

**PEMANFAATAN GAME EDUKASI KAHOOT
DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS VIII
DI SMP NEGERI 2 BANJARMANGU
KABUPATEN BANJARNEGARA**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd)**

**Oleh:
ASSYA OCTAFANY
NIM. 1817402179**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2022**

**PEMANFAATAN GAMR EDUKASI KAHOOT
DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS VIII
DI SMP N 2 BANJARMANGU KABUPATEN BANJARNEGARA**

ASSYA OCTAFANY

1817402179

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Jurusan Pendidikan Islam

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto

ABSTRAK

Di era globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak bagi berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan, dimana komponen utamanya yaitu pendidik dan peserta didik. Dalam pendidikan tentunya dari hari ke hari terdapat inovasi dalam pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tidak bosan dan dapat membawa pembelajaran menjadi lebih menraik. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan kahoot dalam pembelajaran. Kahoot merupakan salah satu *platform* berbasis internet yang dapat diakses secara gratis.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan kahoot dalam pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmangu. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yaitu penelitian dengan cara mendeskripsikan pemanfaatan dalam pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmangu. Data yang diperoleh dalam penelitian ini didapatkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmangu dilaksanakan menggunakan game kahoot. Adapun pemanfaatannya yaitu digunakan sebagai media pembelajaran dan sebagai evaluasi pembelajaran. Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran menunjukkan ketertarikan peserta didik dan pendidik dalam menggunakannya, sehingga dapat menjadi semangat tersendiri bagi peserta didik. sedangkan evaluasi pembelajarannya yaitu berupa evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilaksanakan pada saat suatu bab telah selesai.

Kata kunci: *Game Edukasi, Kahoot, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*

**PEMANFAATAN GAME EDUKASI KAHOOT
DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS VIII
DI SMP N 2 BANJARMANGU KABUPATEN BANJARNEGARA**

ASSYA OCTAFANY

1817402179

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Jurusan Pendidikan Islam

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto

ABSTRACT

In the era of globalization, the development of science and technology has an impact on various fields, one of which is the field of education, where the main components are educators and students. In education, of course, from day to day there are innovations in learning that can make students not bored and can make learning more interesting. One of them is by using kahoot in learning. Kahoot is an internet-based platform that can be accessed for free.

This study aims to describe how the use of kahoot in PAI learning for class VIII at SMP N 2 Banjarmangu. This research is a qualitative research, namely research by describing the use of PAI learning in class VIII at SMP N 2 Banjarmangu. The data obtained in this study were obtained through observation, interviews, and documentation.

The research conducted shows that the PAI learning activities for class VIII at SMP N 2 Banjarmangu are carried out using the kahoot game. The utilization is used as a learning medium and as an evaluation of learning. The use of kahoot as a learning medium shows the interest of students and educators in using it, so that it can become a special spirit for students. while the evaluation of learning is in the form of formative evaluation, which is an evaluation carried out when a chapter has been completed.

Keywords: *Educational Games, Kahoot, Islamic Religious Education Learning*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN LOLOS CEK PLAGIASI	iii
PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI (ARAB LATIN)	ix
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Konseptual	6
C. Rumusan Masalah	12
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12
E. Sistematika Pembahasan	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Kerangka Teori	15
1. Media Pembelajaran	15
2. Media Pembelajaran PAI	17
3. Evaluasi Pembelajaran	19
4. Evaluasi Pembelajaran PAI	30
5. Pendidikan Agama Islam	31
6. Game Edukasi	41
7. Game Kahoot	45
B. Penelitian Terkait	51
BAB III METODE PENELITIAN	55
A. Jenis Penelitian	55

B. Konteks Penelitian	55
C. Metode Pengumpulan Data	60
D. Metode Analisis Data	61
BAB IV PEMANFAATAN GAME EDUKASI KAHOOT DALAM .PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM.....	63
A. Deskripsi Data	63
1. Game Kahoot dalam Pembelajaran PAI	63
2. Game Edukasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran PAI	72
3. Game Edukasi Kahoot sebagai Evaluasi Pembelajaran PAI	77
B. Analisis Data.....	87
1. Kahoot sebagai Evaluasi Pembelajaran	88
2. Kahoot sebagai Media Pembelajaran.....	91
BAB V PENUTUP.....	94
A. Simpulan.....	94
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN	102
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	134



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk yang paling sempurna karena dianugerahi akal untuk berpikir. Melalui akal dan usahanya, manusia dapat menemukan hal baru dan mengembangkannya untuk kemudahan hidup, salah satunya dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang kini sudah semakin luas jangkauannya, tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Hal ini berdampak dalam berbagai bidang kehidupan, baik ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.

Dalam bidang pendidikan, pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara antara pemberi pesan dengan yang menerima pesan, dalam hal ini adalah pendidik dan peserta didik. Adapun media pembelajarannya dapat berupa teknologi, maupun non teknologi. Penggunaan media pembelajaran dengan teknologi saat ini sudah menjadi *trend*, salah satunya yaitu dengan menggunakan Kahoot.

Kahoot merupakan salah satu pembaruan dalam dunia teknologi yang merupakan suatu permainan yang dilaksanakan secara online dan gratis serta dapat menunjang pembelajaran. *Kahoot* adalah aplikasi pembelajaran berbasis internet yang disertai dengan kuis-kuis yang menarik dan bisa diakses secara gratis melalui website *Kahoot*.¹ Salah satu keunggulan yang dimiliki oleh *Kahoot* yaitu adanya soal-soal dengan bentuk menyenangkan dan menarik. Soal-soal yang diberikan dapat dikerjakan dalam waktu yang terbatas, sehingga dapat melatih peserta didik untuk berpikir secara cepat.²

Kahoot pertama kali diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik dalam sebuah *Joint Project* dengan Norwegia *University of Technology and Science* pada bulan Maret tahun 2013 dan pada tahun tersebut

¹ Muh. Haris Zubaidillah dan M. Ahim Sulthan Nuruddaroini, "Analisis Karakteristik Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Jenjang SD, SMP, dan SMA," *ADDABANA: Jurnal Pendidikan Islam*, 2.1 (2019), hal. 2.

² Sri Wigati, 'Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika', *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8.3 (2019), hal. 458.

Akhirnya kahoot diuka untuk publik dan dapat diakses oleh siapapun.³ Hingga saat ini, Kahoot menjadi *trend* sebagai salah satu pembaruan yang ada di dunia. Dalam 4 tahun terakhir mulai dari tahun 2018-2022, penggunaan Kahoot sangat sering digunakan di dunia, termasuk di Indonesia. Menurut data dari Publish or Perish, terdapat 999 jurnal internasional terkait penggunaan kahoot sebagai evaluasi dan 85 jurnal nasional yang membahas tentang kahoot.

Dari beberapa penelitian, ternyata sebagian ada yang memandang kahoot sebagai media pembelajaran dan media interaktif dibahas oleh Reynaldi, dkk.⁴ Dari beberapa jurnal tersebut mengindikasikan bahwa dari data yang diperoleh kahoot memberikan dampak yang positif dari penggunaannya dan dapat meningkatkan ketertarikan saat digunakan.

Ada yang memandang kahoot sebagai evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran umum yaitu jurnal oleh Andres, Mira, Febblina, dan Ulfaria.⁵ Dari berbagai jurnal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan kahoot sebagai evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran umum. Sedangkan Ulya, Nurul Fajri, dkk.⁶ memandang kahoot sebagai evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI, dengan hasil penelitian penggunaan kahoot dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI.

Pendidikan menurut Ruhban Masykur dapat disebut sebagai suatu upaya dimana di dalamnya terdapat proses pembelajaran yang diharapkan dapat mengubah seseorang, baik terkait keterampilan, pengetahuan, serta sikap seseorang dengan komponen utamanya yaitu pendidik dan peserta didik⁷. Keduanya saling terhubung membentuk pola dalam terlaksananya pembelajaran. Pendidik merupakan seseorang yang memiliki tanggung jawab

³ Nana Sudjana, *Pengembangan Bahan Ajar* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019), hal. 86.

⁴ Reynaldi Siwalette dan Suyoto, "Implementation of Kahoot as a Creative Learning Media," *Journal of Physics: Conference Series*, 2020.

⁵ Andres Fuster Guillo dkk., "Evaluating Impact on Motivation and Academic Performance of a Game-Based Learning Experience Using Kahoot," *Frontiers in Psychology*, 10 (2019).

⁶ Ulya; Nurul Fajri dkk., "Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran PAI pada Materi Masuknya Islam ke Nusantara SMPN 1 Banuhampu Kabupaten Agam," *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 4.2 (2021).

⁷ Erni Setiawati, *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PAI melalui Program Adiwiyata di SMA Negeri 1 Purbolinggo Lampung Timur* (Lampung, 2020), hal. 4.

untuk mendidik dan memberikan bimbingan.⁸ Sedangkan peserta didik yaitu orang yang dididik atau diberikan bimbingan dan arahan. Lebih jelasnya, pendidikan merupakan kegiatan untuk merubah cara berfikir seseorang melalui bimbingan, ataupun melalui kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran, IPTEK memiliki pengaruh baik negatif maupun positif. Terlebih setelah masa pandemi covid-19 dimana masyarakat di Indonesia dihadapkan dengan masalah belajar yang belum ada sebelumnya. Namun demikian, hal tersebut tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkan strategi belajar yang menyenangkan dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran.

Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, pendidik berperan sebagai fasilitator dan motivator. Sebagai fasilitator, guru harus memiliki sikap dan kompetensi yang baik dalam menyikapi peserta didik. selain itu, guru harus bisa memfasilitasi kondisi belajar yang menyenangkan dan memfasilitasi segala keperluan peserta didik sehingga memiliki motivasi atau semangat belajar yang tinggi, serta mengembangkan sesuai dengan minat peserta didik dalam berbagai bidang. Memfasilitasi peserta didik meliputi banyak hal, seperti memberikan sarana pembelajaran yang memudahkan, menggunakan media pembelajaran yang baik, dan lain sebagainya. Sebagai motivator, guru hendaknya memiliki kompetensi untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik, sehingga dapat membentuk peserta didik yang aktif dan memiliki perilaku belajar yang efektif.⁹ Pada dasarnya, pembelajaran dimaksudkan untuk memberikan kemudahan dalam mengembangkan potensi dalam bidang tertentu sesuai dengan cita-cita yang ingin dicapainya. Pendidik memiliki peran untuk menentukan dan metode serta strategi pembelajaran yang baik sesuai dengan karakter masing-masing peserta didik guna menunjang keberhasilan pendidikan.

⁸ M. Indra Saputra, "Hakekat Pendidik dan Peserta Didik dalam Pendidikan Islam," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 6 (2015), hal. 232.

⁹ Arianti, "Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Kependidikan Fakultas Tarbiyah IAIN Bone*, 12.2 (2019), hal. 120.

Pendidikan di Indonesia meliputi Pendidikan umum dan Pendidikan terkait keagamaan. Untuk meningkatkan mutu Pendidikan, peserta didik diberikan kesempatan untuk mendapatkan Pendidikan karakter yang baik, yang terlihat dalam akhlaknya sehari-hari. Kepribadian yang baik dapat dibentuk melalui pendidikan keagamaan.

Pendidikan Agama Islam adalah rencana yang disusun agar peserta didik dapat mengenal, mengimani, memahami agama islam, serta dapat menghormati keberadaan agama lain dalam rangka menjaga kesatuan dan persatuan antar umat beragama dalam suatu bangsa melalui kegiatan belajar mengajar. Pendidikan agama islam pada hakekatnya memiliki fungsi penanaman moral dan bimbingan dalam menjalankan kehidupan. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam bukan hanya sekedar teori, namun sesuatu yang harus diamalkan dalam kehidupan.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sering terjadi problem antara lain adalah minat peserta didik yang lebih cenderung menggunakan handphone untuk bermain game, sehingga minat dalam belajar menjadi berkurang dengan bermain game, anak-anak menjadi berkurang rasa kepeduliannya terhadap lingkungan sekitar, bahkan tidak sedikit anak-anak bermain game hingga lupa waktu makan, mandi, mengaji, dan belajar. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri karena adanya teknologi yang semakin berkembang saat ini. Untuk mengalihkan anak-anak dalam bermain game, diperlukan inovasi yang tepat untuk mengajak anak-anak untuk termotivasi dalam belajar. Permasalahan lain yaitu inovasi dalam menggunakan strategi pembelajaran dan pemanfaatan teknologi sangat kurang, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan tidak bervariasi. Menurut Hakim, penyebab kejenuhan belajar pada umumnya adalah karena adanya proses yang monoton atau tidak bervariasi¹⁰. Inovasi adalah sebuah penemuan baru yang bisa didapatkan melalui kegiatan penelitian, pengamatan, maupun mengkombinasikan sesuatu dengan sesuatu sehingga melahirkan hal baru. Adapun inovasi pendidikan yaitu

¹⁰ Hakim, *Belajar Secara Afektif* (Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya, 2004), hal. 63–65.

suatu hasil yang dapat dirasakan, baik berupa pengamatan, penelitian, maupun pengkajian hal-hal terdahulu dalam rangka mewujudkan tujuan Pendidikan.

Dengan perkembangan teknologi yang sudah berkembang, banyak pendidik yang kurang memanfaatkannya, salah satunya dalam mengevaluasi pembelajaran sebagai tanda keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran bisa dinilai dengan adanya evaluasi pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang telah direncanakan guna untuk mengetahui apakah pembelajaran dapat berhasil atau tidak. Selain untuk melihat keberhasilan sebuah pembelajaran, evaluasi dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran.¹¹ Evaluasi pembelajaran sering terkait dengan hal yang menegangkan dan menakutkan. Untuk itu, pendidik sebagai salah satu komponen penting dalam pendidikan dapat memilih caranya tersendiri untuk melaksanakan evaluasi, baik metode maupun media evaluasi. Pelaksanaan evaluasi seringkali membuat peserta didik menjadi khawatir dan bosan dengan penggunaan alat dan media evaluasi yang monoton dan terlalu biasa melalui soal-soal pada lembar kertas. Padahal soal-soal untuk mengevaluasi peserta didik dapat divariasikan dengan media yang sesuai dengan kondisi dan situasi peserta didik di masa sekarang ini, serta dapat menggunakan teknologi dalam mengaplikasikannya. Oleh karena itu, inovasi dalam evaluasi pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dapat menunjang hasil pembelajaran, serta hasil pembelajaran mengindikasikan keberhasilan suatu pembelajaran. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan pendidik dalam menginovasi evaluasi pembelajaran. Salah satu inovasi evaluasi pembelajaran yang bisa diterapkan yaitu dengan memanfaatkan teknologi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan yaitu dengan memanfaatkan game edukasi kahoot dalam pembelajaran PAI.

¹¹ Ayu Kadek Astiti, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2017), hal. 2.

Berdasarkan data yang diperoleh dari aplikasi *Publish or Perish*, penggunaan kahoot banyak digunakan di luar negeri tetapi masih minim diterapkan di Indonesia, terlebih yang membahas mengenai penggunaan kahoot dalam mata pelajaran PAI.

SMP N 2 Banjarmangu merupakan sekolah terpencil yang memiliki jaringan internet yang tidak begitu stabil. Hasil observasi dan wawancara dalam pembelajaran PAI yang dilakukan di SMP N Banjarmangu mengindikasikan kurangnya minat belajar peserta didik dan tingginya intensitas peserta didik terhadap aktivitas bermain gadget. Adapun kegiatan pembelajarannya bersifat membosankan dan sering membuat peserta didik bosan dalam pembelajaran. Guru PAI di SMP N 2 Banjarmangu menggunakan game kahoot sebagai inovasi dalam pembelajarannya, yang tidak didapati di sekolah lain di Banjarnegara.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema permasalahan yang sudah dijelaskan di atas dengan judul “Pemanfaatan game edukasi *Kahoot* dalam Pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmangu Kabupaten Banjarnegara”.

B. Definisi Konseptual

1. Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara antara pemberi pesan dengan yang menerima pesan, dalam hal ini adalah pendidik dan peserta didik. Dalam pembelajaran, terdapat proses komunikasi, sehingga media diperlukan untuk mendukung adanya komunikasi.

Menurut *Assosiation of Education Communication Technology* (AECT), media adalah saluran yang berfungsi sebagai penyalur pesan. Menurut *National Education Assocation* (NEA), media adalah perangkat yang memiliki instrumen yang dapat digunakan dengan baik dan dapat dibaca, dilihat, didengar, dan dimanipulatif dalam kegiatan belajar mengajar. Gagne dan Briggs memandang media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi atau isi pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik dapat terangsang dan terstimulus dalam proses

pembelajaran. Berbeda dengan Gagne dan Briggs, Heinich memandang media sebagai alat saluran komunikasi, baik berupa film, komputer, televisi, maupun diagram. Sementara Daryanto mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, hewan, maupun benda yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan baik, sehingga dapat merangsang kemampuan berfikir peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.¹²

Dari berbagai pendapat tentang media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik alat, manusia, hewan, maupun benda yang digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) agar dapat merangsang kemampuan berfikir peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Evaluasi Pembelajaran

Secara bahasa, kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris *Evaluation* yang merupakan akar dari kata *value* yang berarti harga atau nilai. Secara istilah, beberapa ahli mengemukakan pendapat mengenai pengertian evaluasi. Edwind mengatakan bahwa evaluasi merupakan sebuah proses atau tindakan dalam menentukan sesuatu. Sedangkan M. Chabib Thoha mengartikan bahwa evaluasi adalah kegiatan yang direncanakan dengan menggunakan instrumen untuk mengetahui keadaan suatu objek, dan hasilnya dibandingkan untuk mengetahui perbandingan serta tolak ukur dari sesuatu.¹³

Evaluasi dalam arti luas merupakan proses memperoleh informasi yang diperlukan untuk membuat keputusan.¹⁴ Evaluasi dalam pembelajaran sering disebut dengan ujian atau tes. Evaluasi merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan cara menganalisis dan mengidentifikasi semua program yang telah direncanakan untuk mengetahui apakah suatu program

¹² Mustofa Abi Hamid dkk., *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 3.

¹³ Idrus Latif, "Evaluasi dalam Proses Pembelajaran," 9.2 (2019), hal. 922.

¹⁴ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2019), hal. 1.

berhasil atau tidak, serta untuk mengukur tingkat keefektifan dalam pelaksanaannya.¹⁵

Pembelajaran berasal dari kata “ajar” yang memiliki arti petunjuk yang diberikan kepada orang untuk dituruti, ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadikan kata “pembelajaran” yang berarti sebuah proses belajar mengajar. Dengan demikian, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang berada dalam suatu lingkungan belajar.¹⁶

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses menganalisis dan mengumpulkan informasi yang terjadi di dalam suatu proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui program yang sudah direncanakan, sehingga dapat dijadikan acuan dalam merencanakan program pendidikan di masa yang akan datang.

3. Evaluasi Kognitif, Afektif, Psikomotorik

a. Kognitif

Menurut Piaget, kognitif merupakan proses interaksi yang terjadi dalam pusat susunan syaraf pada saat manusia berfikir.¹⁷ Menurut Ahmad Susanto, kognitif adalah suatu proses untuk berfikir, yaitu kemampuan untuk menalar, memahami, dan mempertimbangkan sebuah fenomena.¹⁸ Husdarta dan Nurlan berpendapat bahwa kognitif adalah proses yang terjadi secara terus menerus, dan hasil dari proses tersebut tidak berasal dari hasil yang telah dicapai sebelumnya.¹⁹

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diambil pengertian bahwa kognitif adalah suatu proses yang dilaksanakan secara terus menerus

¹⁵ Astiti, hal. 2.

¹⁶ Anhar Jamaluddin, *Belajar dan Pembelajaran* (Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019), hal. 13.

¹⁷ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal. 131.

¹⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 48.

¹⁹ Husdarta dan Nurlan, *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Alfabeta, 2020), hal. 169.

dimana proses tersebut melibatkan kegiatan memahami, menilai, dan kemampuan berfikir yang dimiliki oleh seseorang.

b. Afektif

Dalam dunia pendidikan, afektif sering disebut dengan istilah sikap. Menurut Muhammad Ali, afektif adalah kegiatan yang berisi nilai-nilai sikap, emosi, perasaan sosial, dan apresiasi. Sedangkan menurut Bloom, afektif adalah suatu proses yang dibdslamnya terdapat aspek moral yang ditunjukkan melalui nilai, perasaan, sikap, dan motivasi peserta didik.²⁰

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa afektif adalah suatu proses yang melibatkan unsur perasaan, emosi dan sosial yang dapat terbentuk melalui sikap yang ada pada diri seseorang.

c. Psikomotorik

Psikomotorik menurut Bloom adalah pencapaian seseorang yang berupa keterampilan yang melibatkan kinerja otot dan fisik.²¹ Menurut Arikunto, psikomotorik adalah segala hal yang berhubungan dengan otot yang dapat menimbulkan gerakan baik gerakan ringan maupun gerakan yang rumit. Menurut Anas Sudijono, psikomotorik adalah hal-hal yang berkaitan dengan keterampilan dalam bertindak.²² Menurut Rober, psikomotorik (keterampilan) adalah kemampuan melakukan tingkah laku yang tersusun rapi untuk mencapai suatu tujuan.²³

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa psikomotorik ada sebuah proses yang melibatkan kemampuan otot dalam bekerja yang dapat dilihat dari keterampilan gerak yang dilakukan.

4. Game Edukasi Kahoot

²⁰ Ina Magdalena dkk., "Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan," *Jurnal Edukasi dan Sains*, 2.1 (2020), hal. 138.

²¹ M Djazari dan Endra Murti Sagoro, "Evaluasi Prestasi Belajar Mahasiswa Program Kelanjutan Studi Jurusan Pendidikan Akutansi ditinjau dari IPK D3 dan Asal Perguruan Tinggi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 9.1 (2011), 106–7 (hal. 137).

²² Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo, 2013), hal. 58.

²³ Muhibbin Syah, *Psikology Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 131.

Kata “game” dalam Bahasa Inggris dapat berarti permainan atau pertandingan. Terdapat beberapa pendapat mengenai pengertian game secara umum oleh para ahli.

Lestari mengemukakan pengertian game adalah sebuah kegiatan yang di dalamnya terdapat pemain yang berinteraksi dengan system dan terlibat dalam konflik buatan atau konflik yang sudah direkayasa.²⁴ Menurut Clark C. Abt, game adalah kegiatan yang memiliki tujuan yang melibatkan pemain, namun dibatasi oleh konteks tertentu, seperti peraturan. Menurut Bernard Suits, game adalah suatu upaya mengatasi rintangan yang tidak perlu secara sukarela.²⁵

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa game adalah suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat pemain yang memiliki tujuan tertentu dan memiliki permasalahan untuk diselesaikan.

Edukasi dalam bahasa Inggris berarti pendidikan. Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara yaitu menuntun kehidupan anak-anak agar dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya sebagai manusia. Menurut K. Horne, pendidikan adalah proses yang dilaksanakan secara terus menerus sebagai hasil dari penyesuaian manusia dengan berkembang secara intelektual, emosional, dan kemanusiaan dari manusia.²⁶

Menurut Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Waldi, *Kahoot* adalah pengembangan dalam bentuk permainan online yang bertujuan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar.²⁷ Aplikasi pembelajaran berbasis internet yang disertai dengan kuis-kuis yang menarik dan dapat diakses secara gratis melalui website *Kahoot*. *Kahoot* dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran maupun sebagai evaluasi

²⁴ Wahyu Pratama, “Game Adventure Materi Kotak Pandora,” *Jurnal Telematika*, 7.2 (2014), hal. 17.

²⁵ Andri Suryadi, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Moswl Waterfall,” *Jurnal Petik*, 3.1 (2017), hal. 9.

²⁶ Suryadi, hal. 9.

²⁷ Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Waldi, “Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8.1 (2019), hal. 9 <<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>>.

pembelajaran. *Kahoot* dapat diakses baik melalui gadget masing-masing ataupun komputer, dan dapat dilaksanakan di dalam kelas maupun dengan jarak jauh (*daring*).²⁸

Definisi di atas dapat membawa kita pada kesimpulan mengenai pengertian game edukasi kahoot, yaitu permainan berbasis internet yang disusun untuk menstimulus atau merangsang kemampuan berpikir seseorang yang dioptimalkan melalui proses pembelajaran yang asik dan menarik.

5. Pembelajaran PAI

Menurut Rusman, pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik, baik secara langsung maupun tidak langsung.²⁹ Artinya, pembelajaran bukan hanya terjadi ketika pendidik menjelaskan materi kepada peserta didik, melainkan bisa menggunakan media pembelajaran sebagai sarana dalam belajar.

Menurut Abdul Majid dan Dian Andayani, Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk peserta didik memahami dan mengenal ajaran agama islam, serta menghayatinya dibarengi dengan sikap menghormati penganut agama lain dalam arti menjaga kerukunan antar umat beragama. Menurut Zakiyah Drajat, Pendidikan Agama Islam adalah upaya untuk mendidik peserta didik untuk dapat mengamalkan ajaran Agama Islam secara menyeluruh.³⁰ Sedangkan menurut Tayar Yusuf, Pendidikan Agama Islam adalah usaha generasi yang lebih tua untuk menurunkan pengetahuan, pengalaman, dan kecakapannya kepada generasi yang lebih muda agar menjadi manusia yang bertaqwa kepada Allah swt di kemudian hari.³¹

²⁸ Natalia Christiani, Hebert Adrianto, dan Lya Dewi Anggraini, *Modul: Teknologi Pembelajaran Kahoot* (Sukabumi: CV Jejak, 2019), hal. 5.

²⁹ Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 16.

³⁰ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan agama Islam berbasis kompetensi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 130.

³¹ Munarji, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bina Ilmu, 2004), hal. 5.

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Bab 1 Pasal 1 dan 2 ditegaskan, “Pendidikan agama dan keagamaan itu merupakan pendidikan dilaksanakan melalui mata pelajaran atau kuliah pada semua jenjang pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta membentuk sikap, kepribadian manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, juga keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam menyikapi nilai-nilai agama, serta untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang dapat menjalankan dan mengamalkan ajaran agamanya.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI adalah usaha yang dilakukan untuk membiasakan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari dengan cara membimbing, mengarahkan, dan memberikan tauladan atau contoh yang baik, bukan hanya bersifat teori atau hanya diketahui saja, namun juga untuk diamalkan sesuai dengan sumber utama agama islam, yaitu Al-Qur'an dan hadits.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pemanfaatan game edukasi kahoot sebagai media pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmasin?
2. Bagaimana pemanfaatan game edukasi kahoot sebagai evaluasi pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmasin?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui pemanfaatan game edukasi kahoot sebagai media pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmasin.
 - b. Untuk mengetahui pemanfaatan game edukasi kahoot sebagai Evaluasi pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmasin.
2. Manfaat Penelitian
 - a. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan edukasi tentang pemanfaatan game edukasi kahoot sebagai media pembelajaran dan sebagai evaluasi dalam pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmangu.

b. Secara Praktis

Manfaat penelitian ini secara praktis adalah:

- 1) Bagi pendidik, dapat memperluas pengetahuan serta menciptakan inovasi pembelajaran.
- 2) Bagi peserta didik, dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar dalam pembelajaran PAI.
- 3) Bagi Sekolah, dapat mendesain pembelajaran yang lebih baik dan inovatif sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lebih maksimal
- 4) Bagi peneliti, dapat menjadi referensi dalam melaksanakan dan mengembangkan penelitian selanjutnya.

E. Sistematika Pembahasan

Agar laporan hasil penelitian dapat dipahami dengan mudah, maka peneliti menyusun sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir.

Pada bagian awal mencakup sampul depan, halaman judul skripsi, pernyataan keaslian, surat pernyataan lolos cek plagiasi, halaman pengesahan, nota dinas pembimbing, abstrak dan pedoman transliterasi, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

Pada bagian utama atau isi, terdapat 5 bab yang berisi penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, meliputi:

Bab I Pendahuluan berisi gambaran umum dan landasan formatif yang mencakup latar belakang masalah, definisi konseptual yang berisi informasi tentang game edukasi kahoot dan pembelajaran PAI, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

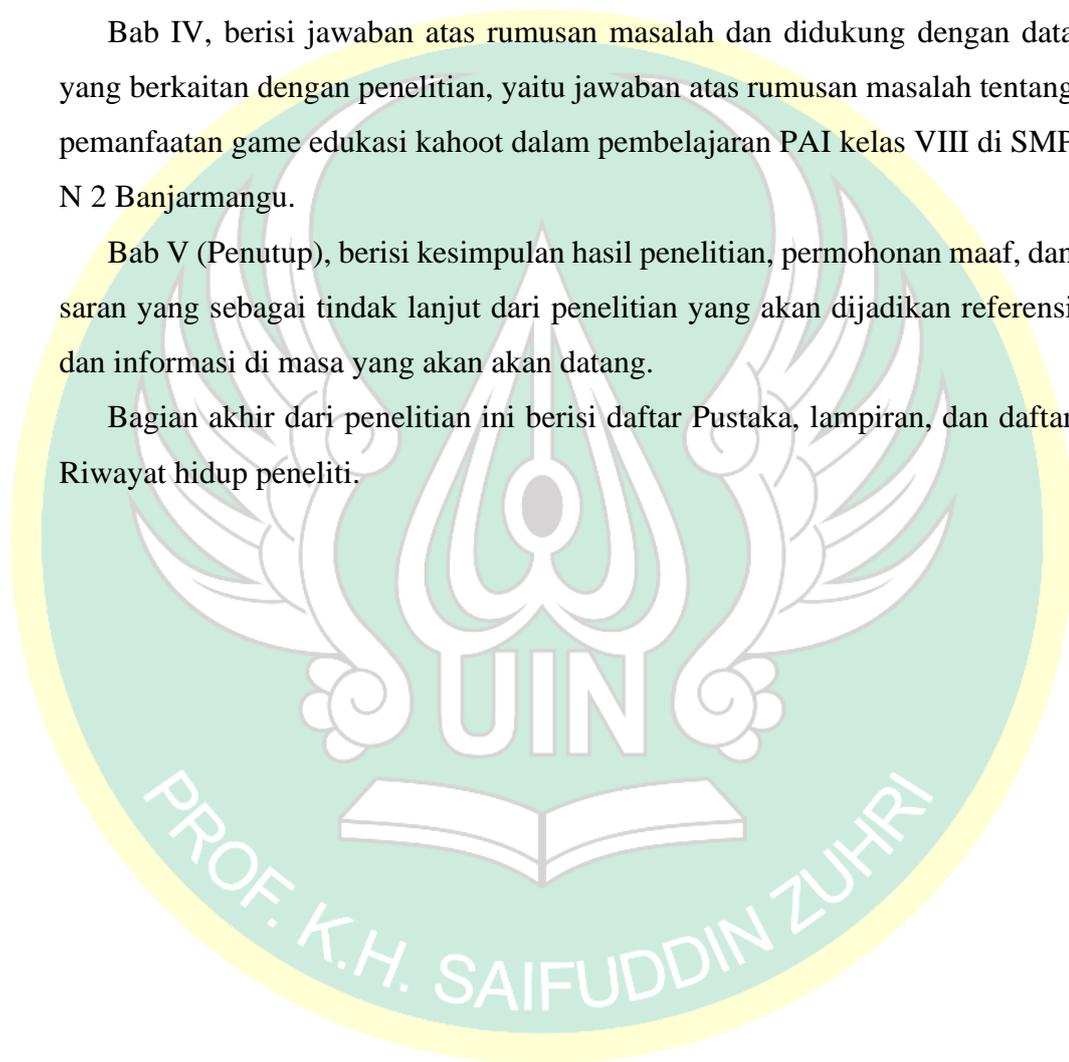
Bab II Landasan Teori, memuat landasan objektif atau kerangka teori yang akan digunakan oleh peneliti yang meliputi landasan teori yang berisi pembahasan secara mendalam mengenai pemanfaatan game edukasi kahoot dalam pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmasin.

Bab III Metode Penelitian, yang meliputi jenis penelitian, metode pengumpulan data, dan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian.

Bab IV, berisi jawaban atas rumusan masalah dan didukung dengan data yang berkaitan dengan penelitian, yaitu jawaban atas rumusan masalah tentang pemanfaatan game edukasi kahoot dalam pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmasin.

Bab V (Penutup), berisi kesimpulan hasil penelitian, permohonan maaf, dan saran yang sebagai tindak lanjut dari penelitian yang akan dijadikan referensi dan informasi di masa yang akan datang.

Bagian akhir dari penelitian ini berisi daftar Pustaka, lampiran, dan daftar Riwayat hidup peneliti.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, deskripsi data, dan Analisa data, pemanfaatan game edukasi kahoot dalam pembelajaran PAI di SMP N 2 Banjarmangu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan sebagai evaluasi pembelajaran.

1. Pemanfaatan kahoot sebagai media pembelajaran PAI dilaksanakan dengan cara link kahoot dibagikan kepada peserta didik dan digunakan sebagai media belajar peserta didik di rumah masing-masing setelah materi pembelajaran di kelas sudah selesai. hal tersebut dimaksudkan agar peserta didik dapat mengulas materi dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan game kahoot. Adapun kahoot sebagai media pembelajaran PAI di SMP N 2 Banjarmangu termasuk media audiovisual, yaitu media pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar.
2. Pemanfaatan kahoot sebagai evaluasi pembelajaran PAI di SMP N 2 Banjarmangu termasuk ke dalam evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang digunakan setelah suatu bab telah selesai. Adapun pemanfaatan kahoot sebagai evaluasi pembelajaran dilakukan di ruang kelas dengan cara guru membagikan link kahoot kemudian peserta didik mengakses link game kahoot melalui gadget masing-masing. Dengan evaluasi pembelajaran menggunakan kahoot, peserta didik dapat langsung mengetahui nilai dari soal yang dikerjakan, dan guru dapat secara otomatis mendapatkan report yang berisi nama-nama peserta didik beserta nilainya yang dapat diunduh dalam format Microsoft excel.

B. Saran

1. Secara Teoritis
 - a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini rumusan masalah yang diangkat masih terbatas pada penggunaan kahoot di kelas VIII, pada tingkat SMP, dan hanya pada pembelajaran PAI. Bagi peneliti

selanjutnya agar lebih meluaskan pokok pembahasan dalam penelitian secara menyeluruh, baik digunakan pada tingkat SD, SMP, MA, maupun Perguruan Tinggi dengan digunakan pada semua kelas dan mata pelajaran yang bervariasi.

b. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran sudah berjalan dengan baik, terutama dengan adanya inovasi baru dalam evaluasi. Bagi instansi agar lebih memperluas konsep penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang tidak terbatas pada penggunaan game kahoot, namun menggunakan inovasi teknologi lain yang bervariasi.

2. Secara praktis

a. Bagi Sekolah

Pemanfaatan kahoot dalam pembelajaran PAI di SMP N 2 Banjarmasin masih dilaksanakan dengan menggunakan gadget masing-masing peserta didik dan hanya diterapkan pada pembelajaran kelas VIII. Untuk itu, bagi sekolah disarankan untuk:

- 1) Memanfaatkan komputer untuk kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan potensi.
- 2) Melatih para pendidik untuk menggunakan media pembelajaran dengan teknologi dan inovasi terkini

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya. Oleh karena itu diharapkan peneliti selanjutnya agar dapat menerapkan aplikasi kahoot dengan lebih luas lagi, atau dengan menggunakan aplikasi teknologi terbaru lainnya pada pembelajaran di tingkat SD, SMP, SMA, maupun Perguruan Tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono, *Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012)
- Aditya, Dimas Krisna, "Pemanfaatan Aplikasi Game sebagai Media Pembelajaran dan Pengenalan Pelajaran Sejarah," *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur*, 3 (2020)
- Ahmad, M. Yusuf, "Hubungan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Kecerdasan Emosional Siswa," *Jurnal Al-Hikmah*, 13.1 (2016)
- Anhar Jamaluddin, *Belajar dan Pembelajaran* (Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019)
- Arianti, "Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Kependidikan Fakultas Tarbiyah IAIN Bone*, 12.2 (2019)
- Arifin, Tajul, *Ulumul Hadits* (Bandung: Gunung Djati Press, 2014)
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)
- Asrul, Rusydi Ananda, dan Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Cita Pustaka, 2015)
- Astiti, Ayu Kadek, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2017)
- Bunyamin, Aceng Cucu, Dewi Rika Juita, dan Noer Syalsiah, "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran," *Jurnal Kehumasan*, 3.1 (2020)
- Christiani, Natalia, Hebert Adrianto, dan Lya Dewi Anggraini, *Modul: Teknologi Pembelajaran Kahoot* (Sukabumi: CV Jejak, 2019)
- Daryanes, Febblina, dan Deci Ririen, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa," *Journal Of Natural Science and Integration*, 3.2 (2020)
- Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011)
- Dirjen Pendidikan Islam, *Petunjuk Teknis Evaluasi Hasil Belajar pada Madrasah Aliyah*
- Elihami, dan Abdullah Syahid, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2.1 (2018)
- Fajri, Nurul, Ali Akbar, Supratman Zakir, dan Alif Rila, "Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran PAI pada Materi Masuknya Islam ke Nusantara SMPN 1 Banuhampu Kabupaten Agam," *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 4.2 (2021)

- Fauziah, Rahmah, *Pengembangan Media Pembelajaran Games Edukasi Berbasis Android pada Konsep Jaringan Tumbuhan* (Jakarta, 2021)
- Febriana, Rina, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2019)
- Firmansyah, Mokh. Imam, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*," *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17.2 (2019)
- Fitrianti, Leni, "Prinsip Kontinuitas dalam Evaluasi Proses Pembelajaran," *Al-Islah: Jurnal Pendidikan*, 10.1 (2018)
- Guillo, Andres Fuster, Maria Luisa Pertegal Felices, Antonio Jimeno Morenilla, Jorge Azorin Lopez, Maria Luisa Rico Soliveres, dan Felipe Restrepo Calle, "Evaluating Impact on Motivation and Academic Performance of a Game-Based Learning Experience Using Kahoot," *Frontiers in Psychology*, 10 (2019) <<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02843>>
- Gunawan, Heri, *Pendidikan Islam, Kajian Teoritis dan Pemikiran Tokoh* (Bandung: Rosdakarya, 2014)
- Hakim, *Belajar Secara Afektif* (Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya, 2004)
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013)
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif Jamaludin, dan Janner Simarmata, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020)
- Hanafi, Halid, La Adu, dan Zainuddin, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018)
- Hasbi, *Pendidikan Agama Islam Era Modern* (Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera, 2019)
- Hidayat, Tatang, dan Abas Asyafah, "Konsep Evaluasi Dan Implikasinya dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10.1 (2019)
- Husdarta, dan Nurlan, *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Alfabeta, 2020)
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Waldi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8.1 (2019) <<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>>
- Kasenda, Lorenzo M, Steve R Sentinuwo, dan Virginia Tulenan, "Sistem Monitoring Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa Berbasis Android," *E-journal Teknik Informatika*, 9.1 (2016)
- Latif, Idrus, "Evaluasi dalam Proses Pembelajaran," 9.2 (2019)
- M Djazari, dan Endra Murti Sagoro, "Evaluasi Prestasi Belajar Mahasiswa Program

- Kelanjutan Studi Jurusan Pendidikan Akutansi ditinjau dari IPK D3 dan Asal Perguruan Tinggi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 9.1 (2011), 106–7
- Mafatih, Izza, Muhammad Hanief, dan Mutiara Sari Dewi, “Penggunaan Media Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Singosari,” *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 6.2 (2021)
- Magdalena, Ina, Nadia Tasya Diasty, Eva Alanda Rasid, dan Nur Fajriyati Islami, “Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan,” *Jurnal Edukasi dan Sains*, 2.1 (2020)
- Majid, Abdul, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Rosdakarya, 2012)
- Majid, Abdul, dan Dian Andayani, *Pendidikan agama Islam berbasis kompetensi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004)
- Maziyyah, Sayyidah Ayu, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di Smp N 1 Turen* (Malang, 2021)
- Mira, Syihabuddin, dan Yayan Nurbayan, “Evaluation of Arabic Learning Using The Kahoot Application In The Pandemic Era Of Covid-19,” *Ta’lim al-‘Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, 4.2 (2020) <<https://doi.org/10.15575/jpba.v4i2.8930>>
- Moelong, Lexy J, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016)
- Muhaimin, *Nuansa Baru Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006)
- Munarji, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bina Ilmu, 2004)
- Mustikawati, Fenny Eka, “Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia,” 2019
- Muthoharoh, Miftakhul, “Konsep Evaluasi dalam Pendidikan Islam,” *Tasyri’*, 26.2 (2019)
- Nurdiyanti, Septiya, “Implementasi Media Visual dan Audiovisual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2.1 (2019)
- Pratama, Wahyu, “Game Adventure Materi Kotak Pandora,” *Jurnal Telematika*, 7.2 (2014)
- Raharjo, Permata Resdianto, Eko Hardianto, dan Icha Fadhillasari, *Evaluasi Pembelajaran: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022)

- Rahmah, Niai, *Pemikiran Abraham Harold Maslow Tentang Motivasi dan Implikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Banten, 2017)
- Rahman, Ridwan Arif, dan Dewi Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," *Jurnal Algoritma STT Garut*, 13.1 Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Hewan dan Habitat dalam Bahasa sebaga (2016) <<https://jurnal.itg.ac.id/>> [diakses 23 Agustus 2022]
- Rahmat, *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Bening Pustaka, 2019)
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2012)
- Ratnawulan, Elis, dan Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2014)
- Ridoi, Muhammad, *Membuat Game Edukasi dengan Construct 2* (Malang: SAGUGASME, 2018)
- Riyana, Cepi, *Media Pembelajaran* (Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2009)
- Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2021)
- Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015)
- Samrin, "Pendidikan Agama Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia," *Jurnal Al-Ta'dib*, 8.1 (2015)
- Saputra, M. Indra, "Hakekat Pendidik dan Peserta Didik dalam Pendidikan Islam," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 6 (2015)
- Saputro, Agung Nugroho Catur, Suhelayanti, dan Nur Chabibah, *Pembelajaran Sains* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021)
- Sartika, Fitria, Elni Desriwita, dan Mahyudin Ritonga, "Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah," *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 20.2 (2020)
- Setiawan, Agus, "Merancang Media Pembelajaran PAI di Sekolah," *Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan*, 10.2 (2019)
- Setiawan, Johan, dan Albi Anggito, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2018)
- Setiawati, Erni, *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PAI melalui Program Adiwiyata di SMA Negeri 1 Purbolinggo Lampung Timur* (Lampung, 2020)
- Simamora, Lita Martauli, dan Mesran, "Aplikasi Game Flatfrom Art Lewat

- Construct 2 Dengan Menggunakan Metode Quadtree,” *Jurnal Riset Komputer*, 7.2 (2020)
- Siwalette, Reynaldi, dan Suyoto, “Implementation of Kahoot as a Creative Learning Media,” *Journal of Physics: Conference Series*, 2020
- Su’adadah, “Kedudukan dan Tujuan Pendidikan Agama Islam di Sekolah,” *Jurnal Kependidikan*, 2 (2014)
- Suardi, Moh, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018)
- Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo, 2013)
- Sudjana, Nana, *Pengembangan Bahan Ajar* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019)
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2017)
- Sulistiyawati, Wiwik, Rijalush Sholikhin, Dian Septi Nur Afifah, dan Tomi Listiawan, “Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Matematika*, 15.1 (2021)
- Suryadi, Andri, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Moswl Waterfall,” *Jurnal Petik*, 3.1 (2017)
- Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011)
- Sutopo, Ariesto Hadi, *pengembangan Educational Game* (Tangerang Selatan: Topazart, 2020)
- Syah, Muhibbin, *Psikology Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013)
- Ulfaria, *Pengembangan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan* (Malang, 2021)
- Ulya, Maziyatul, “Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10.1 (2021) <<http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>> [diakses 22 Agustus 2022]
- Umam, Chotibul, *Inovasi Pendidikan Islam* (Riau: Dotplus Publisher, 2020)
- Waluyo, Budi, “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT,” *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman*, 7.2 (2021)
- Warsihna, Jaka, dan Zulmi Ramdani, “Signifikansi Kahoot: Interaksi Manusia dan Mesin dalam Proses Pembelajaran,” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8.2 (2020) <<http://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2>> [diakses 19 September 2022]
- Widharyanto, B, dan S Widanarto Prijowuntato, *Menilai Peserta Didik* (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2021)
- Wigati, Sri, “Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8.3 (2019) <<https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>>

Zayadi, Ahmad, dan Abdul Majid, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berdasarkan Pendekatan Konstektual* (Jakarta: Rajawali Press, 2013)

Zubaidillah, Muh. Haris, dan M. Ahim Sulthan Nuruddaroini, “Analisis Karakteristik Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Jenjang SD, SMP, dan SMA,” *ADDABANA: Jurnal Pendidikan Islam*, 2.1 (2019)

