PENGGUNAAN KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMPN 3 LANGSA

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Agama Islam

MAR'I RAHIMULLAH
NIM : 12012021052

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
TAHUN 2025 M/1447 H

PENGESAHAN PEMBIMBING

PENGGUNAAN KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMPN 3 LANGSA

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Strata 1 (S-1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Diajukan Oleh:

Mar'i Rahimullah

NIM. 1012021052

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Asrul, S.Pd.I, M.Pd.	**Nur Asma M.Pd.I**
NIP.198809102023211032	NIP.198205292024212016

PENGESAHAN PENGUJI

PENGGUNAAN KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMPN 3 LANGSA

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Strata 1 (S-1) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal

Rabu, 06 Agustus 2025 M

12 Safar 1447 H

Ketua

Dr. Hatta Sabri, M.Pd.
NIP.198511082015031002

Sekretaris

Nur Asma M.Pd.I
NIP. 19820529202421201 6

Anggota

Dr. M.Fadli, M.Pd.
NIP. 19802262007101002

Anggota

Saparuddin Rambe, M.Pd.I.
NIP. 198412212015031006

Mengetahui :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa,

Dr. Sabaruddin, M.Si
NIP. 198108172003121007

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mar'i Rahimullah

Nim : 1012021052

Fakultas/Program Studi: Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis dengan judul **"Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 3 Langsa"** untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Langsa, 20 Juli 2025
Yang Membuat Pernyataan



Mar'i Rahimullah

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulilah peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Dengan berkat rahmat dan karunianya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat beriringkan salam tidak lupa peneliti sanjungkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, berserta para sahabatnya yang telah membimbing umatnya dari zaman kegelapan menuju ke alam yang terang benderang seperti saat sekarang ini.

Skripsi yang berjudul "**Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Minat belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 3 Langsa**" merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi oleh mahasiswa/I program studi sarjana Pendidikan Agama Islam IAIN Langsa untuk menyelesaikan tugas akhir dan mencapai gelar sarjana S-1. Proses penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu. pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA. Selaku Rektor IAIN Langsa.
2. Bapak Sabarrudin. M.Si Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan IAIN Langsa.
3. Bapak Dr. Hatta Sabri, S.Pd, M.Pd. dan Ibu Syamsiah Z. M.Pd.I.Selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan arahan dalam penelitian skripri ini.

4. Pembimbing I Bapak Asrul S.Pd.I M.Pd dan Ibu Nur Asma M.Pd.I selaku pembimbing II yang juga telah meluangkan waktunya dalam membimbing dan mengarahkan hingga skripsi ini selesai.
5. Terima kasih kepada ibu wakil bidang kurikulum SMP Negeri 3 Langsa yang telah berkenan memberikan ruang dan waktu kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian disekolah tersebut.
6. Para Dosen dan Staff Akademik IAIN Langsa yang telah memberikan fasilitas kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Panutan saya, Ayahanda Yusrizal dan ibunda saya Rubingah dan kakak saya Tika khairun nisa dan kedua abang saya Arif hidayatullah dan Fuad latief furqani Terima kasih atas segala pengorbanan, doa dan tulus kasih yang diberikan dari orang tua kepada saya sehingga saya menyelesaikan skripsi ini. Semoga ayah dan ibu sehat, panjang umur dan bahagia selalu.
8. Sahabat saya selama di perkuliahan yang selalu membersamai yaitu Prima tia dana, Isma Yudha Perangin-Angin, Edi Hermawan, Egi Ansyahri, Rangga piliang, Rival Wahyudi,Habil jian afip, Aldi firmansyah yang telah mendukung baik tenaga, waktu, dan motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi, semoga persahabatan kita tetap abadi. Dan tak lupa untuk teman seangkatan tahun 2021 yang telah menjadi sosok teman baik selama perkuliahan ini terkhusus Unit 2 PAI.

Hanya ucapan terima kasih yang dapat peneliti sampaikan, semoga apa yang telah diberikan tercatat sebagai amal baik dan mendapatkan balasan serta ridho dari

Allah SWT. Peneliti berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat dan memberikan dampak yang baik bagi kita semua. Aamiin Yaa Rabbal'Alamiin.

Hanya ucapan terima kasih yang dapat peneliti sampaikan, semoga apa yang telah diberikan tercatat sebagai amal baik dan mendapatkan balasan serta ridho dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat dan memberikan dampak yang baik bagi kita semua. Aamiin Yaa Rabbal'Alamiin.

Penulis

Langsa, 20 Juli 2025

Mar'i Rahimullah

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI..... **ii**
DAFTAR TABEL..... **vi**
DAFTAR GAMBAR..... **vii**
DAFTAR LAMPIRAN..... **viii**
ABSTRAK..... **ix**
BAB I PENDAHULUAN..... **1**
A. Latar Belakang..... 1
B. Identifikasi Masalah..... 5
C. Batasan masalah..... 5
D. Rumusan Masalah..... 5
E. Tujuan Penelitian..... 6
F. Manfaat Penelitian..... 6
G. Penjelasan Istilah..... 8
BAB II KAJIAN TEORI..... **11**
A. Pengertian Minat Belajar..... 11
B. Media Pembelajaran..... 20
C. Kahoot Sebagai Media Pembelajaran..... 24
D. Manfaat Media Pembelajaran..... 27
E. Penelelitian Yang Relevan..... 29
F. Kerangka Berpikir..... 33
BAB III METODE PENELITIAN..... **35**
A. Lokasi dan waktu penelitian..... 35
B. Subjek Penelitian..... 35
C. Desain Penelitian Tindakan..... 35
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian..... 38
E. Kriteria Keberhasilan Tindakan..... 40
F. Teknik Analisis Data..... 41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... **43**
A. Deskripsi Lokasi Penelitian..... 43
B. Hasil Penelitian..... 44

C. Pembahasan Hasil Penelitian 59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 65
A. Kesimpulan 65
B. Saran..... 66
DAFTAR PUSTAKA 67
LAMPIRAN 71

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jumlah Siswa..... 45
Tabel 4.2 Hasil Observasi Guru Siklus I..... 48
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I..... 50
Tabel 4.4 Persentasse Hasil Observasi Siswa Siklus I..... 51
Tabel 4.5 Hasil Observasi Guru Siklus II 56
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II 57
Tabel 4.7 Persentase Hasil Observasi Siswa Siklus II 59
Tabel 4.8 Peningkatan Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II 63
Tabel 4.9 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II 64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kerangka Berpikir 34
Gambar 3.1 Gambar Kemmis & Mc Taggart..... 36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Siklus I 72
Lampiran 2. Pedoman Observasi Guru Siklus I.....76
Lampiran 3. Pedoman Observasi Siswa Siklus I 78
Lampiran 4. Indikator Penilaian Minat Belajar Siklus I 82
Lampiran 5. Modul Ajar Siklus II.....84
Lampiran 6. Pedoman Observasi Guru Siklus II 88
Lampiran 7. Pedoman Observasi Siswa Siklus II 90
Lampiran 8. Indikator Penilaian Minat Belajar Siklus II.....94
Lampiran 9. Surat Balasan Dari Sekolah 96
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian.....97
Lampiran 15. Daftar Riwayat Hidup.....99

ABSTRAK

Mar'i Rahimullah Nim : 1012021052, Prodi : Pendidikan Agama Islam, Judul Skripsi "Penerapan Media kahoot untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 3 Langsa ".

Pembimbing 1. Asrul, S.Pd.I.M.Pd. 2. Nur Asma M.Pd.I

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 3 Kota Langsa dan melihat bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran kahoot. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI yang dinilai monoton. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot, yang menawarkan pendekatan kuis interaktif berbasis permainan (game-based learning). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data diperoleh melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Kahoot mampu meningkatkan indikator minat belajar siswa seperti perasaan senang, keterlibatan aktif, perhatian, dan ketertarikan terhadap materi. Rata-rata persentase minat belajar meningkat dari 46,5% pada siklus I menjadi 85,5% pada siklus II dan presentase peningkatan minat belajar setelah di gunakannya media pembelajaran kahoot. Dengan demikian, penggunaan Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

Kata Kunci : Kahoot, Minat Belajar, PAI, Media Pembelajaran

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah 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, masyarakat, bangsa dan negara.[1] Di dalam bangku pendidikan banyak sekali hal yang kita dapatkan. Tetapi mengapa banyak sekali warga di Indonesia ini yang tidak menikmati bangku pendidikan sebagaimana mestinya, khususnya di daerah-daerah terpencil di sekitar wilayah Indonesia ini. Sepertinya kesadaran mereka tentang pentingnya pendidikan perlu ditingkatkan.[2] Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah Pendidikan Agama Islam. Pada dunia pendidikan keinginan/dorongan dan ketertarikan peseta didikadalam belajar merupakan salah satu kunci untuk mencapai keberhasilan dalam belajar.[3]

Pendidikan Agama Islam bertujuan meningkatkan keimanan, penghayatan, dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia yang muslim beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, serta berahlaq mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pelaksanaan

---

[1] Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, 2003.

[2] Maspa Makkawaru, 'Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan Dan Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan', *Konsepsi*, 8.No. 3 (2019).h.20

[3] Mualif Hari Wahyudi, Suarman, and Gimin, 'Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial', *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora)*, 2.Desember (2023), 179–94 <https://journal.ikmedia.id/index.php/jishum>.

pendidikan agama islam di lembaga pendidikan diterapkan dari mulai sekolah dasar, menengah sampai ke perguruan tinggi yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik.

Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk moral dan etika individu dalam masyarakat muslim. Melalui pemahaman dan praktik ajaran islam, pendidikan agama Islam memainkan peran sebagai pilar utama dalam memperkuat moral dan etika yang kuat dalam kehidupan sehari-hari.[4] Namun, efektivitas pendidikan agama islam dalam membentuk moral dan etika juga dipengaruhi oleh minat belajar peserta didik.

Minat belajar merupakan suatu yang penting dalam sebuah kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran akan dapat menunjang proses belajar mengajar menjadi lebih baik, begitu pula sebaliknya, jika minat belajar siswa rendah maka kualitas belajar akan menurun dan tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar, dan tujuan pembelajaran itu sendiri.

Kahoot merupakan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk proses evaluasi pembelajaran yang berbasis permainan. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot, diharapkan dalam proses evaluasi pembelajaran dapat menjaga minat berkelanjutan siswa dalam belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Menggunakan permainan Kahoot meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan siswa

[4] Sitti Romlah and Rusdi Rusdi, 'Pendidikan Agama Islam Sebagai Pilar Pembentukan Moral Dan Etika', *Al-Ibrah : Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*, 8.1 (2023), 67–85 <https://doi.org/10.61815/alibrah.v8i1.249>.

dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.[5] Dengan mempertimbangkan potensi Kahoot dalam meningkatkan minat belajar, penelitian ini berupaya untuk mengeksplorasi lebih jauh bagaimana aplikasi ini dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran PAI.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 3 Langsa, sebagian besar siswa menganggap pembelajaaran yang digunakan membosankan dan monoton, sehingga menurunkan minat belajar dan mempengaruhi kemampuan fokus siswa dalam belajar. Hal ini diikuti dengan kurangnya keberagaman strategi pembelajaran. Seperti diketahui, para guru PAI lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang tertarik dengan materi yang dipelajari dan akhirnya menurunkan tingkat fokus pada siswa saat pembelaran berlangsung.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti menerapkan media Kahoot di SMP Negeri 3 Langsa, dalam usaha untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Media kahoot dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena media kahoot termasuk kedalam permainan yang menjadikan proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan.

Beberapa penelitian menunjukkan hasil yang baik seperti di SMPN 9 Tualang pada mata pelajaran IPS kelas VII. Dengan desain one-group pretest-posttest, diperoleh kategori N-Gain tinggi, mengindikasikan peningkatan minat belajar yang

[5] Dwi Hartanti, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia', *Prosiding Seminar Nasional*, 1.1 (2019), 78–85 <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>.

signifikan setelah penerapan Kahoot.[6] Sementara itu, di SMAN 1 Plampang, penelitian quasi-eksperimental pada mata pelajaran Kimia (kelas X MIPA) memperlihatkan hasil yang sejalan. Uji t-test dan Ancova menunjukkan nilai signifikansi 0,000, serta korelasi Pearson 0,861 antara minat belajar dengan hasil belajar, yang berarti penggunaan Kahoot tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga berkorelasi erat dengan hasil akademik siswa.[7] Pada jenjang SMA, SMA Negeri 1 Takalar melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dalam dua siklus pembelajaran Biologi. Hasilnya, minat belajar meningkat dari 78,12 % pada siklus pertama menjadi 82,17 % pada siklus kedua, masuk dalam kategori tinggi. Penelitian serupa di SMA Negeri 1 Majene menunjukkan tren positif, dengan peningkatan minat belajar dari 88,21 % menjadi 89,41 % setelah dua siklus pembelajaran berbasis Kahoot.

Tidak hanya di tingkat SMA, penelitian di SMPN 4 Parepare mengungkapkan bahwa penggunaan Kahoot pada pembelajaran IPA mampu meningkatkan keaktifan siswa, perhatian terhadap materi, serta menumbuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan berkat adanya elemen kompetisi berupa poin dan papan peringkat. Di SDN 1 Lepak Timur, penelitian pada siswa kelas V menggunakan desain one-group pretest-posttest juga menyimpulkan bahwa Kahoot efektif meningkatkan minat belajar secara signifikan.[8]

---

[6] Wahyudi, Suarman, and Gimin.

[7] Rina Puspitasari, Suparman Suparman, and Fahrunnisa Fahrunnisa, 'Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik', *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.6 (2023), 8211–20 <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>.

[8] Rahmasari, 'Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar IPA Di SMPN 4 Parepare', 3 (2025) <https://doi.org/10.35905/edukimbiosis.v3i2.13125>.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini agar dapat membantu pembalajaran seterusnya dengan judul "Penerapan Media Kahoot dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 3 Langsa. "

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 3 langsa
2. Penggunaan metode ceramah yang mendominasi di SMPN 3 langsa
3. Kurangnya pemanfaatna media yang interaktif dan inovaitf
4. Belum diterapkannya media pembelajaran berbasis kahoot

C. Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka perlu adanya batasan masalah agar penelitian ini lebih tearah sehingga mencapai tujuan yang diinginkan. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMPN 3 Langsa yang di fokuskan untuk Pembelajaran PAI. Penelitian ini hanya berfokus pada Penggunaan kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam materi daulah dinasti abbasiyah tanpa membahas aspek lain seperti hasil belajar kognitif atau pemahaman mendalam terhadap materi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah diatas,peneliti mempunyai rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan Kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 3 Langsa?

2. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI setelah diterapkan media Kahoot di SMP Negeri 3 Langsa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 3 Langsa.
2. Mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media Kahoot di SMPN 3 Langsa.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
   a. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi, khususnya terkait penggunaan platform gamifikasi seperti Kahoot dalam pendidikan.
   b. Menambah referensi ilmiah mengenai hubungan antara penggunaan teknologi interaktif dan peningkatan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
   c. Menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang berfokus pada pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam pembelajaran PAI. Dan membantu guru memahami pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan kompetitif. Dan membantu siswa lebih memahami materi PAI dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

c. Bagi Sekolah

Mendukung implementasi inovasi pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan.Dan menjadi rujukan bagi sekolah lain dalam mengadopsi teknologi untuk pembelajaran interaktif.

d. Bagi Peneliti Lain

Memberikan data empiris yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian lanjutan, baik dalam konteks pembelajaran PAI maupun mata pelajaran lainnya. Dan menyediakan wawasan mengenai efektivitas teknologi gamifikasi dalam pembelajaran di era digital.

G. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran, penelitian membatasi istilah-istilah yang dipergunakan di dalam judul penelitian ini. Selanjutnya, peneliti akan menjelaskan istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Kahoot

Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang digunakan untuk membuat dan memainkan kuis interaktif secara daring. Kahoot memungkinkan guru, pelajar, pelatih, atau siapa pun untuk membuat soal-soal pilihan ganda yang bisa diakses oleh peserta melalui perangkat mereka (seperti ponsel atau laptop) dengan memasukkan kode PIN permainan.[9]

Kahoot memiliki empat fitur yaitu game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat. Peserta harus memastikan tidak salah sentuh (klik) ketika memilih jawaban. Kahoot memiliki dua alamat website yang berbeda yaitu https://kahoot.com/ untuk pengajar dan https://kahoot.it/ untuk pembelajar.

[9] Irwan Hidayat and others, 'Implemantasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam', *Journal on Education,* 6.1 (2023), 6933–42.

2. Minat Belajar

Minat belajar adalah kecenderungan hati atau dorongan dari dalam diri seseorang untuk belajar dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga menimbulkan rasa senang dan keaktifan dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Minat belajar melibatkan keterlibatan penuh pikiran dan perhatian untuk memahami materi yang dipelajar.[10]

Minat belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, kecerdasan, sikap, bakat, dan ketertarikan siswa terhadap materi PAI, sedangkan faktor eksternal mencakup dukungan keluarga, metode pengajaran guru, lingkungan sosial, dan fasilitas belajar.[11]

Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap PAI cenderung lebih tekun, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta memanfaatkan waktu luang untuk belajar materi PAI. Minat ini tidak hanya berdampak pada prestasi akademik, tetapi juga pada perubahan sikap dan perilaku spiritual yang baik sesuai nilai-nilai agama.[12]

---

[10] S P Haryanto, 'Pengertian Minat Belajar', *Pengertian Minat Belajar AJARAN*, 2012, 8–41.

[11] Putri Amelia, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Citra Bangsa', *Thesis*, 2018, 87.

[12] Putri Tyaga Rahmandika, Sutipyo Ru, and Syaiful Dinata, 'Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Negeri 1 Banguntapan', 2023, 1397–1403.

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha sadar dan terencana dalam membimbing, mengarahkan, dan membina peserta didik agar memahami, menghayati, serta mengamalkan ajaran-ajaran Islam secara kaffah (menyeluruh) dalam kehidupan sehari-hari, sehingga terbentuk pribadi muslim yang beriman, bertakwa kepada Allah SWT, dan berakhlak mulia.

Ibnu Khaldun memandang bahwa pendidikan itu memiliki makna luas. Menurutnya pendidikan tidak terbatas pada proses pembelajaran saja dengan ruang dan waktu sebagai batasannya, tetapi bermakna proses kesadaran manusia untuk menangkap, menyerap, dan menghayati peristiwa alam sepanjang zaman.[13] Sedangkan Zakiah Daradjat menganggap pendidikan agama sebagai pembentukan kepribadian muslim atau perubahan sikap dan tingkah laku sesuai dengan ajaran Islam.[14] Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam bertujuan untuk mendidik dan mendidik siswa sehingga mereka dapat memahami apa yang terkandung dalam Islam secara keseluruhan, memahami makna dan tujuannya, dan akhirnya menjadikan ajaran Islam sebagai cara hidup mereka, yang dapat membantu mereka mendapatkan keselamatan dunia dan akhirat.

[13] Mokh Iman Firmansyah, 'Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi', *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 17.2 (2019), 79–90.

[14] Damsir and Muhammad Yasir, 'Pemikiran Pendidikan Islam Zakiah Daradjat Dan Konstribusinya Terhadap Pendidikan Islam Di Indonesia', *An-Nida'*, 44.2 (2020), 213 <https://doi.org/10.24014/an-nida.v44i2.12947>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SMP Negeri 3 Langsa

SMP Negeri 3 Langsa didirikan pada tanggal 1 April 1979. Terletak di Langsa, Aceh, dan merupakan sekolah menengah pertama negeri. Saat ini Sekolah ini mengikuti kurikulum merdeka (merdeka belajar) dan telah mendapat akreditasi A. Dikenal dengan prestasi siswa dan penghargaan gurunya. Alamat sekolahnya adalah Jin. Jend. A. Yani Langsa, PAYA BUJOK SEULEUMAK, Kec. Langsa Baro, Kota Langsa Prov. Aceh. Hingga tahun 2023, memiliki siswa 1156 dan berbagai fasilitas, antara lain ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, ruang kepala sekolah, ruang guru, tempat ibadah, ruang bimbingan dan konseling, dan masih banyak lagi.

2. Identitas SMP Negeri 3 Langsa

Nama Sekolah	: SMP Negeri 3 Langsa
NPSN	: 10105750
Jenjang Pendidikin	: SMP
Status Sekolah	: Negeri
Alamat Sekolah	: Jln. Jend. A. Yani Langsa
RT/RT	: 0/0
Kelurahan	: Paya Bujok Seulemak
Kecamatan	: Langsa Baro
Kabupaten/kota `	: Langsa

Provinsi : Aceh

Negara : Indonesia

Posisi Geografis : 4,4857 Lintang

: 97,9548 Bujur

Gedung Sendiri / Menumpang : Gedung Sendiri

Permanen / semi Permanen : Permanen

Jumlah Ruang Lokal Belajar : 32 Ruang

Jumlah Rombongan Belajar : 33 Kelas

Jumlah Murid Seluruhnya : 1156 Orang

Jumlah Guru / Pegawai : 92 Orang

3. Keadaan Siswa SMP Negeri 3 Langsa

Tabel 4. 1 Jumlah Siswa

NO	URAIAN	JENIS KELAMIN		JUMLAH SISWA LK/PR	JUMLAH ROMBEL
		LK	PR		
1	KELAS VII	206	185	391	11
2	KELAS VIII	169	229	398	11
3	KELAS IX	170	197	367	11
JUMLAH		**545**	**611**	**1156**	**33**

B. Hasil Penelitian

1. Tindakan Siklus 1

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada siklus I. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan, yaitu pada tanggal 17 Juli 2025 yang

terdiri dari 2x40 Menit (2 jam pembelajaran). meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan Tindakan

Pada kegiatan ini ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1) Membuat modul ajar
2) Menyiapkan materi ajar
3) Menyiapkan media belajar yang akan digunakan dalam penelitian yaitu media kahoot.
4) Membuat lembar observasi minat belajar siswa dan lembar observasi aktivitas siswa.
5) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus 1 dilaksanakan pada jam pertama yaitu pada tanggal 17 Juli yang terdiri dari 2 x 40 Menit (2 jam pembelajaran), membahas materi tentang daulah bani abbasiyah. Pembelajaran yang dilakukan pada tindakan ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media kahoot. Adapun tahap-tahap pada siklus I adalah :.

1) Pendahuluan

Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada seluruh peserta didik sebagai bentuk pembuka yang penuh kehangatan. Setelah itu, guru mengajak siswa untuk berdoa bersama guna memohon kelancaran dan keberkahan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, guru melakukan pengecekan kehadiran siswa untuk memastikan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar. Sebagai langkah awal pembelajaran, guru memberikan

motivasi dengan mengulas materi daulah bani abbasiyah, agar siswa dapat mengetahui bagaimana kemajuan peradaban islam pada masa itu yang disebut dengan golden era atau masa keemasan islam.

2) Tahap Inti

Guru memulai penyajian kelas dengan menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa memahami arah dan harapan dari materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, guru menjelaskan sejarah daulah bani abbasiyah, masa awal terbentuknya, tokoh tokoh yang menjadi latar belakang berdirinya dinasti abbasiyah, periode khalifah serta mengenalkan siapa siapa saja khalifah pada masa dinasti daulah bani abbsiyah, dan memberikan contoh atau persamaan dengan pembelajran kehidupan sehari hari yang patut dicontoh Setelah itu guru membentuk kelompok belajar yang bersifat heterogen, terdiri dari 4 hingga 5 siswa per kelompok. Guru juga menjelaskan aturan permainan serta membagikan link dan pasword. Dalam sesi permainan, Siswa menjawab pertanyaan seputar bani abbasiyah yang telah dibuat di dalam kahoot yang telah di siapkan. Setelah seluruh sesi selesai, Skor akhir dari masing-masing kelompok yang diperoleh dari permainan menjawab soal game kahoot skor telah terhitung otomatis oleh sistem dan diakhir setelah menjawab soal ada semacam podium pemenang dengan skor terbanyak yang telah di peroleh. Kelompok dengan skor tertinggi diberi penghargaan berupa piagam, bintang kelas, atau bentuk apresiasi lainnya sebagai bentuk motivasi dan penghargaan atas kerja sama serta usaha mereka.

3) Tahap Akhir

Di akhir pembelajaran, guru bersama peserta didik melakukan refleksi untuk meninjau kembali materi yang telah dipelajari, guna memperkuat pemahaman dan menumbuhkan kesadaran belajar. Setelah itu, guru memberikan latihan mandiri kepada siswa sebagai bentuk evaluasi sekaligus penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Sebelum mengakhiri kegiatan, guru menyampaikan gambaran singkat mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya agar siswa memiliki kesiapan awal. Terakhir, guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan alhamdulillah dan salam sebagai penutup yang santun dan penuh makna.

b. Tahap Pengamatan (Observasi)

Kegiatan pengamatan atau observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan, rencana yang telah dibuat serta hasil yang diperoleh selama penelitian. Obervasi dilakukan selama kegiatan belajar berlangsung menggunakan media kahoot.

Tabel 4. 2 LEMBAR OBSERVASI GURU

Sintaks Pembelajaran	Aktivitas Guru yang Dinilai	kategori				skor
		1	2	3	4	
Penyampaian Tujuan	1. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai				√	1
Penyampaian Materi	2. Menyajikan materi pembelajaran secara jelas, menarik dan interaktif		√			2

	3. Menggunakan media/alat bantu pembelajaran			√		
Persiapan Game	4. Menjelaskan cara menggunakan Kahoot dan teknis bermain		√			2
	5. Memastikan seluruh siswa dapat mengakses Kahoot di kelompok masing-masing				√	
Pelaksanaan Game	6. Memulai kuis di Kahoot sesuai materi yang telah disampaikan		√			3
	7. Memotivasi siswa agar aktif dan antusias dalam menjawab			√		
	8. Memberikan umpan balik atau penjelasan atas jawaban soal Kahoot		√			
Evaluasi & Refleksi	9. Menyimpulkan pembelajaran berdasarkan hasil permainan Kahoot		√			3
	10. Memberikan apresiasi kepada kelompok dengan skor tertinggi			√		
	11. Memberikan refleksi dan tindak lanjut pembelajaran			√		

Tabel 4. 3 LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

Sintaks Pembelajaran	Aktivitas Siswa yang Dinilai	Kategori Penilaian				Skor
		1	2	3	4	
Pendahuluan	1. Menyimak penjelasan materi dan aturan permainan Kahoot				√	2
	2. Menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi dan permainan yang akan dilakukan		√			
Bermain game	3. Mengikuti permainan Kahoot dengan antusias dan semangat			√		2
	4. Aktif menjawab soal dengan tepat waktu dan mencoba menyelesaikan tantangan			√		
Refleksi dan Diskusi	5. Bertanya atau berdiskusi mengenai soal-soal yang muncul di Kahoot			√		2
	6. Memberikan pendapat atau ide tentang strategi menjawab soal			√		
Penghargaan kelompok	7. Merespons positif terhadap penghargaan atau hasil kelompok			√		
	8. Menunjukkan sikap sportif			√		3

	terhadap teman yang memiliki skor tinggi					
	9. Termotivasi untuk memperbaiki hasil di permainan berikutnya			√		
Jumlah skor						26
Skor Maksimal						36
Presentas skor						72,22%
Kriteria keberhasilan tindakan						Cukup

Berdasarkan hasil observasi lembar aktivitas siswa pada tabel diatas menunjukkan jumlah skor yang diperoleh adalah 26 dari skor maksimal 36 sehingga diperoleh presentase rata-rata 72,22 % dengan kriteria rata-rata cukup, sehingga hasil yang diperoleh belum mencapai indikator yang telah ditetapkan dan hal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih perlu ditingkatkan sehingga peneliti perlu melanjutkan penelitian pada tahap berikutnya yaitu pada tahap siklus II.

Sedangkan hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus I saat kegiatan berlangsung melalui hasil lembar observasi minat belajar siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 4 PERSENTASE HASIL OBSERVASI SIKLUS I

No	Aspek Yang Diamati	Rata-rata
1.	Perasaan Senang	53%
2.	Ketertarikan Peserta Didik	43%
3.	Perhatian Peserta Didik	40%

4.	Keterlibatan Peserta Didik	50%
Jumlah		186
Rata-rata		46,5%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa persentase hasil observasi peningkatan minat belajar siswa pada siklus I adalah dengan rata-rata persentasenya sebesar 46,5% dengan kriteria kurang.

c. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, diketahui bahwa persentase rata-rata minat belajar siswa hanya mencapai 46,5%, yang tergolong dalam kriteria kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan model *games based learning.* berbantu media kahoot belum berjalan secara optimal dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya minat belajar siswa antara lain:

1. Siswa masih belum terbiasa dengan media Kahoot, sehingga sebagian besar terlihat pasif dan belum sepenuhnya terlibat dalam proses permainan maupun diskusi kelompok.
2. Penggunaan media kahoot belum maksimal karena masih baru dikenali, baik dari segi desain maupun cara penyampaiannya, sehingga kurang menarik perhatian siswa.
3. Manajemen waktu dan kelas belum efektif, menyebabkan beberapa siswa kehilangan fokus ketika kegiatan berlangsung.

4. Guru belum sepenuhnya mengarahkan siswa untuk berperan aktif didalam kelompoknya masing masing.
5. Dari hasil analisis minat belajar siklus I, siswa diperoleh presentase ketuntasan sebesar 46.5%, belum mencapai indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%.

2. Tindakan Pembelajaran Siklus II

Tindakan pembelajaran siklus II merupakan tindakan lanjutan untuk memperbaiki kekurangan dan menyempurnakan tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus I. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan, yaitu pada tanggal 18 Mei 2025 yang terdiri dari 2 x 40 Menit (2 jam pembelajaran) yang membahas tentang daulah bani abbasiyah. Adapun tahap-tahap pada siklus II adalah:

a. Perencanaan Tindakan

Pada kegiatan ini ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1) Mebuat modul ajar
2) Menyiapkan materi ajar
3) Menyiapkan media belajar yang akan digunakan yaitu kahoot
4) Membuat lembar observasi minat belajar siswa dan lembar observasi aktivitas siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada jam pertama yaitu pada tanggal 18 Mei, membahas materi daulah bani abbasiyah. Pembelajaran yang dilakukan pada tindakan ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media

kahoot. Adapun Pembelajaran pada pelaksanaan tindakan siklus II terdiri dari tahap pendahuluan, tahap inti dan tahap akhir, dengan uraian sebagai berikut.

1) Pendahuluan

Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada seluruh peserta didik sebagai bentuk penghormatan dan pembuka suasana belajar yang positif. Setelah itu, guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran, guna memohon kelancaran dan keberkahan dalam proses belajar. Selanjutnya, guru mengecek daftar kehadiran untuk memastikan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran hari itu. Sebagai pengantar materi, guru memberikan motivasi kepada siswa dengan menjelaskan materi tentang sejarah daulah dinasti abbasiyah, agar siswa mengetahui bagaimana islam pada masa dinasti abbasiyah.

2) Tahap Inti

Pada tahap penyajian kelas, guru memulai dengan menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa memahami arah dan target yang ingin dicapai selama proses belajar. Selanjutnya, guru menjelaskan sejarah daulah bani abbasiyah, Masa awal terbentuknya,Tokoh tokoh yang menjadi latar belakang berdirinya dinasti abbasiyah, periode khalifah serta mengenalkan siapa siapa saja khalifah pada masa dinasti daulah bani abbsiyah, dan memberikan contoh atau persamaan dengan pembelajran kehidupan sehari hari yang patut dicontoh. Setelah itu guru membentuk kelompok-kelompok belajar secara heterogen, masing-masing terdiri dari 4–5 siswa. Guru juga menjelaskan

aturan permainan serta membagikan link dan pasword. Dalam sesi permainan, Siswa menjawab pertanyaan seputar bani abbasiyah yang telah dibuat di dalam kahoot yang telah di siapkan. Setelah seluruh sesi selesai, Skor akhir dari masing-masing kelompok yang diperoleh dari permainan menjawab soal game kahoot skor telah terhitung otomatis oleh sistem dan diakhir setelah menjawab soal ada semacam podium pemenang dengan skor terbanyak yang telah di peroleh. Sebagai penutup kegiatan, guru menjumlahkan skor dari seluruh kelompok dan mengumumkan kelompok pemenang turnamen. Kelompok dengan skor tertinggi diberikan penghargaan berupa piagam, bintang kelas, atau bentuk apresiasi lainnya untuk memotivasi siswa agar terus semangat dalam belajar dan bekerja sama.

3) Tahap Akhir

Pada akhir pembelajaran, guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari guna memperkuat pemahaman dan mengevaluasi proses pembelajaran. Setelah refleksi, guru memberikan latihan mandiri kepada siswa sebagai bentuk penguatan dan pemahaman lanjutan terhadap materi yang telah dibahas. Selanjutnya, guru menyampaikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya agar siswa dapat mempersiapkan diri lebih baik. Sebagai penutup, guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada seluruh peserta didik.

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

Kegiatan pengamatan atau observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan pembelajaran. Data yang dikumpulkan pada tahap ini mencakup proses pelaksanaan tindakan, ketercapaian rencana yang telah disusun, serta hasil yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan belajar mengajar, dengan memanfaatkan media kahoot untuk mendukung kelancaran dan efektivitas pembelajaran.

Tabel 4. 5 LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS II

Sintaks Pembelajaran	Aktivitas Guru yang Dinilai	kategori				skor
		1	2	3	4	
Penyampaian Tujuan	12. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai				√	1
Penyampaian Materi	13. Menyajikan materi pembelajaran secara jelas, menarik dan interaktif			√		2
	14. Menggunakan media/alat bantu pembelajaran			√		
Persiapan Game	15. Menjelaskan cara menggunakan Kahoot dan teknis bermain				√	2
	16. Memastikan seluruh siswa dapat mengakses Kahoot di kelompok masing-masing				√	
Pelaksanaan Game	17. Memulai kuis di Kahoot sesuai materi yang telah disampaikan			√		3

	18. Memotivasi siswa agar aktif dan antusias dalam menjawab			√		
	19. Memberikan umpan balik atau penjelasan atas jawaban soal Kahoot			√		
Evaluasi & Refleksi	20. Menyimpulkan pembelajaran berdasarkan hasil permainan Kahoot				√	3
	21. Memberikan apresiasi kepada kelompok dengan skor tertinggi				√	
	22. Memberikan refleksi dan tindak lanjut pembelajaran			√		

Tabel 4. 6 LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

Sintaks Pembelajaran	Aktivitas Siswa yang Dinilai	Kategori Penilaian				Skor
		1	2	3	4	
Pendahuluan	10. Menyimak penjelasan guru tentang tujuan dan aturan permainan Kahoot					2
	11. Menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi dan permainan yang akan dilakukan					
Bermain game	12. Mengikuti permainan Kahoot dengan antusias dan semangat					2
	13. Aktif menjawab soal dengan tepat					

	waktu dan mencoba menyelesaikan tantangan					
Refleksi dan Diskusi	14. Bertanya atau berdiskusi mengenai soal-soal yang muncul di Kahoot					2
	15. Memberikan pendapat atau ide tentang strategi menjawab soal					
Penghargaan kelompok	16. Merespons positif terhadap penghargaan atau hasil kelompok					3
	17. Menunjukkan sikap sportif terhadap teman yang memiliki skor tinggi					
	18. Termotivasi untuk memperbaiki hasil di permainan berikutnya					
Jumlah skor						32
Skor Maksimal						36
Presentas skor						88%
Kriteria keberhasilan tindakan						Baik

Berdasarkan hasil observasi lembar aktivitas siswa pada tabel di atas, diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh adalah 32 dari skor maksimal 36, sehingga diperoleh persentase rata-rata sebesar 88% dengan kategori baik**.** Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, sehingga pelaksanaan tindakan pada siklus II dapat dinyatakan berhasil. Selain itu, pengamat juga mencatat adanya peningkatan signifikan dalam

aktivitas minat siswa dibandingkan dengan siklus I. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya siswa yang aktif dan terlibat secara maksimal dalam pembelajaran. Siswa yang sebelumnya kurang minat dan mengalami kesulitan, menunjukkan perkembangan yang positif. Mereka menjadi lebih termotivasi, antusias, bersemangat, dan mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran dengan media kahoot**.**

Sedangkan hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus II saat kegiatan berlangsung melalui hasil lembar observasi minat belajar siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 7 PRESENTASE HASIL OBSERVASI SIKLUS II

No	Aspek Yang Diamati	Rata-rata
1.	Perasaan Senang	90%
2.	Ketertarikan Peserta Didik	83%
3.	Perhatian Peserta Didik	83%
4.	Keterlibatan Peserta Didik	86%
Jumlah		342
Rata-rata		85,5%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa persentase hasil observasi peningkatan minat belajar siswa pada siklus II adalah dengan rata-rata persentasenya sebesar 85,5 % dengan kriteria baik.

d. Tahap Refleksi

Dari hasil pengamatan observasi pada kegiatan siklus II ini didapatkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kahoot sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I, sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut:

a) Siswa menjadi semangat dan tertarik memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan.
b) Siswa lebih aktif dan bersemangat karena pada saat proses pembelajaran siswa diajak langsung berkontribusi didalam kelompok, tidak semata-mata hanya diam di bangku.
c) Adanya peningkatan minat belajar siswa saat belajar dan telah memenuhi target yang awalnya pada siklus I hanya mencapai 46,5% menjadi 85,5%, sehingga tidak perlu lagi melaksanakan siklus selanjutnya.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penerapan Media Kahoot pada **Siklus I dan Siklus II**

Penerapan media Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 3 Langsa telah dilaksanakan dalam dua siklus dan menunjukkan hasil yang cukup signifikan terhadap peningkatan aktivitas dan minat belajar siswa. Pembelajaran dengan kahoot merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang interaktif, menyenangkan dan sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif.

Pada **siklus I,** pelaksanaan pembelajaran dengan aplikasi Kahoot masih menghadapi sejumlah kendala. **Dapat dilihat dari minat belajar siswa hanya**

mencapai rata-rata 46,5%, yang tergolong dalam kategori "belum berhasil". Hal ini terjadi karena beberapa faktor, antara lain siswa belum terbiasa dengan media kahoot, media kahoot masih asing terdengar pad siswa sehingga siswa masih belum terlalu aktif didalam kelas tersebut. Siswa cenderung pasif, kurang antusias dalam menjawab soal, dan belum sepenuhnya memahami cara kerja kahoot.

Namun demikian, setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II**,** seperti optimalisasi penggunaan media pembelajaran (kahoot yang lebih menarik dan interaktif), pembentukan kelompok belajar yang lebih efektif dan seimbang, serta peningkatan keterlibatan guru dalam membimbing diskusi dan memfasilitasi permainan, hasil yang diperoleh mengalami peningkatan yang sangat signifikan**. Pada siklus II, dapat dilihat dari minat belajar siswa meningkat menjadi 85,5%,** juga tergolong kategori " berhasil".

Peningkatan ini menunjukkan bahwa kahoot mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar, tertarik dengan materi yang disampaikan, serta berpartisipasi secara kompetitif dan sportif dalam permainan edukatif. Suasana belajar menjadi lebih hidup karena siswa merasa termotivasi dengan adanya permainan dan pemberian penghargaan bagi kelompok dengan skor tertinggi.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Wahyudi dkk 2023 yang menyimpulkan bahwa media kahoot dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran secara signifikan. Dalam penelitian tersebut, Kahoot terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik sehingga efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.[46] Selain itu

[46] Wahyudi, Suarman, and Gimin.

dalam penelitian yang lain Vikra dkk 2024 menyimpulkan bahwa, implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.[47]

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa **penerapan media Kahoot** yang dirancang strategi pembelajaran yang tepat, terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Media ini tidak hanya memperkuat aspek kognitif siswa melalui pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan nilai kejujuran, kompetitif siswa,kerja sama dan percaya diri siswa.

2. Analisis Data Peningkatan Minat Belajar Siswa dan Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Sebelum dilaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan Media Kahoot, para peserta didik SMP Negeri 3 Langsa kelas VIII-6 dalam proses pembelajaran masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru, cerita dengan kawan sebangkunya dan bahkan sampai mengganggu teman lainnya saat proses pembelajaran berlangsung hal ini membuat kelas menjadi tidak kondusif. Hal tersebut membuat siswa menjadi bosan dan proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Hal ini berakibat pada minat belajar siswa sehingga sulitnya memahami materi pelajaran serta banyak yang lupa dengan materi setelah pelajaran selesai. Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan media kahoot pada mata pelajaran

[47] Dkk Vernanda, Vikra, 'Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMKN 1 Talamau', *Jurnal PendidikanTambusai*, 8.2 (2024), 39–46.

Pendidikan Agama Islam pada materi tentang materi dinasti abbasiyah siswa mulai menyukai pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Maka hasil penelitian data presentase rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 8 PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA SIKLUS I DAN SIKLUS II

	Aspek Yang Diamati	**Siklus**		**Peningkatan**
		I	II	
1.	Perasaan Senang	53%	90%	43%
2.	Ketertarikan	43%	83%	40%
3.	Perhatian	40%	83%	43%
4.	Keterlibatan	50%	86%	36%
Jumlah		186	342	162
Rata-rata		46,5%	85,5%	40,5%

Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka dapat dijelaskan perasaan senang yang ditunjukkan siswa dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan sebesar 43%, yakni pada siklus I memperoleh 53% dan pada siklus II diperoleh rata-rata 90%. Hal yang terlihat pada pembelajaran pada kegiatan siklus I adalah sikap siswa yang menunjukkan kurangnya perasaan senang dalam proses pembelajaran, di mana tidak adanya keaktifan siswa dalam belajar, siswa cenderung menunjukkan raut wajah yang bosan dan mengantuk. Pada pertemuan selanjutnya pada siklus II adanya peningkatan dimana siswa mulai bersemangat dalam pembelajaran, dan siswa kelihatan lebih aktif dalam kelompoknya masing-masing, dan menunjukkan raut wajah yang senang dibandingkan dengan sebelumnya.

Peningkatan minat belajar peserta didik pada indikator ketertarikan ini ditunjukkan bahwa pada siklus I dan siklus II untuk indikator ketertarikan siswa mengalami peningkatan sebesar 40% yakni diperoleh hasil pada siklus I yaitu sebesar 43% dan pada siklus II sebesar 83%. Peningkatan minat siswa pada indikator perhatian siswa ditunjukkan dengan adanya peningkatan perhatian siswa sebesar 43% yakni diperoleh hasil pada siklus I sebesar 40% dan pada siklus II sebesar 83%. Dan peningkatan siswa dalam keterlibatan mengikuti proses pembelajaran ditunjukkan dengan adanya peningkatan keterlibatan siswa sebesar 36% yakni diperoleh hasil pada siklus I sebesar 50% dan pada siklus II sebesar 86%.

Sedangkan hasil penelitian data presentase rata-rata lembar observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 9 LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I DAN SIKLUS II

SIKLUS		**Penigkatan**
I	**II**	
72,22%	88%	16%

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada **siklus I,** penerapan Media kahoot masih menghadapi kendala, dengan **aktivitas siswa hanya mencapai 72,22%,** yang masih tergolong kurang. Hal ini disebabkan oleh ketidakterbiasaan siswa dengan media kahoot. Dimana siswa marasa kurang menarik, serta pengelolaan kelas yang belum optimal.

Namun, setelah dilakukan **perbaikan pada siklus II,** pengelompokan yang lebih efektif, dan peran guru yang lebih aktif, hasilnya meningkat signifikan. **Aktivitas siswa naik menjadi 88%.**

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media kahoot berhasil meningkatkan keaktifan, ketertarikan, serta motivasi siswa melalui suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Hal ini selaras dengan pendapat Slameto (2010) yang menyatakan bahwa minat belajar adalah faktor penting yang mendorong siswa untuk aktif dan tekun dalam belajar.[48]

[48] Slameto, 'Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo', *Utility:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1.1 (2010), 21–36 <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility>.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Negeri 3 Langsa dengan materi Daulah bani abbasiyah, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pada awalnya, pelaksanaan pembelajaran dengan media kahoot di siklus I masih menghadapi kendala, seperti siswa yang belum terbiasa dengan model dan media tersebut, pengelolaan kelas yang belum optimal. Hal ini berdampak pada aktivitas siswa yang hanya mencapai 72,22% dan minat belajar sebesar 46,5%. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, seperti pengoptimalan media Kahoot, pengelompokan yang lebih efektif, dan peningkatan peran aktif guru dalam membimbing kegiatan, penerapan media kahoot menunjukkan hasil yang positif. Aktivitas siswa meningkat menjadi 88% dan minat belajar siswa juga meningkat menjadi 85,5%. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, serta bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat secara signifikan dari rata-rata 46,5% pada siklus I menjadi 85,5% pada siklus II. Peningkatan ini mencakup berbagai aspek, seperti perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Lingkungan belajar yang kompetitif namun menyenangkan, penggunaan media yang interaktif, serta adanya penghargaan bagi kelompok terbaik

menjadi faktor penting dalam membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa. Dengan demikian, Media kahoot tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman materi secara menyeluruh.

B. Saran

1. Guru disarankan untuk mengimplementasikan pembelajaran dengan media kahoot secara berkala dalam pembelajaran, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman mendalam dan keterlibatan aktif siswa. Guru juga perlu memastikan media yang digunakan menarik dan interaktif serta memperhatikan manajemen kelas dan kelompok agar pembelajaran berjalan efektif.
2. Diharapkan siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, bekerja sama dengan kelompoknya, serta berani mengemukakan pendapat atau pertanyaan. Sikap aktif dan sportif dalam pembelajaran berbasis kahoot akan membantu siswa lebih memahami materi serta menumbuhkan rasa percaya diri dan tanggung jawab.