi, dan pertemuan ketiga digunakan untuk posttest berupa 10 soal pilihan ganda.

Hasil posttest menunjukkan nilai rata-rata 77,4, dengan 20 peserta didik (66,66%) dinyatakan tuntas dan 10 peserta didik (33,33%) belum mencapai ketuntasan. Karena peningkatan pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan memperkuat bimbingan dan memperluas kesempatan peserta didik untuk aktif menggunakan Kahoot.

c. Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II, peneliti menyempurnakan rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I, dengan memberikan pengarahan yang lebih terperinci mengenai penggunaan Kahoot serta menyiapkan sumber belajar tambahan berupa buku pelajaran PAI.

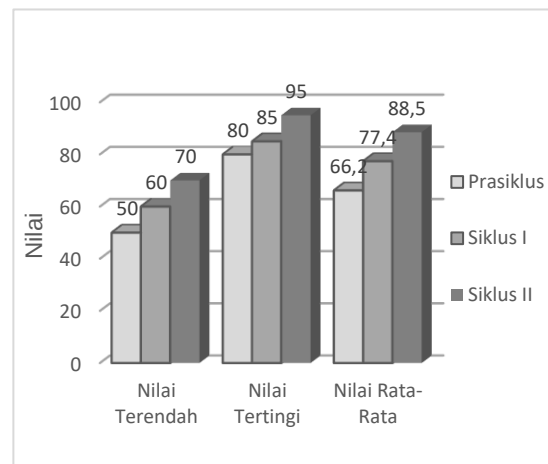
Siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan pada 1 dan 3 Agustus 2026. Pertemuan pertama digunakan untuk proses pembelajaran, sedangkan pertemuan kedua digunakan sekaligus untuk posttest.

Dibandingkan siklus I, peserta didik terlihat lebih terbiasa dan lebih aktif menggunakan Kahoot, serta lebih percaya diri dalam menjawab kuis dan berdiskusi.

Hasil posttest siklus II mencatat nilai rata-rata 88,5 (kategori sangat baik) dengan 25 peserta didik (83,33%) dinyatakan tuntas dan 5 peserta didik (16,66%) belum mencapai ketuntasan. Capaian ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game Kahoot secara nyata mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP Negeri 20 Makassar. Peningkatan hasil belajar peserta didik tercermin dari kenaikan nilai rata-rata secara bertahap, dari 66,2 (ketuntasan 33,33%) pada prasiklus, menjadi 77,4 (ketuntasan 66,66%) pada siklus I, dan 88,5 (ketuntasan 83,33%) pada siklus II. Peningkatan ini sejalan dengan karakteristik Kahoot sebagai media game-based learning yang mendorong keaktifan, kompetisi sehat, dan umpan balik langsung,

sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran — sejalan pula dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam membangun pemahamannya sendiri.



Gambar 1 Histogram Perbandingan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

D. Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran berbasis game Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Negeri 20 Makassar terbukti mampu mendorong perubahan proses pembelajaran ke arah yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui kegiatan kuis interaktif dan diskusi kelompok, peserta didik tidak hanya lebih termotivasi mengikuti pembelajaran, tetapi juga menunjukkan peningkatan

hasil belajar yang konsisten dari prasiklus hingga siklus II, dengan nilai rata-rata meningkat dari 66,2 (ketuntasan 33,33%) menjadi 88,5 (ketuntasan 83,33%). Dengan demikian, Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif bagi guru PAI dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Berdasarkan temuan tersebut, guru PAI disarankan untuk menciptakan suasana belajar yang tenang dan menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot sesuai kebutuhan materi ajar. Guru juga perlu memperhatikan strategi pembelajaran sebelum mengajar agar peserta didik tidak merasa bosan. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan kajian serupa pada materi, jenjang pendidikan, atau subjek penelitian yang berbeda, guna memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas media Kahoot dalam pembelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Al-Karim.
- Anugrah, M. (2019). Penelitian tindakan kelas: Langkah-langkah praktis pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Leutika Prio.
- Azhar, E. F. R. (2025). Peningkatan hasil belajar Matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament berbasis Kahoot pada siswa kelas X SMK Telekomunikasi Tunas Harapan [Skripsi, IAIN Salatiga].
- Fadhli, R. (2024). Kebijakan pendidikan: Konsep, model dan isu strategis di Indonesia (Cet. I). Indonesia Emas Group.
- Farhana, H., dkk. (2019). Penelitian tindakan kelas. Ubharaja.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). Ilmu pendidikan: Konsep, teori dan aplikasinya. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Nurrulla, A. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis game Kahoot! dalam meningkatkan hasil belajar Sejarah siswa di SMA Negeri 33 Jakarta [Skripsi, Universitas Negeri Jakarta].
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sukardi. (2013). Metode penelitian pendidikan tindakan kelas: Implementasi dan pengembangannya. Bumi Aksara.
- Wulandari, T. (2023). Penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru Kecamatan Batang Toru

Kabupaten Tapanuli Selatan
[Skripsi, UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan]