

**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**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :  
Nama : Assya Octafany  
NIM : 1817402179  
Jenjang : S-1  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul **“Pemanfaatan Game Edukasi Kahoot dalam Pembelajaran PAI Kelas VIII di SMP N 2 Banjarmasin Kabupaten Banjarnegara”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan oleh orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 28 September 2022

Saya yang menyatakan,



**Assya Octafany**

**NIM. 1817402179**

## SURAT PERNYATAAN LOLOS CEK PLAGIASI

### ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

1

Submitted to IAIN Purwokerto  
Student Paper

3%

2

[repository.uinsaizu.ac.id](http://repository.uinsaizu.ac.id)  
Internet Source

3%





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul

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

yang disusun oleh Assya Octafany (NIM. 1817402179) Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 31 Oktober 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 10 November 2022

Disetujui oleh,

Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,

  
**Dr. Muh. Hanif, S.Ag., M.Ag., M.A.**

**NIP.19730605 200801 1 017**

  
**Ma'fiyatun Insiyah, M.Pd.**

**NIP.-**

Penguji Utama

  
**Dr. Nurfuadi, M.Pd.I.**

**NIP. 19711021 200604 1 002**

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Islam



  
**Dr. H. Slamet Yahya, M.Ag.**

**NIP. 19680816 199403 1 004**

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 28 September 2022

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi Sdr. Assya Octafany

Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Di Purwokerto

*Assalamu'alaikum wr. wb*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Assya Octafany

NIM : 1817402179

Jurusan : Pendidikan Islam

Program studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Judul : Pemanfaatan Game Edukasi Kahoot Pembelajaran PAI  
Kelas VIII di SMP N 2 Banjarnegara Kabupaten  
Banjarnegara

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN SAIZU Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Demikian, atas perhatian bapak, saya mengucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum wr. Wb*

Purwokerto, 28 September 2022



**Dr. Muhi Hanif, S.Ag., M.Ag., M.A**  
**NIP. 19730605 200801 1 017**

**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*

## MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain”.<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>Hairul Hudaya, Menjadi Manusia Terbaik, 9 September 2019, <https://www.uinantarsari.ac.id/menjadi-manusia-terbaik/>, diakses pada tanggal 28 September 2022 pukul 10.00 WIB.

## PEDOMAN TRANSLITERASI (ARAB LATIN)

Transliterasi kata-kata yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Nomor: 158/1987.

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	t'	T	Te
ث	Ša	Š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥ	Ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	ze (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	d' ad	d'	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	,el
م	Mim	M	,em
ن	Nun	N	,en
و	Waw	W	W
ه	ha'	H	Ha
ي	ya'	Y	Ye

**Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis rangkap.**

متعددة	Ditulis	<i>muta'addidah</i>
عادة	Ditulis	<i>'iddah</i>

**Ta' Marbutah di akhir kata bila dimatikan ditulis h**

حكمة	Ditulis	<i>Hikmah</i>
حسية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(Ke  
tentuan ini tidak diperlukan pada kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam Bahasa Indonesia, seperti Zakat, Shalat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

1. Bila diikuti dengan kata sandang “al” seperti bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*.

كرامة الأوليا	Ditulis	<i>Karamah al-auliya</i>
---------------	---------	--------------------------

2. Bila ta'marbutah hidup atau dengan harakat, *fathah* atau *kasroh* atau *dommah* ditulis dengan

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakat al-fitr</i>
------------	---------	----------------------

**B. Vokal Pendek**

--- ----	Fathah	Ditulis s	A
--- ----	Kasrah	Ditulis s	I
--- ----	Dammah	Ditulis s	U

**C. Vokal Panjang**

1.	Fathah + alif	Ditulis	A
----	---------------	---------	---

	جاهلية	Ditulis	<i>Jahiliyah</i>
2.	Fathah + ya'	Ditulis	A
	تنسى	Ditulis	<i>Tansa</i>
3.	Kasrah + ya' mati	Ditulis	I
	كريم	Ditulis	<i>Karim</i>
4.	Dammah + wawu mati	Ditulis	U
	فروض	Ditulis	<i>Furud</i>

#### D. Vokal Rangkap

1.	Fathah + ya' mati	Ditulis	Ai
	بينكم	Ditulis	<i>Bainakum</i>
2.	Fathah + wawu mati	Ditulis	Au
	قول	Ditulis	<i>Qaul</i>

#### E. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أأنتم	Ditulis	<i>A'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>U'iddat</i>
لئن شكرتم	Ditulis	<i>Um</i>

#### F. Kata sandang alif + lam

1. Bila diikuti huruf *Qomariyyah*

القرآن	Ditulis	<i>Al-Qur'an</i>
--------	---------	------------------

القياس	Ditulis	<i>al-Qiyas</i>
--------	---------	-----------------

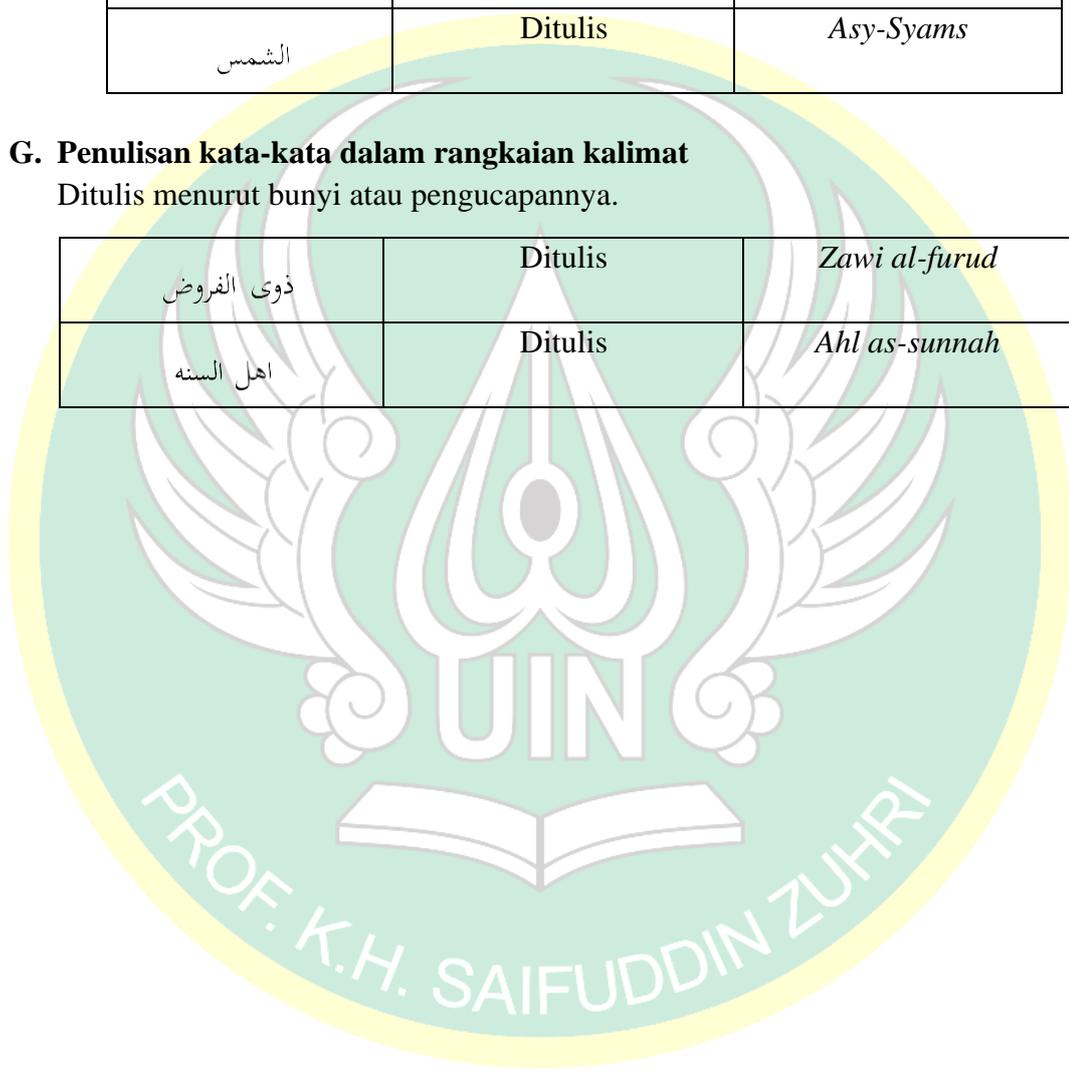
2. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf syamsiyyah yang mengikuti, serta menggunakan huruf *l* (el)-nya.

السماء	Ditulis	<i>As-Sama</i>
الشمس	Ditulis	<i>Asy-Syams</i>

**G. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat**

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

ذوى الفروض	Ditulis	<i>Zawi al-furud</i>
اهل السنه	Ditulis	<i>Ahl as-sunnah</i>



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil'alamin.* Segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pemanfaatan Game Edukasi Kahoot dalam Pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmangu Kabupaten Banjarnegara”. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Nabiyuna Muhammad SAW yang telah mengubah zaman Jahiliyah menjadi zaman yang penuh cahaya dengan adanya Din al-Islam.

Dalam penyusunan skripsi ini tentulah banyak sekali pihak yang telah memberikan bantuan, nasehat, bimbingan dan motivasi, baik dalam segi material maupun moral. Oleh karena ini dengan ketulusan hati, izinkanlah penulis menyampaika terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Suwito, M. Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, S. Ag. M. A., Wakil Dekan 1 Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Subur, M. Ag., Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Hj. Sumiarti, M. Ag., Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. M. Slamet Yahya, M. Ag., Ketua Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. H. Rahman Afandi, S. Ag. M.S.I. Koordinator Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Dewi Aryani, Penasehat Akademik PAI E Angkatan 2018 Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

8. Dr. Muh. Hanif, S.Ag., M.Ag., M.A selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Segenap Dosen dan Staff Administrasi Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
10. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah mengajarkan dan membekali berbagai ilmu pengetahuan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Gotri Lastiti, S.Pd, kepala SMP Negeri 2 Banjarmangu Banjarnegara yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian.
12. Keluarga besar tercinta, ayahku Sunaryo dan Ibuku Juminah, serta saudaraku Arsyia Virly A.F yang telah memberikan doa dan dukungan.
13. Keluarga besar PAI E angkatan 2018 yang telah berjuang bersama dalam suka maupun duka dan memberikan perhatian, keceriaan, dan motivasi selama ini.
14. Ragil Setiawan yang selalu memberikan dukungan serta motivasi untuk menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis menyadari bahwa penulisan ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca. Semoga Allah meridai jalan kita semua. Aamiin

Purwokerto, 28 September 2022

Penulis



Assya Octafany  
NIM. 1817402179

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN LOLOS CEK PLAGIASI</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>MOTTO</b> .....	viii
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI (ARAB LATIN)</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xvi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xviii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Definisi Konseptual .....	6
C. Rumusan Masalah .....	12
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	12
E. Sistematika Pembahasan .....	13
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	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
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	55
A. Jenis Penelitian .....	55

B. Konteks Penelitian .....	55
C. Metode Pengumpulan Data .....	60
D. Metode Analisis Data .....	61
<b>BAB IV PEMANFAATAN GAME EDUKASI KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM.....</b>	<b>63</b>
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
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>94</b>
A. Simpulan .....	94
B. Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>101</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Kegiatan Pembelajaran.....	64
Gambar 4. 2 Setting Tempat Duduk .....	65
Gambar 4. 3 Evaluasi Pembelajaran dengan Kahoot .....	68
Gambar 4. 4 Kegiatan Pembelajaran rumpun Fiqih.....	70
Gambar 4. 5 Ice Breaking pada Pembelajaran PAI rumpun SKI.....	72
Gambar 4. 6 Kahoot sebagai Media Pembelajaran .....	76
Gambar 4. 7 Tampilan Kahoot.....	78
Gambar 4. 8 Pilihan Pengguna.....	78
Gambar 4. 9 Pilihan Penggunaan Kahoot .....	79
Gambar 4. 10 Memilih akun .....	79
Gambar 4. 11 Tampilan Create kahoot .....	80
Gambar 4. 12 Jenis kuis kahoot .....	80
Gambar 4. 13 Tampilan pembuatan soal kahoot.....	81
Gambar 4. 14 Tampilan Game menggunakan PIN .....	82
Gambar 4. 15 Tampilan berbagi link game.....	82
Gambar 4. 16 Memasukkan PIN Game .....	83
Gambar 4. 17 Tampilan input nama.....	84
Gambar 4. 18 Tampilan soal kahoot .....	84
Gambar 4. 19 Report kahoot.....	85
Gambar 4. 20 Download Report .....	86
Gambar 4. 21 Grafik hasil evaluasi peserta didik .....	86
Gambar 4. 22 Grafik hasil evaluasi peserta didik .....	87

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Panduan Wawancara.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2 Hasil Wawancara.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3 Hasil Observasi.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5 Jadwal Pelajaran SMP N 2 Banjarmangu..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6 Dokumentasi wawancara.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7 Dokumentasi Pembelajaran .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8 Dokumentasi Sarana dan Prasarana....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9 Hasil Evaluasi Peserta Didik .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10 Surat Permohonan Izin Riset Individual..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11 Surat Izin Observasi Pendahuluan....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi Penelitian ..... **Error! Bookmark not defined.**



# 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*.<sup>2</sup> 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.<sup>3</sup>

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

---

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> 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.<sup>4</sup> 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.<sup>5</sup> 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.<sup>6</sup> Dari berbagai jurnal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan kahoot sebagai evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran umum. Sedangkan Ulya, Nurul Fajri, dkk.<sup>7</sup> 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 didik<sup>8</sup>. Keduanya saling terhubung membentuk pola dalam terlaksananya pembelajaran. Pendidik merupakan seseorang yang memiliki tanggung jawab

---

<sup>4</sup> Nana Sudjana, *Pengembangan Bahan Ajar* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019), hal. 86.

<sup>5</sup> Reynaldi Siwalette dan Suyoto, "Implementation of Kahoot as a Creative Learning Media," *Journal of Physics: Conference Series*, 2020.

<sup>6</sup> Andres Fuster Guillo dkk., "Evaluating Impact on Motivation and Academic Performance of a Game-Based Learning Experience Using Kahoot," *Frontiers in Psychology*, 10 (2019).

<sup>7</sup> 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).

<sup>8</sup> 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.<sup>9</sup> 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.<sup>10</sup> 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.

---

<sup>9</sup> M. Indra Saputra, "Hakekat Pendidik dan Peserta Didik dalam Pendidikan Islam," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 6 (2015), hal. 232.

<sup>10</sup> 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 bervariasi<sup>11</sup>. 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

---

<sup>11</sup> 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.<sup>12</sup> 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.

---

<sup>12</sup> 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.<sup>13</sup>

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.<sup>14</sup>

Evaluasi dalam arti luas merupakan proses memperoleh informasi yang diperlukan untuk membuat keputusan.<sup>15</sup> 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

---

<sup>13</sup> Mustofa Abi Hamid dkk., *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 3.

<sup>14</sup> Idrus Latif, "Evaluasi dalam Proses Pembelajaran," 9.2 (2019), hal. 922.

<sup>15</sup> Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2019), hal. 1.

berhasil atau tidak, serta untuk mengukur tingkat keefektifan dalam pelaksanaannya.<sup>16</sup>

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.<sup>17</sup>

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.<sup>18</sup> Menurut Ahmad Susanto, kognitif adalah suatu proses untuk berfikir, yaitu kemampuan untuk menalar, memahami, dan mempertimbangkan sebuah fenomena.<sup>19</sup> 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.<sup>20</sup>

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

---

<sup>16</sup> Astiti, hal. 2.

<sup>17</sup> Anhar Jamaluddin, *Belajar dan Pembelajaran* (Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019), hal. 13.

<sup>18</sup> Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal. 131.

<sup>19</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 48.

<sup>20</sup> 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.<sup>21</sup>

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.<sup>22</sup> 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.<sup>23</sup> Menurut Rober, psikomotorik (keterampilan) adalah kemampuan melakukan tingkah laku yang tersusun rapi untuk mencapai suatu tujuan.<sup>24</sup>

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

---

<sup>21</sup> Ina Magdalena dkk., "Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan," *Jurnal Edukasi dan Sains*, 2.1 (2020), hal. 138.

<sup>22</sup> M Djazari dan Endra Murti Sagoro, "Evaluasi Prestasi Belajar Mahasiswa Program Kelanjutan Studi Jurusan Pendidikan Akuntansi ditinjau dari IPK D3 dan Asal Perguruan Tinggi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 9.1 (2011), 106–7 (hal. 137).

<sup>23</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo, 2013), hal. 58.

<sup>24</sup> 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.<sup>25</sup> 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.<sup>26</sup>

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.<sup>27</sup>

Menurut Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Waldi, *Kahoot* adalah pengembangan dalam bentuk permainan online yang bertujuan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar.<sup>28</sup> 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

---

<sup>25</sup> Wahyu Pratama, “Game Adventure Materi Kotak Pandora,” *Jurnal Telematika*, 7.2 (2014), hal. 17.

<sup>26</sup> Andri Suryadi, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Moswl Waterfall,” *Jurnal Petik*, 3.1 (2017), hal. 9.

<sup>27</sup> Suryadi, hal. 9.

<sup>28</sup> 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*).<sup>29</sup>

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.<sup>30</sup> 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.<sup>31</sup> 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.<sup>32</sup>

---

<sup>29</sup> Natalia Christiani, Hebert Adrianto, dan Lya Dewi Anggraini, *Modul: Teknologi Pembelajaran Kahoot* (Sukabumi: CV Jejak, 2019), hal. 5.

<sup>30</sup> Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 16.

<sup>31</sup> Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan agama Islam berbasis kompetensi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 130.

<sup>32</sup> 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.

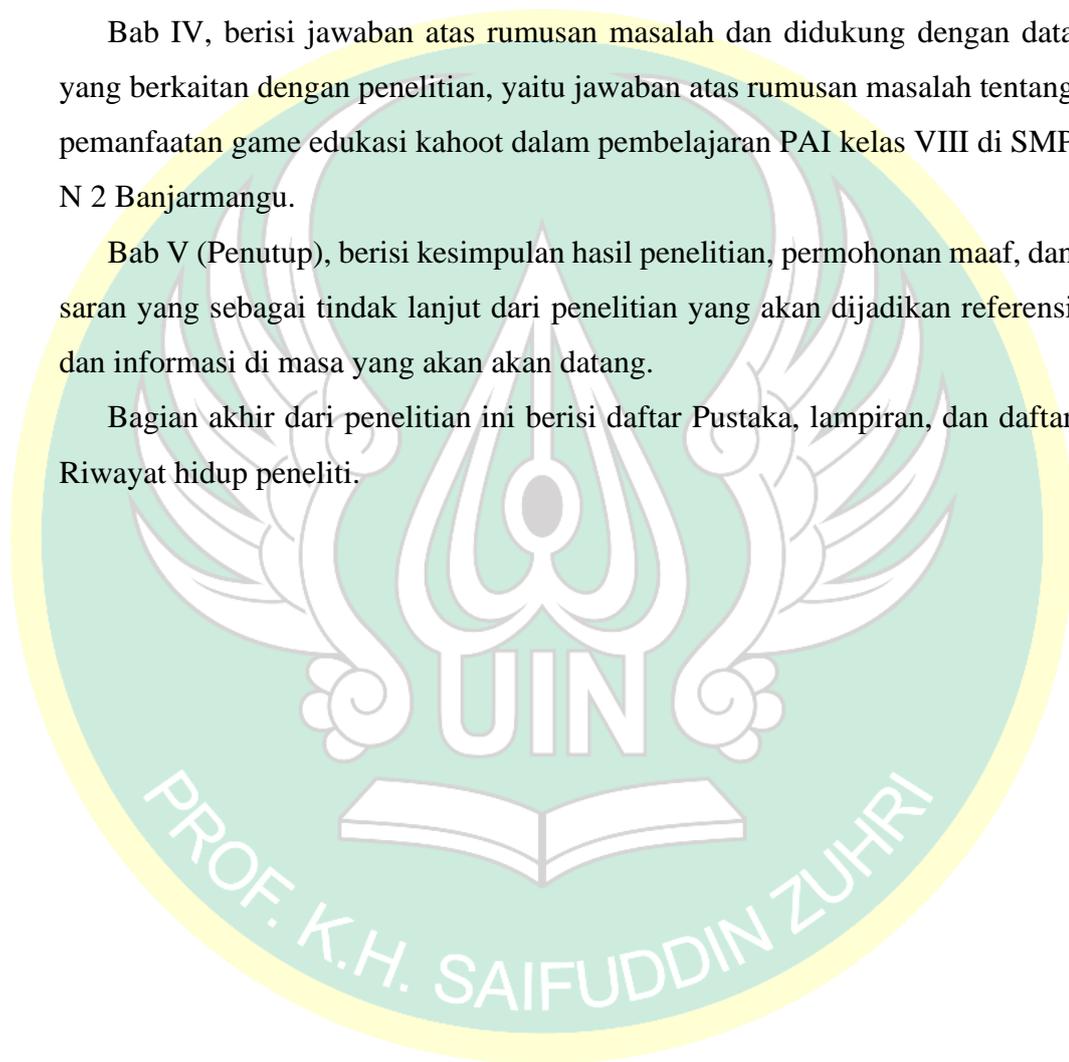
Bab II Landasan Teori, memuat landasan objektif atau kerangka teori yang akan digunakan oleh peneliti yang meliputi landasan teori yang berisi pembahasan secara mendalam mengenai pemanfaatan game edukasi kahoot dalam pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmasin.

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 II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kerangka Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a) Pengertian Media Pembelajaran

Dalam bahasa latin, media berasal dari kata *Medius* yang berarti tengah, pengantar, atau perantara. Dalam bahasa Arab media adalah pengantar informasi atau pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan.<sup>33</sup>

Dalam pembelajaran, media sangat diperlukan untuk mendukung suksesnya proses pembelajaran. Tanpa adanya media, pesan atau isi materi pembelajaran tidak dapat tersampaikan secara maksimal. Media pembelajaran yang dirancang secara maksimal akan memberikan pengaruh positif bagi terlaksananya proses pembelajaran.

Banyak pakar yang telah memberikan batasan bahwa media sebagai berikut:

- 1) Teknologi penyalur pesan yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran.
- 2) Sarana dan alat komunikasi berbentuk audio visual ataupun cetak untuk merangsang peserta didik dalam pembelajara.
- 3) Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan.<sup>34</sup>

###### b) Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis. Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi menjadi beberapa macam, diantaranya:

- 1) Media *auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar. Contohnya yaitu radio dan rekaman suara.

---

<sup>33</sup> Fenny Eka Mustikawati, "Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," 2019, hal. 109.

<sup>34</sup> Cepi Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2009), hal. 9.

- 2) Media *visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat tanpa bisa untuk didengar seperti gambar, lukisan, dan foto.
- 3) Media *audiovisual*, yaitu media yang dapat didengar dan dapat dilihat, seperti video, rekaman video, maupun film.

Berdasarkan jangkauannya, media dapat dibagi menjadi dua, yaitu media yang memiliki jangkauan yang luas dan serentak seperti televisi dan radio, dan media yang memiliki jangkauan yang terbatas seperti film, video, dan slide video.

Berdasarkan pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi dua, yaitu media yang diproyeksikan seperti film, slide, dan media yang tidak diproyeksikan.<sup>35</sup>

c) Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran memiliki manfaat antara lain:

- 1) Membantu proses pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik. Penyampaian materi pembelajaran tidak hanya bersifat verbal, namun memerlukan alat lain untuk membantu dalam penyampaian materi. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat membantu memberikan konsep dalam materi pembelajaran.
- 2) Meningkatkan bakat dan minat, serta dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap sesuatu hal yang belum dipelajari. Dalam hal ini, media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu menjelaskan materi secara konkret, baik melalui simulasi, alat peraga, maupun media pembelajaran lainnya.
- 3) Menyamakan persepsi antara peserta didik dan pendidik, sehingga dengan keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera pendidik dan peserta didik tetap dapat saling bertukar informasi disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan media pembelajaran,

---

<sup>35</sup> Rahmah Fauziah, *Pengembangan Media Pembelajaran Games Edukasi Berbasis Android pada Konsep Jaringan Tumbuhan* (Jakarta, 2021), hal. 11.

pembelajaran dapat berlangsung tanpa terbatas ruang dan waktu, seperti adanya e-learning<sup>36</sup>

## 2. Media Pembelajaran PAI

### a) Pengertian Media Pembelajaran PAI

Menurut Agus Setiawan, media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah pesan yang disampaikan oleh pendidik kepada sasaran penerima pesan yaitu peserta didik yang belajar Agama Islam.<sup>37</sup> Menurut Budi Waluyo, media pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah segala sesuatu yang merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta kemampuan peserta didik dengan cara menyalurkan pesan, sehingga terjadinya proses belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.<sup>38</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah segala sesuatu yang dapat menstimulus perkembangan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penyaluran pesan dari pendidik kepada peserta didik.

Pada zaman Rasulullah, media pembelajaran sudah diterapkan sebagai media untuk memahami sahabat terkait apa yang diucapkannya. Dalam hadits disebutkan bahwa Nabi dalam berdakwah menggunakan gambar, jari jemari, dan menggunakan kerikil.<sup>39</sup>

### b) Ragam Media Pembelajaran PAI

Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu:

#### 1) Media pembelajaran yang bersifat materi

<sup>36</sup> Hamid dkk., hal. 8.

<sup>37</sup> Agus Setiawan, "Merancang Media Pembelajaran PAI di Sekolah," *Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan*, 10.2 (2019), hal. 228.

<sup>38</sup> Budi Waluyo, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT," *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman*, 7.2 (2021), hal. 234.

<sup>39</sup> Fitria Sartika, 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), hal. 121.

Media yang bersifat materi adalah media pembelajaran yang berupa benda mati yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran. Contohnya seperti peraga, perlengkapan belajar, ruang kelas, dan lain sebagainya

## 2) Media pembelajaran yang bersifat non materi

Media jenis ini merupakan media yang hanya dapat diwujudkan melalui perbuatan dan tingkah laku seorang pendidik kepada peserta didik. media pembelajaran yang termasuk pada media pembelajaran jenis ini antara lain yaitu keteladanan, perintah dan larangan, ganjaran dan hukuman,<sup>40</sup>

### a) Keteladanan

Allah mengutus Nabi Muhammad untuk menjadi suri tauladan yang baik bagi manusia. Untuk meneladani sifat rasul, manusia diperintahkan oleh Allah untuk menjadi khalifah fil ardh untuk mengerjakan perintah Allah dan Rasulnya.

### b) Perintah dan Larangan

Amar ma'ruf nahi munkar merupakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Apa yang diperintah oleh pendidik akan ditaati oleh peserta didik, begitu pula apa yang dilakukan oleh pendidik menjadi pedoman bagi peserta didik.

### c) Ganjaran dan Hukuman

Ganjaran dan hukuman merupakan salah satu media pembelajaran PAI, yaitu berupa hal yang menyenangkan dan dijadikan hadiah bagi peserta didik sebagai bentuk apresiasi dan sebagai bentuk konsekuensi.

## 3) Penerapan Media Pembelajaran PAI

### a) Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Pada pembelajaran Al-Qur'an hadits, media pembelajaran dapat menggunakan media audio berupa rekaman bacaan Al-

---

<sup>40</sup> Setiawan, hal. 229.

Qur'an karena materi Al-Qur'an hadits mengedepankan kemampuan baca tulis yang baik.

b) Media Pembelajaran Akhlak

Media pembelajaran yang digunakan untuk materi akhlak antara lain yaitu melalui contoh keteladanan, melalui masyarakat, melalui bacaan, maupun alat audio visual.

c) Media Pembelajaran Fikih

Dalam pembelajaran fikih, media pembelajaran yang sering digunakan yaitu buku bacaan, koran, majalah, maupun media yang bersumber dari lingkungan seperti bank, pegadaian, dan lain-lain.

d) Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Media pembelajaran yang digunakan dalam materi sejarah kebudayaan islam dapat menggunakan slide maupun film tentang sejarah islam.<sup>41</sup>

### 3. Evaluasi Pembelajaran

Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-undang, pendidikan memiliki tujuan sebagai berikut:

*Tujuan pendidikan nasional mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.*<sup>42</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas, untuk mencapai tujuan pendidikan, maka diperlukan serangkaian proses yang berkaitan dengan pendidikan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan yang lainnya.

a. Pengertian Evaluasi

Evaluasi secara bahasa berasal dari bahasa Inggris *evaluation* yang dalam bahasa Arab *al-taqdir*, yang keduanya sama-sama memiliki arti penilaian. Dalam bahasa Inggris berasal dari kata *value* dan dalam

<sup>41</sup> Setiawan, hal. 234.

<sup>42</sup> Rahmat, *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Bening Pustaka, 2019), hal. 2.

bahasa Arab *al-qimah* yang berarti nilai.<sup>43</sup> Guba dan Loncoln menjelaskan definisi evaluasi sebagai:

“A process for describing an evaluand and judging its merit and worth”.<sup>44</sup>

Maknanya, evaluasi merupakan sebuah proses yang menggambarkan orang yang dievaluasi, serta mengupas nilai dan manfaat dari sebuah proses tersebut.

Evaluasi merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan cara menganalisis dan mengidentifikasi semua program yang telah direncanakan untuk mengetahui apakah suatu program berhasil atau tidak, serta untuk mengukur tingkat keefektifan dalam pelaksanaannya.<sup>45</sup>

Berdasarkan pengertian di atas, maka evaluasi memiliki tiga implikasi. *Pertama*, evaluasi bukan hanya mencakup hasil akhir saja, melainkan dimulai dari sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, dan dilaksanakan secara terus menerus. *Kedua*, evaluasi harus fokus pada tujuan, yaitu bagaimana memperoleh informasi untuk dijadikan perbaikan dalam pembelajaran. *Ketiga*, evaluasi harus menggunakan alat ukur yang bermakna dan akurat guna mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam membuat keputusan.<sup>46</sup>

Istilah evaluasi seringkali diartikan sama seperti ujian. Padahal, jika dilihat dari maknanya jelas berbeda. Ujian yang dilaksanakan di kelas belum dapat dikatakan esensi evaluasi yang sesungguhnya, karena evaluasi bukan sekedar mencakup hasil saja, tetapi melibatkan proses di dalamnya.

Istilah tes (*measurement*), penilaian (*assessment*), dan evaluasi seringkali disalah artikan dalam evaluasi. Tes (*measurement*) adalah kegiatan pemberian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik untuk

---

<sup>43</sup> Elis Ratnawulan dan Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2014), hal. 1.

<sup>44</sup> Rahmat, hal. 8.

<sup>45</sup> Astiti, hal. 2.

<sup>46</sup> Febriana, hal. 1.

menentukan kuantitas sesuatu. Menurut Zainul dan Nasution, tes memiliki dua karakteristik utama, yaitu penggunaan angka dan skala tertentu, dan menggunakan aturan tertentu.<sup>47</sup> Djiwandono dalam dalam buku yang ditulis oleh B. Widharyanto dengan judul “Menilai Peserta Didik” menjelaskan bahwa *measurement* adalah suatu upaya untuk menggambarkan dan menjelaskan segala sesuatu secara kuantitatif sesuai dengan objek yang diukur.<sup>48</sup>

Sedangkan penilaian (*assessment*) adalah suatu kegiatan yang disusun secara sistematis dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi, baik proses maupun hasil pembelajaran yang kemudian dipertimbangkan dalam membuat keputusan.<sup>49</sup> Dengan demikian, penilaian tidak berpusat pada hasil, melainkan melibatkan semua proses yang dilalui.

Selanjutnya, evaluasi didefinisikan oleh para ahli dengan beberapa pengertian. Menurut Suharsimi Arikunto, evaluasi adalah suatu kegiatan untuk mengumpulkan informasi untuk dipertimbangkan dalam menentukan keputusan.<sup>50</sup> Menurut Edwind Wandt dan Gerald W. Brown dalam buku *Evaluasi Pembelajaran* yang ditulis oleh Elis Ratnawulan dan Rusdiana, menyatakan “*evaluation refer the act or process to determining the value of something*”, yang memiliki arti bahwa evaluasi merupakan suatu proses atau Tindakan untuk menentukan nilai dari sesuatu.

Terdapat pengertian tes, penilaian, dan evaluasi dalam buku *Measurement and Evaluation in Education and Psychology* menurut William A. Mohrens<sup>51</sup> sebagai berikut:

- 1) Tes

---

<sup>47</sup> Ratnawulan dan Rusdiana, hal. 4.

<sup>48</sup> B Widharyanto dan S Widanarto Prijowuntato, *Menilai Peserta Didik* (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2021), hal. 4.

<sup>49</sup> Asrul, Rusydi Ananda, dan Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Cita Pustaka, 2015), hal. 2.

<sup>50</sup> Rahmat, hal. 3.

<sup>51</sup> Asrul, Ananda, dan Rosnita, hal. 3.

Tes berasal dari bahasa latin “*testum*” yang berarti sebuah piring atau jambangan dari tanah liat.<sup>52</sup> Tes adalah membuat dan memberikan pertanyaan yang harus dijawab, serta memiliki nilai sebagai hasil akhirnya. Adapun jenis pertanyaan, rumusan pertanyaan, dan pola jawaban yang disediakan harus sesuai dengan kriteria yang ketat.

## 2) Penilaian

Istilah penilaian merupakan alih bahasa dari istilah *assessment*.<sup>53</sup> Penilaian dapat dijadikan media dalam memberikan diagnosa terhadap seseorang.

## 3) Evaluasi, adalah suatu proses menggambarkan dan menyempurnakan informasi penting untuk menetapkan alternatif keputusan.<sup>54</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan cara mengidentifikasi, mengumpulkan informasi, dan menganalisis mulai dari perencanaan, proses, serta hasil pembelajaran guna mempertimbangkan apakah dalam program pembelajaran terdapat hal-hal yang harus diperbaiki atau dipertahankan, untuk kemudian membuat keputusan dalam perencanaan program pembelajaran selanjutnya.

### b. Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran memiliki fungsi dari berbagai sudut pandang, seperti sudut pandang psikologis, sosiologis, didaktis-metodis, dan lain sebagainya. Adapun beberapa fungsi evaluasi pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut:

---

<sup>52</sup> Rahmat, hal. 8.

<sup>53</sup> Rahmat, hal. 4.

<sup>54</sup> Asrul, Ananda, dan Rosnita, hal. 2.

- 1) Secara psikologis, peserta didik memerlukan sejauh mana proses dan hasil yang telah diperoleh, sehingga dengan evaluasi pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Secara sosiologis, peserta didik dapat mengetahui seberapa mampunya mereka dalam berinteraksi sosial dengan karakteristik yang dimiliki oleh masing-masing individu.
- 3) Secara didaktis-metodis. Fungsi evaluasi pembelajaran dalam sudut pandang ini yaitu agar guru dapat mengklasifikasikan peserta didik sesuai dengan kondisi dan kemampuannya.
- 4) Peserta didik dapat mengetahui perkembangan di sekolah serta kekurangan yang ada pada dirinya.
- 5) Evaluasi dapat menjadi penentu lanjut atau tidaknya peserta didik ke jenjang selanjutnya.
- 6) Memberikan hasil tentang proses belajar peserta didik kepada orang tua.<sup>55</sup>

#### c. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Secara umum, tujuan evaluasi terbagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umumnya diantaranya:

*Pertama*, untuk mengumpulkan bahan-bahan atau bukti perkembangan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. *Kedua*, untuk mengetahui seberapa efektifnya metode dan strategi pembelajaran yang sudah dilaksanakan.<sup>56</sup>

Adapun tujuan khusus evaluasi pembelajaran adalah sebagai berikut. *Pertama*, untuk merangsang peserta didik untuk meningkatkan kapasitasnya dalam proses pembelajaran. *Kedua*, untuk menemukan faktor-faktor keberhasilan maupun ketidakberhasilan selama proses pembelajaran.

---

<sup>55</sup> Permata Resdianto Raharjo, Eko Hardianto, dan Icha Fadhilasari, *Evaluasi Pembelajaran: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022), hal. 4.

<sup>56</sup> Tatang Hidayat dan Abas Asyafah, "Konsep Evaluasi Dan Implikasinya dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10.1 (2019), hal. 165.

#### d. Macam-macam Evaluasi

##### 1) Evaluasi Formatif

Kata formatif berasal dari bahasa Inggris *to form* yang memiliki arti “membentuk”. Evaluasi adalah evaluasi yang dilakukan setelah mengikuti suatu program tertentu untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah terbentuk.<sup>57</sup> H. Daryono mengemukakan bahwa evaluasi formatif dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap suatu materi, sehingga dapat dilakukan perbaikan setelahnya. Sedangkan menurut Ramayulis, evaluasi ini dilaksanakan dalam proses pembelajaran terkait topik materi yang sudah diajarkan.<sup>58</sup>

Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa evaluasi formatif merupakan evaluasi yang dilaksanakan setelah suatu materi terselesaikan, dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentangnya kemudian dijadikan bahan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran.

Evaluasi formatif tidak hanya dilaksanakan pada akhir pelajaran saja, namun dapat dilaksanakan ketika pembelajaran sedang berlangsung dengan bentuk tes tertulis maupun pertanyaan-pertanyaan lisan. Contoh evaluasi formatif ini yaitu adanya pre test dan post test.

Evaluasi formatif memiliki beragam manfaat, diantaranya:

- a) Bagi peserta didik, dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik, sebagai penguatan, usaha perbaikan, dan sebagai diagnosis peserta didik.
- b) Bagi guru, dapat mengetahui sejauh mana materi dapat tersampaikan dan berhasil atau tidaknya sebuah proses pembelajaran yang dilakukan.

---

<sup>57</sup> Leni Fitrianti, “Prinsip Kontinuitas dalam Evaluasi Proses Pembelajaran,” *Al-Islah: Jurnal Pendidikan*, 10.1 (2018), hal. 95.

<sup>58</sup> Halid Hanafi, La Adu, dan Zainuddin, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hal. 305.

c) Bagi program evaluasi, dapat mengetahui apakah program sesuai dengan kondisi peserta didik. selain itu, evaluasi ini dapat mengetahui apakah sebuah program membutuhkan pengetahuan, metode, pendekatan, serta alat sarana, dan prasarana yang lebih baik untuk mengembangkan dan meningkatkan hasil yang ingin dicapai.<sup>59</sup>

## 2) Evaluasi Sumatif

Kata sumatif berasal dari kata bahasa Inggris yaitu sum yang artinya 'jumlah' atau 'total'. Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilaksanakan ketika sudah mengikuti pembelajaran dalam catur wulan (empat bulan), satu semester, atau akhir tahun.<sup>60</sup> Tujuannya yaitu untuk mengetahui taraf hasil belajar selama catur wulan, satu semester pada suatu instansi.

H. Daryanto mengemukakan bahwa evaluasi sumatif biasanya dilaksanakan pada akhir tahun jenjang pendidikan, baik pada catur wulan maupun akhir semester.<sup>61</sup> Contoh penerapan evaluasi sumatif yaitu pelaksanaan Penilaian Tengah Semester (PTS), Penilaian Akhir Semester (PAS), maupun Penilaian Akhir Tahun (PAT).

Evaluasi sumatif memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

- a) Untuk menentukan nilai
- b) Sebagai penentuan bagi peserta didik untuk melaksanakan ke jenjang pendidikan yang lebih lanjut
- c) Untuk memberikan dan mengisi catatan peserta didik yang akan berguna baik bagi orang tua, pihak bimbingan, maupun pihak-pihak yang akan berkaitan di masa yang akan datang.

## 3) Evaluasi Diagnostik

<sup>59</sup> Fitrianti, hal. 95.

<sup>60</sup> Fitrianti, hal. 96.

<sup>61</sup> Hanafi, Adu, dan Zainuddin, hal. 307.

Evaluasi diagnostik yaitu evaluasi yang dilaksanakan untuk mengetahui kelemahan peserta didik, sehingga dengan mengetahui kelemahan tersebut, dapat direncanakan program baru untuk mengatasi kelemahan tersebut.<sup>62</sup> Penilaian ini dilaksanakan untuk kepentingan seperti bimbingan belajar, remedial, dan penemuan kasus-kasus lain.

#### 4) Penempatan (*Placement*)

Evaluasi penempatan adalah evaluasi yang dilaksanakan pada awal tahun ajaran. Evaluasi ini dilaksanakan pada awal tahun ajaran dengan tujuan untuk menempatkan peserta didik dalam situasi belajar yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Evaluasi jenis ini sering digunakan dalam evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pada evaluasi formatif lebih menekankan pada proses pembelajaran, sedangkan evaluasi sumatif lebih menekankan pada nilai dan hasil pembelajaran.<sup>63</sup>

#### e. Evaluasi Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik

Berdasarkan pendapat B. S. Bloom, tujuan pendidikan harus berpedoman atau mengacu pada tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

##### 1) Kognitif

Kognitif merupakan aspek yang berhubungan dengan pemahaman dan intelektual, yang di dalamnya mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, pemaduan, dan penilaian.<sup>64</sup> Dengan demikian, peserta didik mengolah apa-apa yang dia dapatkan dari informasi sebelumnya, kemudian diuraikan atau dipadukan Kembali dengan pemahaman yang dia peroleh untuk dijadikan penilaian ataupun pertimbangan.

---

<sup>62</sup> Fitrianti, hal. 97.

<sup>63</sup> Fitrianti, hal. 97.

<sup>64</sup> Lorenzo M Kasenda, Steve R Sentinuwo, dan Virginia Tulenan, "Sistem Monitoring Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa Berbasis Android," *E-journal Teknik Informatika*, 9.1 (2016), hal. 1.

Proses berfikir dalam aspek kognitif menunjukkan tahap berfikir peserta didik dalam mengkorelasikan antara pengetahuan ataupun teori ke dalam perbuatan. Aspek kognitif memiliki enam tahapan, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, pemaduan, dan evaluasi. Enam tahapan tersebut dapat menentukan bagaimana siswa dapat memahami dan mengembangkan pemikirannya dalam pembelajaran.

Adapun teknik evaluasi aspek kognitif dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:

- a) Tes tertulis (benar-salah, isian, jawaban singkat, menjodohkan, dan uraian).
- b) Tes lisan. Pada tes ini dapat dilakukan dengan cara memberikan kuis ataupun tanya jawab.
- c) Penugasan. Penugasan dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, disesuaikan dengan kebutuhan dan kreativitas dari pendidik.<sup>65</sup>

## 2) Afektif

Aspek afektif seringkali disebut aspek sikap. Afektif berhubungan dengan hal-hal tentang emosional perasaan, kepatuhan, sikap, dan moral.<sup>66</sup> Dengan demikian, hal-hal yang diperoleh oleh peserta didik dalam pembelajaran diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan moral. Aspek afektif mencakup tata nilai, penerimaan, sambutan, pengorganisasian, dan mengedepankan karakter.

Evaluasi afektif dapat dilaksanakan dengan teknik sebagai berikut:

- a) Observasi

---

<sup>65</sup> Dirjen Pendidikan Islam, *Petunjuk Teknis Evaluasi Hasil Belajar pada Madrasah Aliyah*, hal. 23.

<sup>66</sup> Kasenda, Sentinuwo, dan Tulenan, hal. 2.

Observasi dalam aspek afektif dilakukan dengan cara melihat sikap peserta didik selama pembelajaran, kemudian dicatat sebagai hasil penilaian afektif.<sup>67</sup>

b) Penilai Diri

Penilaian ini dilakukan dengan cara peserta didik mengemukakan kelebihan dan kekurangan yang ada pada diri peserta didik.

c) Penilaian Antar Teman

Hal ini dilakukan dengan cara menilai sikap yang dilakukan oleh teman sesamanya. Penilaian ini dapat mendorong peserta didik untuk memiliki sikap empati, objektif terhadap teman, toleransi atas perbedaan, dan sebagai refleksi diri.<sup>68</sup>

Aspek psikomotor sering kali disebut dengan keterampilan. Aspek psikomotorik berhubungan dengan system saraf dan otot-otot yang berfungsi psikis. Adapun cakupan kegiatannya yaitu dapat berupa menirukan, kesiapan, membiasakan, menyesuaikan serta menciptakan.<sup>69</sup>

Evaluasi psikomotorik dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a) Melihat bagaimana kelincahan/praktek peserta didik
- b) Penilaian dengan memberikan sebuah proyek, yang meliputi kegiatan merancang, melaksanakan, dan melaporkan.
- c) Penilaian portofolio. Penilaian ini dilakukan dengan cara menilai keseluruhan karya dari peserta didik. Portofolio dapat berupa dokumen, proses, maupun pameran.
- d) Penilaian produk, yaitu penilaian terhadap kemampuan peserta didik dalam membuat sebuah karya.<sup>70</sup>

f. Pendekatan Evaluasi Pembelajaran

<sup>67</sup> Dirjen Pendidikan Islam, hal. 23.

<sup>68</sup> Dirjen Pendidikan Islam, hal. 29.

<sup>69</sup> Kasenda, Sentinuwo, dan Tulenan, hal. 2.

<sup>70</sup> Dirjen Pendidikan Islam, hal. 42.

Ada beberapa pendekatan dalam evaluasi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pendidik, diantaranya:

1) Pendekatan Tradisional

Pendekatan ini lebih memperhatikan atau memusatkan fokus terhadap perkembangan intelektual peserta didik. Sedangkan evaluasi proses tidak begitu diperhatikan, melainkan menjadikan nilai akhir sebagai patokan dalam menentukan kemampuan peserta didik.<sup>71</sup>

2) Pendekatan Sistem

Kebalikan dari pendekatan tradisional, pendekatan sistem lebih mengutamakan proses daripada hasil, bukan hanya pada saat pembelajaran berlangsung, namun juga pada saat sebelum proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan jika proses pembelajaran kurang baik maka evaluasi pembelajaran juga kurang baik. Adapun penilaian dalam pendekatan ini dibagi menjadi dua, yaitu Penilaian Acuan Patokan (PAP) dan Penilaian Acuan Norma (PAN). Penilaian acuan patokan merupakan penilaian dengan berdasar pada KKM yang dijadikan acuan. Sedangkan penilaian acuan norma yaitu penilaian dengan menghitung nilai rata-rata kelas, kemudian dibandingkan dengan kelompok lainnya.<sup>72</sup>

g. Langkah-langkah Evaluasi

Sebelum melaksanakan evaluasi, diperlukan langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur guna mendapatkan hasil dari evaluasi yang sesuai dengan kriteria evaluasi yang baik. Secara umum, para pakar dalam bidang evaluasi pendidikan merumuskan beberapa langkah dasar atau pokok dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.<sup>73</sup>

1) Menyusun rencana evaluasi hasil belajar

2) Menghimpun data

---

<sup>71</sup> Raharjo, Hardianto, dan Fadhilasari, hal. 10.

<sup>72</sup> Raharjo, Hardianto, dan Fadhilasari, hal. 11.

<sup>73</sup> Fitrianti, hal. 98.

- 3) Melakukan verifikasi data
- 4) Mengolah dan menganalisis data
- 5) Memberikan interpretasi dan menarik kesimpulan
- 6) Tindak lanjut hasil evaluasi

#### 4. Evaluasi Pembelajaran PAI

##### a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran PAI

Menurut Zuhairi, evaluasi pembelajaran PAI adalah suatu kegiatan yang menentukan kemajuan aktivitas dalam pendidikan islam dalam rangka menyampaikan materi pelajaran, menemukan kelemahannya baik yang berkaitan dengan metode, materi, fasilitas, dan yang lainnya. Menurut M. Athiyah Al Abrasyi, evaluasi pembelajaran PAI merupakan kegiatan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, mengingat kembali pengetahuan peserta didik dan melatih keberanian.<sup>74</sup> Menurut Daryanto, evaluasi pendidikan agama islam adalah teknik atau cara penilaian tingkah laku peserta didik berdasarkan perhitungan yang komprehensif dari seluruh aspek kehidupan religious dan psikologi, karena manusia hasil pendidikan islam bukan hanya menjadi pribadi yang religious, melainkan juga memiliki ilmu dan keterampilan untuk beramal dan berbakti dalam masyarakat.<sup>75</sup> Sedangkan menurut Ramayulis, evaluasi pendidikan agama islam yaitu kegiatan yang menentukan kemajuan pekerjaan di dalam pendidikan islam.<sup>76</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa evaluasi pembelajaran PAI adalah suatu kegiatan yang mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran PAI, bukan hanya secara teori namun diharapkan peserta didik dapat mengamalkannya dalam kehidupan masyarakat.

##### b. Sistem Evaluasi Pendidikan Agama Islam

---

<sup>74</sup> Miftakhul Muthoharoh, "Konsep Evaluasi dalam Pendidikan Islam," *Tasyri'*, 26.2 (2019), hal. 2.

<sup>75</sup> Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal. 19.

<sup>76</sup> Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2012), hal. 42.

Sistem evaluasi pendidikan agama islam mengacu pada Al-Qur'an sebagai pedoman hidup manusia. Sistem evaluasi tersebut antara lain:

- 1) Untuk mengetahui kemampuan manusia beriman dalam menghadapi problematika kehidupan.
- 2) Untuk mengetahui hasil wahyu yang diturunkan oleh Rasulullah saw.
- 3) Untuk mengukur kemampuan kognitif, hafalan dan pelajaran yang diberikan kepadanya.
- 4) Mengevaluasi hambanya dan dalam mengevaluasi berlaku adil tanpa memandang penampilannya.
- 5) Memberikan berita bagi yang beraktivitas baik.<sup>77</sup>

c. **Macam-macam Evaluasi Pembelajaran PAI**

Ada dua macam hal evaluasi pendidikan agama islam menurut At Tabrani yaitu:

- 1) Evaluasi tingkah laku, yaitu evaluasi yang menyangkut tentang sikap, perhatian, minat, dan keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 2) Evaluasi tindakan, yaitu evaluasi terhadap penguasaan malajaran yang diberikan oleh guru selama pembelajaran.<sup>78</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, maka evaluasi pembelajaran pendidikan agama islam harus dilaksanakan secara objektif yang tidak hanya berorientasi pada hasil saja, namun dilaksanakan secara objektif.

5. **Pendidikan Agama Islam**

a. **Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Mata pelajaran PAI merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di setiap jenjang pendidikan, baik Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA).

---

<sup>77</sup> Muthoharoh, hal. 4.

<sup>78</sup> Muthoharoh, hal. 5.

Pendidikan secara bahasa berasal dari kata Yunani yang terdiri dari kata “Pais” yang memiliki arti “seseorang”, dan “again” yang jika diterjemahkan memiliki arti membimbing. Jadi, pendidikan adalah kegiatan membimbing seseorang. Dalam islam, pendidikan memiliki istilah *tarbiyah*, *ta’lim*, dan *ta’lim*, namun yang paling sering digunakan yaitu istilah *tarbiyah*. Sedangkan secara istilah, pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk membentuk kepribadian seseorang baik secara rohani maupun jasmani, sehingga pendidikan memiliki arti penting dalam membentuk generasi yang memiliki kepribadian. Jika menyebut kata Pendidikan agama Islam, maka identik dengan mendidik peserta didik sesuai dengan nilai-nilai islam.<sup>79</sup>

Pendidikan Agama Islam menurut Zuhairini adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk membimbing peserta didik secara sistematis sesuai dengan ajaran islam sehingga dapat hidup bahagia baik di dunia dan akhirat. Menurut Tayar Yusuf, Pendidikan Agama Islam yaitu kegiatan menyalurkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan kepada generasi muda agar menjadi insan yang bertaqwa kepada Allah.<sup>80</sup>

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah ketika peserta didik mampu memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik serta dapat menerapkan materi yang telah didapat dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pengertian di atas, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan satu dari upaya yang bisa dilakukan untuk membelajarkan peserta didik agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu menjadi manusia yang sempurna atau insan kamil yang terefleksi dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Agama Islam sering disebut sebagai upaya yang dilakukan dengan tujuan untuk mengenal dan memahami syariat islam, serta dapat mengimplementasikan dalam kehidupan. Pendidikan Agama

---

<sup>79</sup> Zubaidillah dan Nuruddaroini, hal. 2–3.

<sup>80</sup> Zubaidillah dan Nuruddaroini, hal. 3.

Islam membimbing manusia untuk berkepribadian dan berakhlak yang baik.

Menurut Zakiyah Dradjat adalah kegiatan mengasuh peserta didik agar mendalami dan menjadikan ajaran agama islam sebagai suatu amalan serta dapat menjadikannya sebagai pedoman dalam hidupnya. Dengan demikian, harapannya dengan adanya pendidikan agama islam dapat memberikan pembiasaan yang baik kepada peserta didik dengan mengimplementasikan ajaran-ajaran islam dalam kehidupan mereka. Pendidikan Agama islam membimbing manusia untuk berkepribadian dan berakhlak yang baik. Akhlak merupakan rohnya agama, sedangkan agama merupakan wadahnya. Akhlak tidak akan terbentuk tanpa adanya agama. Hal tersebut menunjukkan bahwa akhlak dan agama merupakan sesuatu yang terhubung. Adapun dalam upaya pendalaman dan pemahaman materi dilaksanakan melalui kegiatan bimbingan, pemberian contoh, dan penggunaan pengalaman.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya untuk menanamkan *values* keislaman pada peserta didik melalui bimbingan dan pelatihan yang mana esensi dari tujuan akhirnya adalah menjadikan landasan hidupnya sebagai ibadah.<sup>81</sup> Pendidikan Agama Islam juga merupakan suatu usaha yang terdiri dari bimbingan serta asuhan yang diajukan kepada peserta didik agar nantinya mereka mampu menghayati maksud dan tujuan sesuai dengan ajaran agama Islam.<sup>82</sup>

#### b. Ruang Lingkup Materi Pendidikan Agama Islam

Materi merupakan bahan yang digunakan dalam pembelajaran. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki ruang lingkup yang dibagi menjadi beberapa aspek kajian diantaranya:

##### 1) Aspek Al-Qur'an dan Hadits

---

<sup>81</sup> Niai Rahmah, *Pemikiran Abraham Harold Maslow Tentang Motivasi dan Implikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Banten, 2017), hal. 35.

<sup>82</sup> Samrin, "Pendidikan Agama Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia," *Jurnal Al-Ta'dib*, 8.1 (2015), hal. 106.

Pada aspek ini, materi yang disampaikan berkaitan dengan penjelasan beberapa ayat Al-Qur'an disertai dengan hukum bacaan sesuai dengan ilmu tajwid. Dalam materi hadits, diuraikan dan dijelaskan hadits nabi beserta asbabul wurudnya.

## 2) Aspek Keimanan

Aspek keimanan meliputi konsep iman yang tertuang dalam rukun iman yaitu iman kepada Allah, iman kepada Malaikat Allah, iman kepada Kitab Allah, iman kepada rasul Allah, iman kepada hari akhir, dan iman kepada qada dan qadar.

## 3) Aspek Aspek Akhlak

Aspek akhlak meliputi sifat-sifat terpuji (akhlak mahmudah) dan sifat-sifat tercela (akhlak mazmumah). Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat memahami dan melaksanakan apa saja sifat yang harus dicontoh dan sifat yang harus ditinggalkan.

## 4) Aspek Hukum Islam

Aspek hukum islam menjelaskan tentang konsep keagamaan yang berkaitan dengan hukum-hukum dalam ajaran islam, baik tentang ibadah (hubungan manusia dengan Allah), maupun muamalah (hubungan manusia dengan sesamanya)

## 5) Aspek Tarikh atau Sejarah Islam

Aspek Tarikh islam menjelaskan tentang sejarah peradaban islam, mulai dari sebelum islam ada, hingga masa sekarang. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat belajar dan mengambil hikmahnya atas setiap kisah yang dijelaskan pada materi sejarah islam.<sup>83</sup>

## c. Dasar-dasar Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam memiliki dasar-dasar untuk mencapai tujuan, dimana Pendidikan islam menempatkan Al-Qur'an dan hadits

---

<sup>83</sup> Zubaidillah dan Nuruddaroini, hal. 5.

sebagai sumber utama. Berikut merupakan dasar-dasar Pendidikan agama islam.

#### 1) Al-Qur'an

Al-Qur'an merupakan salah mukjizat yang diberikan oleh Allah swt. kepada nabi Muhammad saw. melalui malaikat Jibril untuk dijadikan pedoman dalam menjalani kehidupan di dunia sebagai kholifah.

Terdapat dalil yang mengatakan bahwa Al-Qur'an merupakan pedoman bagi umat manusia, yaitu terdapat dalam Q.S An-Nahl ayat 64 sebagai berikut.

*“Dan Kami tidak menurunkan kepadamu Al Kitab (Al-Qur'an) ini, melainkan agar kamu dapat menjelaskan kepada mereka apa yang mereka perselisihkan itu dan menjadi petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman. (Q.S An Nahl:64)<sup>84</sup>*

Al-Qur'an memuat segala perintah, larangan, petunjuk serta ancaman yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan. Adapun isi di dalam Al-Qur'an menyuruh kepada kebaikan dan menjauhi kemungkaran. Al-Qur'an dapat menuntuk manusia, mengatur hubungan manusia dengan manusia, manusia dengan Tuhannya, dan manusia dengan alam semesta. Hal tersebut yang menjadikan Al-Qur'an sebagai dasar dalam Pendidikan agama islam.

#### 2) Hadits atau sunnah

Sunnah secara bahasa berarti jalan hidup seseorang, tradisi yang dilakukan. sedangkan secara istilah, hadits merupakan segala sesuatu yang disandarkan kepada nabi Muhammad saw baik berupa perkataan, perbuatan, maupun ketetapan nabi.<sup>85</sup>

Rasulullah saw dikenal sebagai orang yang memiliki akhlak yang terbaik. Dengan demikian, hadits yang merupakan perkataan, perbuatan, dan ketetapan nabi dapat dijadikan contoh atau suri

<sup>84</sup> Chotibul Umam, *Inovasi Pendidikan Islam* (Riau: Dotplus Publisher, 2020), hal. 13.

<sup>85</sup> Tajul Arifin, *Ulumul Hadits* (Bandung: Gunung Djati Press, 2014), hal. 1-2.

tauladan yang baik dan dapat diterapkan atau diimplikasikan dalam Pendidikan agama islam.

### 3) Ijtihad

Ijtihad secara bahasa berasal dari kata “*jahada*” yang memiliki arti mengerahkan kemampuan. Secara istilah, ijtihad merupakan kesungguhan untuk mengeluarkan hukum syar’i dari sumber hukum islam, baik Al-Qur’an maupun hadits.<sup>86</sup> Dengan demikian, ijtihad dapat dijadikan dasar dalam pendidikan, dengan adanya ijtihad memberi pelajaran dan pengetahuan kepada peserta didik untuk senantiasa berijtihad dalam menuntut ilmu.

#### d. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam memiliki beberapa tujuan. Hal tersebut dikemukakan oleh beberapa ahli dengan berbagai pendapatnya.

Menurut Ahmad Tafsir ada tiga tujuan Pendidikan agama islam. *Pertama*, menciptakan manusia yang *kaffah* dan memiliki tiga dimensi yaitu ilmiah, budaya, dan religius. *Kedua*, menumbuhkan jiwa-jiwa *khalifah fil ard*. *Ketiga*, memberi bekal kepada manusia untuk sadar akan posisinya di dunia.<sup>87</sup>

Secara umum, fungsi pendidikan agama islam meliputi:

- 1) Mengembangkan pengetahuan peserta didik, baik secara fungsional, praktis, maupun teoritis.
- 2) Meningkatkan kreativitas dan mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik
- 3) Menumbuhkan akhlak dan kepribadian yang baik, serta nilai-nilai ilahiah yang baik
- 4) Membangun peradaban yang berkualitas

<sup>86</sup> Hasbi, *Pendidikan Agama Islam Era Modern* (Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera, 2019), hal. 37.

<sup>87</sup> Mokh. Imam Firmansyah, “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17.2 (2019), hal. 84.

5) Meninggalkan warisan berupa hal-hal islami kepada peserta didik.<sup>88</sup>

Majid dan Andayani menyatakan bahwa ada tujuh fungsi Pendidikan Agama Islam (PAI). Ketujuh fungsi tersebut adalah sebagai berikut.

1) Pengembangan

Fungsi pengembangan berkaitan dengan akidah atau keimanan dan ketaqwaan kepada Allah swt. yang telah ditanamkan pada masing-masing individu di lingkungan keluarganya.

2) Penanaman Nilai

Fungsi penanaman nilai berkaitan dengan pedoman untuk bahagia di dunia dan di akhirat.

3) Penyesuaian Mental

Fungsi penyesuaian mental memiliki makna bahwa individu memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat mengajak dan mengubah lingkungannya untuk menjalani kehidupan sesuai dengan ajaran islam.

4) Perbaikan

Fungsi perbaikan dimaksudkan untuk memperbaiki jika ada kesalahan yang ada pada peserta didik terkait pemahaman, keyakinan, serta pengalaman tentang agama islam dalam kehidupan sehari-hari.

5) Pencegahan

Fungsi pencegahan memiliki arti bahwa pendidikan agama islam dapat mencegah atau menangkal nal negatif yang dapat mencegah perkembangan peserta didik, baik hal negatif berupa adat, maupun budaya lingkungan sekitar.

6) Pengajaran

Fungsi pengajaran bermakna memberikan pengajaran tentang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan keagamaan.

---

<sup>88</sup> Su'adadah, "Kedudukan dan Tujuan Pendidikan Agama Islam di Sekolah," *Jurnal Kependidikan*, 2 (2014), hal. 149.

## 7) Penyaluran

Fungsi penyaluran berarti menyalurkan peserta didik yang memiliki bakat dalam bidang keagamaan untuk berkembang secara maksimal.<sup>89</sup>

### e. Pembelajaran PAI

Pembelajaran secara bahasa sering disebut dengan *instruction* dan *ta'alam* yang artinya upaya untuk membelajarkan seseorang melalui berbagai pendekatan berupa metode dan strategi guna mencapai tujuan yang telah direncanakan.<sup>90</sup> Sedangkan secara istilah, pembelajaran merupakan suatu sistem yang mana didalam nya terdapat komponen-komponen seperti bahan, pesan, orang, atau lingkungan,<sup>91</sup> juga dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan oleh pendidik secara terstruktur dan didesain untuk membuat peserta didik aktif dalam belajar.<sup>92</sup> Berikut beberapa ahli yang merumuskan pengertian pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menurut Syaiful Sagala, pembelajaran berarti membelajarkan peserta didik dengan teori belajar yang merupakan salah satu penentu utama keberhasilan dalam pendidikan.<sup>93</sup>
- 2) Menurut Suardi, pembelajaran ialah proses interaksi peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>94</sup>
- 3) Menurut Hamalik, menyatakan bahwa pembelajaran adalah salah satu komunikasi yang tersusun untuk mencapai sebuah tujuan yang mana didalamnya terdapat fasilitas dan rencana.<sup>95</sup>

---

<sup>89</sup> Firmansyah, hal. 86.

<sup>90</sup> Ahmad Zayadi dan Abdul Majid, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berdasarkan Pendekatan Kontektual* (Jakarta: Rajawali Press, 2013), hal. 8.

<sup>91</sup> Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Rosdakarya, 2012), hal. 27.

<sup>92</sup> Heri Gunawan, *Pendidikan Islam, Kajian Teoritis dan Pemikiran Tokoh* (Bandung: Rosdakarya, 2014), hal. 116.

<sup>93</sup> Ramayulis, hal. 338.

<sup>94</sup> Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hal. 7.

<sup>95</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hal. 17.

Pendidikan Agama Islam juga merupakan suatu usaha yang terdiri dari bimbingan serta asuhan yang diajukan kepada peserta didik agar nantinya mereka mampu menghayati maksud dan tujuan sesuai dengan ajaran agama Islam.<sup>96</sup> Pemikiran di atas sejalan dengan falsafah bahwa usaha yang tidak dilandasi dengan tujuan maka tidak akan menjadi apa-apa. Diibaratkan seorang yang berpergian jika tidak ada tujuannya maka selama perjalanan akan menjadi tidak terarah. Pada dasarnya pendidikan ialah usaha yang dilakukan sehingga penerapannya tidak akan kehilangan pijakan.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah manakala peserta didik mampu memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik serta dapat menerapkan materi yang telah didapat dalam kehidupan sehari-hari.<sup>97</sup> Sejalan dengan pengertian di atas, dalam Jurnal Al-Hikmah memaparkan bahwa Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan satu dari upaya yang bisa dilakukan untuk membelajarkan peserta didik agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu menjadi manusia yang sempurna atau insan kamil yang terefleksi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>98</sup>

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat dipahami bahwa pembelajaran adalah proses sadar yang dilakukan oleh pendidik guna membuat peserta didik belajar. Pembelajaran juga merupakan kegiatan yang terprogram dilakukan oleh pendidik dan peserta didik yang mana mereka saling berinteraksi satu dengan yang lainnya.

Dalam rangka mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, dibutuhkan komponen pendukung, baik penggunaan metode pembelajaran, bahan ajar yang menarik, strategi pembelajaran, serta media pembelajaran baik menggunakan teknologi maupin non

---

<sup>96</sup> Samrin, hal. 106.

<sup>97</sup> Elihami dan Abdullah Syahid, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2.1 (2018), hal. 92.

<sup>98</sup> M. Yusuf Ahmad, "Hubungan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Kecerdasan Emosional Siswa," *Jurnal Al-Hikmah*, 13.1 (2016), hal. 7.

teknologi. Dalam pembelajaran PAI, penggunaan teknologi dapat dimasukkan ke dalam pelajaran. Sesuai dengan karakteristik PAI pada satuan pendidikan, aspek teknologis merupakan aspek yang harus diperhatikan.

f. Karakteristik Materi PAI di SMP

Materi PAI pada jenjang SMP sekarang sudah menggunakan kurikulum 2013. Pada kurikulum ini, terdapat 13 bab yang harus dipelajari oleh peserta didik sesuai dengan KI dan KD, dimana 13 bab tersebut dialokasikan menjadi 2 semester, sehingga pada semester 1 akan dikupas 6 bab dan pada semester 2 terdapat 7 bab yang harus dipelajari. Adapun metode pembelajarannya disesuaikan dengan materi dan kreativitas dari pendidik. Pada materi PAI di jenjang SMP, materi dapat dijelaskan dengan cara guru bercerita kemudian peserta didik diminta untuk menanggapi, ataupun dapat menggunakan metode praktik langsung dan lain sebagainya.<sup>99</sup>

Adapun materi PAI pada jenjang SMP dapat dicocokkan sesuai dengan aspek berikut.

1) Aspek Psikologis

Pada usia anak SMP, peserta didik cukup diberikan materi yang sederhana dan dapat diajak untuk merenungkan, mengamati, dan memahami karena di usia ini pola pikir sudah mulai berkembang.

2) Aspek Filosofis

Dilihat dari segi filosofis, anak usia SMP masih menerima materi yang tidak sulit, hanya saja permasalahannya apakah mereka tidak keberatan dengan tema-tema yang asing karena pada tingkatan SMP minim terhadap pelajaran agama.

3) Aspek Sosiologis

Semua materi dalam aspek sosiologis pada anak usia SMP merupakan materi yang harus diamalkan dalam kehidupan sehari-

---

<sup>99</sup> Zubaidillah dan Nuruddaroini, hal. 7.

hari, sehingga peserta didik dapat terbiasa dan tidak merasa asing terhadap materi pelajaran.

#### 4) Aspek Teknologis

Dalam aspek teknologis, pendidik dapat membuat pembelajaran menjadi menarik. Namun yang terpenting yaitu materi pelajaran dapat tersampaikan dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.<sup>100</sup>

Pendidikan agama islam memiliki karakteristik diantaranya:

- 1) PAI menjaga akidah dan memelihara ajaran dan nilai-nilai ajaran islam dalam situasi apapun
- 2) Mengutamakan kesatuan antara keilmuan, keimanan, dan pengamalan
- 3) Membentuk insan yang memiliki akhlak dan etika yang baik di lingkungannya.
- 4) Mengembangkan ibrah dari cerita sejarah yang terdapat di dalam topik sejarah dan kebudayaan islam
- 5) Menumbuhkan semangat ukhuwah Islamiyah.<sup>101</sup>

Berdasarkan pokok-pokok yang sudah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan agama islam pada jenjang SMP memiliki karakteristik penyampaian materi pelajaran dengan membiasakan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kreativitas pendidik, serta dapat menggunakan teknologi terkini selama materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

## 6. Game Edukasi

### a. Pengertian Game Edukasi

<sup>100</sup> Zubaidillah dan Nuruddaroini, hal. 7.

<sup>101</sup> Muhaimin, *Nuansa Baru Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 101–2.

Istilah game berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti permainan. Istilah permainan yang dimaksud yaitu kegiatan yang tertuju pada kelincahan dan wawasan pengetahuan dalam hal intelektual.<sup>102</sup> Menurut John C Beck dan Mitchel Wade, game adalah lingkungan pelatihan yang dapat menarik perhatian seseorang yang menuntut pemecahan masalah. Menurut Ivan C. Sibeno, game merupakan sebuah aplikasi yang banyak digunakan pada saat ini bagi para pengguna elektronik.<sup>103</sup>

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, emosiaonal, dan kemanusiaan dari manusia.<sup>104</sup>

Game edukasi merupakan permainan untuk menstimulus tau merangsang kemampuan berpikir, meningkatkan konsentrasi, dan meningkatkan kemampuan seseorang dalam pemecahan masalah (*Problem Solving*).<sup>105</sup> Game edukasi disusun dengan memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan baru dan pengalaman. Dengan arti lain, game edukasi bukan hanya berisi permainan tanpa tujuan dan hanya untuk menghibur saja, namun di dalamnya termuat nilai-nilai filosofis. Dalam penggunaannya, game biasa digunakan untuk interaksi sesuai dengan ketentuan maupun aturan yang terdapat dalam game.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa game edukasi merupakan sebuah permainan yang melibatkan kemampuan

---

<sup>102</sup> Lita Martauli Simamora dan Mesran, "Aplikasi Game Flatfrom Art Lewat Construct 2 Dengan Menggunakan Metode Quadtree," *Jurnal Riset Komputer*, 7.2 (2020), hal. 270.

<sup>103</sup> Muhammad Ridoi, *Membuat Game Edukasi dengan Construct 2* (Malang: SAGUGASME, 2018), hal. 1.

<sup>104</sup> Suryadi, hal. 9.

<sup>105</sup> Rahman dan Tresnawati, hal. 184.

intelektual dalam pelaksanaannya dan memiliki peraturan di dalamnya, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Macam-macam Game

1. *Action games*, yaitu game yang melibatkan fisik, balapan, dan konflik lainnya.
2. *Real time strategy*, yaitu game yang melibatkan kemampuan untuk menyusun strategi dan taktik serta logika penggunaannya.
3. *Role playing game*, yaitu game yang melibatkan eksplorasi atau penjelajahan serta taktik. Pada umumnya, game jenis ini juga melibatkan ekonomi karena terdapat unsur perampasan barang untuk mendapatkan keuntungan.
4. *Real world simulation*, yaitu permainan olahraga yang memasukkan unsur kendaraan militer dan banyak melibatkan fisik.
5. *Construction and management*, yaitu game yang membahas tentang manajemen dan masalah ekonomi.
6. *Adventure games*, yaitu game yang di dalamnya memuat masalah teka-teki dan eksplorasi.
7. *Puzzle games*, yaitu game yang berisi pemecahan suatu masalah.
8. *Slide scrolling games*, yaitu game yang dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan background.<sup>106</sup>

c. Game sebagai Media Pembelajaran

Game edukasi dapat diartikan sebagai media yang di dalamnya mengandung konsep untuk pemecahan suatu masalah. Artinya, game edukasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Penggunaan permainan yang sering dilakukan dan disukai oleh peserta didik membuat pendidik menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi.

Game dapat sangat menarik apabila digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu sesuatu yang dijadikan sebagai perantara untuk

---

<sup>106</sup> Ridoi, hal. 2.

menyampaikan informasi atau pesan komunikasi baik dalam bentuk visual, audio, maupun teks dengan menggunakan teknologi.<sup>107</sup>

Kegiatan belajar menggunakan game atau permainan dikatakan sebagai metode belajar dengan cara bermain. Menurut Hudaya Latuconsina, dalam metode belajar dengan game terdapat tiga aspek, yaitu:

- 1) Menjadikan atmosfer belajar menjadi lebih menyenangkan
- 2) Menggunakan permainan dan dapat digunakan oleh peserta didik
- 3) Menggunakan media permainan yang dapat merangsang perkembangan indera.<sup>108</sup>

d. Game sebagai Evaluasi Pembelajaran

Game sebagai evaluasi pembelajaran akhir-akhir ini berkembang pesat. Namun, dalam penggunaannya perlu dilihat apakah kualitas pembelajaran sudah dapat memenuhi standar yang digunakan dalam institusi pendidikan. Game sebagai evaluasi pembelajaran dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya:

1) Evaluasi Konten dan Strategi

Evaluasi konten dan strategi memiliki karakteristik, yaitu dapat memberikan pengalaman kepada partisipan, dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, dan dapat memberikan pengaruh pada lingkungan peserta didik.

2) Evaluasi Media

Game pembelajaran juga termasuk dalam pembelajaran multimedia. Dalam aspek ini, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain:

- a) Apakah warna dan ukuran teks mudah dibaca?
- b) Apakah gambar dapat menunjang pembelajaran?
- c) Apakah kualitas gambar, audio, dan video baik?

<sup>107</sup> Dimas Krisna Aditya, "Pemanfaatan Aplikasi Game sebagai Media Pembelajaran dan Pengenalan Pelajaran Sejarah," *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur*, 3 (2020), hal. 147.

<sup>108</sup> Aditya, hal. 147.

- d) Apakah isi media yang digunakan mudah dimengerti dan sesuai dengan isi pembelajaran.<sup>109</sup>

### 3) Evaluasi Teknologi

Evaluasi teknologi pembelajaran yang digunakan didalam game memiliki tujuan untuk mengukur kualitas media pembelajaran. Dalam hal ini, terdapat enam bagian yang perlu dievaluasi, yaitu:

- a) *Functionally* (fungsionalitas), meliputi kemampuan perangkat lunak untuk memenuhi tugas dan hasil yang diperoleh akurat, aman dari pengaksesan orang lain, dan dapat berinteraksi dengan perangkat lunak lainnya.
- b) *Reability* (kehandalan), meliputi meminimalisir kesalahan yang terjadi.
- c) *Usability* (kegunaan), meliputi kemudahan untuk dipelajari, dipahami, menarik dan digunakan oleh penggunanya.
- d) *Efficiency* (efisiensi), meliputi kemampuan untuk memberikan kinerja yang sesuai dan relative terhadap sumber daya dan dapat mengefisiensi penyimpanan.
- e) *Maintainability* (pemeliharaan), artinya dapat dimodifikasi dan diperbarui.
- f) *Portability* (Portabilitas), meliputi kemampuan dapat ditransfer ke perangkat lain atau beradaptasi di area tertentu.<sup>110</sup>

## 7. Game Kahoot

### a. Pengertian dan Sejarah Kahoot

Kahoot merupakan sebuah website online yang menyediakan fitur-fitur yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran yang inovatif. Kahoot dapat diakses baik melalui website kahoot maupun dapat diakses melalui aplikasi kahoot!. Kahoot merupakan platform pembelajaran yang berbasis internet yang dapat dilakukan dengan menarik.<sup>111</sup>

<sup>109</sup> Ariesto Hadi Sutopo, *pengembangan Educational Game* (Tangerang Selatan: Topazart, 2020), hal. 19.

<sup>110</sup> Sutopo, hal. 19.

<sup>111</sup> Christiani, Adrianto, dan Anggraini, hal. 5.

Kahoot dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran, karena kahoot menyediakan ruang untuk melangsungkan pre-test, post-test, Latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan masih banyak lainnya. Hal tersebut masuk ke dalam beberapa jenis evaluasi, sehingga cocok ketika dijadikan evaluasi dalam pembelajaran. Kahoot memiliki empat fitur, yaitu kuis, survey, diskusi, dan game. Untuk dapat menggunakan game, pengajar dapat menambahkan soal baik berupa pilihan ganda maupun isian singkat. Keunikan dari kahoot ini yaitu dalam mengaksesnya terdapat audio dan gambar dengan warna-warna yang menarik. Kahoot dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. hal ini dikarenakan kahoot membawa beberapa persaingan dalam permainan.<sup>112</sup> Kahoot dapat diakses melalui website <https://kahoot.com/> untuk pendidik, dan website <https://kahoot.it/> untuk peserta didik.<sup>113</sup> Alfred Liubana mengungkapkan bahwa kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi.<sup>114</sup>

Dalam kahoot terdapat dua cara yang dapat dilakukan untuk bermain, yaitu *Classic* dan *Team Mode*. *Pertama*, cara *classic*. Cara ini dimainkan peserta didik secara individu. *Kedua*, *team mode* yaitu bermain dengan cara membentuk tim dalam permainan. Pada layer masing-masing akan muncul nama-nama yang mengikuti permainan, kemudian terbentuk kelompok untuk bermain secara berkelompok.<sup>115</sup>

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 akhirnya kahoot diuka untuk public dan dapat diakses oleh siapapun. Setelah satu tahun peluncuran, dalam daftar pengguna yang sudah melakukan registrasi terdapat lebih dari 1,5 juta

---

<sup>112</sup> Agung Nugroho Catur Saputro, Suhelayanti, dan Nur Chabibah, *Pembelajaran Sains* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), hal. 142.

<sup>113</sup> Wiwik Sulistiyawati dkk., "Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika," *Jurnal Matematika*, 15.1 (2021), hal. 50.

<sup>114</sup> Sudjana, hal. 86.

<sup>115</sup> Wigati, hal. 458.

pengguna sebagai pengajar dan 49 juta sebagai pembelajar dalam menggunakan kahoot ini.<sup>116</sup>

Dalam proyek bersama, Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik bekerja sama dengan pakar game Profesor Alf Inge Wang menyatukan ide-ide mereka membentuk game untuk menunjang belajar menjadi luar biasa. Pada mulanya, mereka menemukan masalah belajar di kelas, sehingga mereka menciptakan kahoot. Seiring dengan berjalannya waktu, game ini menjadi *trend* yang populer di kalangan pelajar. Kahoot yang mulanya hanya mencakup ruang kecil di kelas, kini sudah dimainkan di bidang lain seperti pelatihan bisnis, acara olahraga, dan pembelajaran apapun.<sup>117</sup>

Kahoot merupakan salah satu inovasi teknologi yang dapat membantu pendidik membuat pembelajaran menjadi kondusif dan menarik, dikarenakan beberapa hal, diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Kahoot merupakan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran
  - 2) Penggunaan kahoot dapat membuat peserta didik menjadi lebih semangat belajar
  - 3) Kahoot dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran
  - 4) Pengajar dan pengembang
  - 5) Teknologi pembelajaran memerlukan kreatifitas dalam menciptakan inovasi pembelajaran.<sup>118</sup>
- b. Kelebihan dan Kekurangan Kahoot
- 1) Kelebihan Kahoot

Dalam sebuah pengembangan teknologi tidak semuanya sempurna, pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-

<sup>116</sup> Sudjana, hal. 86.

<sup>117</sup> Sudjana, hal. 87.

<sup>118</sup> Sulistiyawati dkk., hal. 50.

masing, termasuk kahoot. Menurut Aan Budianto, kahoot memiliki kelebihan sebagai berikut.

- a) Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan
- b) Peserta didik lebih dilatih untuk dapat menggunakan teknologi dalam belajar
- c) Kemampuan motorik peserta didik dapat dilatih dengan mengoperasikan kahoot
- d) Tidak mudah *disconnect*
- e) Dapat digunakan sebagai evaluasi peserta didik dalam menentukan sejauh mana pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan
- f) Semua orang bisa membuat kuis dalam kahoot asalkan mau belajar
- g) Dapat diakses di manapun dan kapanpun tanpa dibatasi ruang dan waktu
- h) Menarik untuk belajar
- i) Memiliki banyak fitur untuk dicoba
- j) Dapat digunakan bersama-sama dalam kelas
- k) Mudah dalam hal pendaftaran akun.<sup>119</sup>

Adapun dalam buku pengembangan bahan ajar, disebutkan beberapa kelebihan atau keunggulan kahoot, diantaranya:

- a) Kahoot merupakan platform yang sudah terjun ke dunia internasional dan memiliki 1,1 miliar pengguna yang berpartisipasi sejauh tahun 2019
- b) Kahoot dimainkan di semua negara di dunia
- c) Kahoot memudahkan pendidik untuk melakukan evaluasi dalam bentuk pertanyaan, kuis, dan sebagainya.
- d) Kahoot mudah diakses di manapun

---

<sup>119</sup> Sulistiyawati dkk., hal. 54.

e) Kahoot menyediakan banyak fitur dan banyak tersedia fitur gratis.<sup>120</sup>

## 2) Kekurangan Kahoot

Kahoot memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut.<sup>121</sup>

- a) Tidak semua pendidik *up to date* dengan inovasi kahoot
  - b) Tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai
  - c) Peserta didik mudah berpaling untuk membuka hal lain ketika sedang menggunakan kahoot
  - d) Terbatasnya waktu pembelajaran di kelas
  - e) Tidak semua pendidik mampu meluangkan waktu untuk merencanakan pembelajaran dengan menggunakan kahoot, terlebih dalam hal lmenyusun RPP
  - f) Antar pemain lain dapat melihat jawaban satu sama lain
  - g) Berbasis online, sehingga membutuhkan kuota
  - h) Penggunaan kata yang terbatas dalam penggunaan kahoot
- c. Langkah-langkah menggunakan kahoot

Terdapat dua langkah utama dalam menggunakan kuis kahoot. *Pertama*, membuat juis kahoot. *Kedua*, memainkan kuis yang telah dibuat pada langkah yang pertama. Dalam langkah awal, terdapat hal-hal yang harus dipelajari, yaitu:

- 1) Membuat akun pada [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com)
- 2) Menyiapkan soal-soal yang akan dibuat
- 3) Meyiapkan gambar yang menjadi penunjang dalam pembuatan soal kuis kahoot
- 4) Menyiapkan audio maupun video jika ingin menambahkan dalam soal.<sup>122</sup>

<sup>120</sup> Sudjana, hal. 87.

<sup>121</sup> Sulistiyawati dkk., hal. 54.

<sup>122</sup> Christiani, Adrianto, dan Anggraini, hal. 7.

Kahoot dapat diaplikasikan ke dalam pembelajaran PAI di kelas dalam rangka meningkatkan kemampuan peserta didik. Hal tersebut dapat dilaksanakan dengan cara sbegai berikut.

- 1) Pendidik membuat akun pada website <https://kahoot.com//>
- 2) Pendidik membuat soal disesuaikan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari, kemudian membagikan PIN maupun link untuk mengerjakan kepada peserta didik
- 3) Peserta diidk menjawab soal yang tersedia dalam game tersebut.<sup>123</sup>

d. Kahoot sebagai Evaluasi Pembelajaran PAI

Dalam evaluasi, kahoot dapat digunakan dalam berbagai jenis evaluasi, baik evaluasi formatif, evaluasi sumatif, evaluasi diagnostik maupun evaluasi *placement*. Pada evaluasi formatif, maka pendidik dapat menggunakan kahoot untuk mengevaluasi peserta didik pada tiap sub bab, bab, maupun untuk ulangan harian. Sedangkan pada evaluasi sumatif, pendidik dapat menggunakan kahoot untuk evaluasi dalam jangka waktu tertentu seperti penilaian tengah semester maupun penilaian akhir semester, dan penilaian dalam kurun waktu tertentu.

Kahoot dapat diaplikasikan ke dalam pembelajaran PAI di kelas dalam rangka meningkatkan kemampuan peserta didik. Hal tersebut dapat dilaksanakan dengan cara sebagai berikut.

- 1) Pendidik membuat akun pada website <https://kahoot.com//>
- 2) Pendidik membuat soal disesuaikan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari, kemudian membagikan PIN maupun link untuk mengerjakan kepada peserta didik
- 3) Peserta diidk menjawab soal yang tersedia dalam game tersebut.<sup>124</sup>

Adapun langkah-langkah evaluasi pembelajaran dengan menggunakan kahoot dapat dilakukan dengan cara berikut:

---

<sup>123</sup> Ulya, hal. 24.

<sup>124</sup> Sayyidah Ayu Maziyyah, *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), hal. 24.

- 1) Sebelum evaluasi dilaksanakan, pendidik terlebih dahulu *log-in* pada website kahoot
- 2) Pendidik membuat menyiapkan materi yang akan dijadikan bahan evaluasi dan kemudian membuat soal pada Kahoot. Adapun soal-soalnya dapat memilih apakah berbentuk pilihan ganda, esai, dan lain-lain sesuai dengan kreativitasnya
- 3) Pendidik memberikan link kepada peserta didik yang berisi soal-soal yang akan diujikan
- 4) Peserta didik membuka link tersebut, kemudian peserta didik harus bergabung terlebih dahulu 15 menit sambil persiapan sebelum game dimulai
- 5) Pendidik memberikan waktu untuk mengerjakan soal
- 6) Setelah selesai mengerjakan, peserta didik dapat melihat *score* perolehan, kemudian pendidik merefleksi hasil dari perolehan peserta didik dalam menjawab soal-soal.<sup>125</sup>

Konsep evaluasi pembelajaran PAI dengan kahoot dapat berbentuk kuis dan maupun soal-soal lainnya yang dapat dijasikan evaluasi dalam pembelajaran yang sudah dilaksanakan di kelas. Evaluasi pembelajaran PAI dengan menggunakan kahoot memiliki sisi yang menarik, yaitu untuk setiap soal yang sudah dijawab, pada layar komputer maupun gadget akan muncul jawaban yang benar dan skor pada setiap pemain

#### B. Penelitian Terkait

Dalam kajian Pustaka meliputi kerangka teoritik dan telaah terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan tema penelitian. Adapun tujuan kajian pustaka yaitu untuk mengkaji teori serta hasil dari penelitian sebelumnya yang sesuai dengan tema penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti melakukan telaah terhadap tema penelitian yang terdahulu untuk meninjau dan memperkaya referensi, serta mengkorelasikan penelitian ini

---

<sup>125</sup> Mafatih, Hanief, dan Dewi, hal. 141.

dengan beberapa literatur yang membahas tentang pemanfaatan game edukasi Kahoot sebagai evaluasi dalam pembelajaran PAI di SMP N 2 Banjarmasin.

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan judul penelitian ini diantaranya:

**Pertama**, berkaitan dengan penggunaan kahoot dalam pembelajaran PAI.

Peneliti Sahara Adjie Samudra dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game Based Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta”. Kesimpulan dari skripsi ini yaitu penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran SKI dilaksanakan dalam dua waktu, yaitu pada awal dan akhir pembelajaran. Adapun dari hasil tersebut peserta didik memperoleh nilai yang dapat dijadikan sebagai nilai tambah untuk raport.

Persamaan penelitian oleh Sahara Adjie Samudra dengan peneliti yaitu terletak pada penggunaan aplikasi kahoot. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada pembelajarannya. Penelitian yang dilakukan peneliti membahas pembelajaran PAI, sedangkan penelitian Sahara Adjie Samudra membahas tentang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Peneliti Sayyidah Ayu Maziyah dalam skripsinya yang berjudul “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 Negeri 1 Turen” Hasil kesimpulan dari penelitian ini adalah siswa merasa antusias dan menerima keiatan proses pembelajaran PAI dengan menggunakan kahoot, ditunjukkan dengan adanya nilai yang mengalami kenaikan setelah menggunakan aplikasi kahoot.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu sama-sama menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran PAI. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada metode penelitian dan objek penelitiannya. Penelitian yang ditulis oleh Sayyidah menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan angka untuk mengemukakan hasil, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian

kualitatif yang menggunakan deskripsi dan narasi dalam menjelaskan hasil penelitian.

Jurnal yang ditulis Sri Wigati dengan judul “Penggunaan Media Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika”.<sup>126</sup> Hasil kesimpulan dalam penelitian ini yaitu terdapat peningkatan hasil belajar, keterampilan, serta minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu terletak pada penggunaan aplikasi kahoot. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada mata pelajaran yang menerapkan aplikasi kahoot. Penelitian yang dilakukan peneliti membahas pembelajaran PAI, sedangkan penelitian Sri Wigati membahas tentang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

**Kedua**, berkaitan dengan evaluasi pembelajaran PAI.

Jurnal Ahmad Saifullah dan Imam Syafi’i dengan judul Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama (Studi Kasus di SMP N 2 Ponorogo). Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran PAI di SMP N 2 Ponorogo dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan prinsip evaluasi pendidikan, dengan perencanaan yang matang yang tertuang dalam program semester.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sama-sama membahas tentang pelajaran PAI. Sedangkan perbedaannya yaitu dalam penelitian ini hanya terbatas membahas pembelajaran PAI, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih luas yaitu penggunaan kahoot dalam pembelajaran PAI.

Skripsi Arlingga Riza Damayanti dengan judul Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan Model Belajar dari Rumah atau Daring di SMP Negeri 1 Pengadegan Purbalingga. Kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran melalui *google form*, dan pembelajaran terkendala dengan beberapa masalah seperti dalam perencanaan pembelajaran.

---

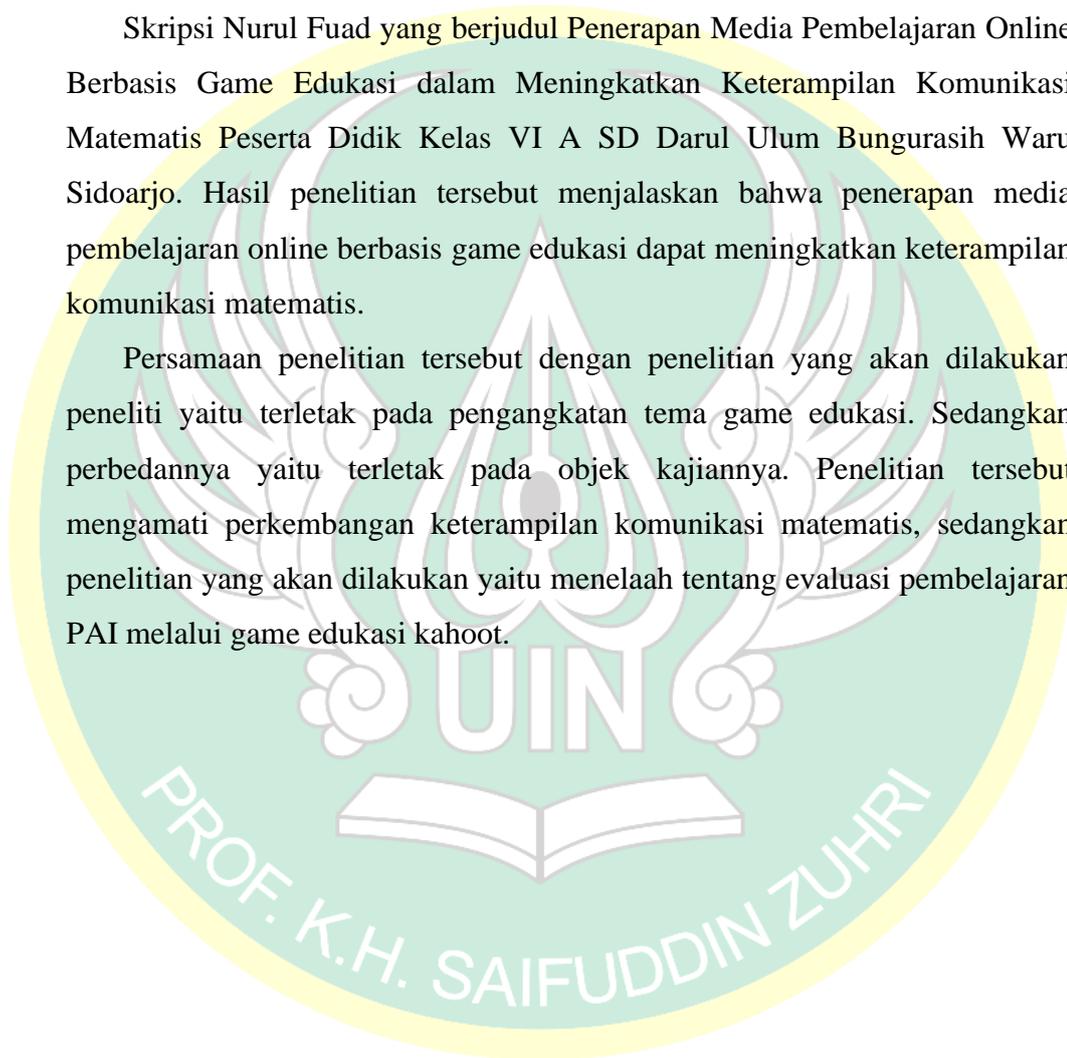
<sup>126</sup> Wigati, hal. 462.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sama-sama membahas tentang pelajaran PAI, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian tersebut membahas tentang belajar *daring*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu membahas lebih rinci lagi dengan pembelajaran menggunakan kahoot.

**Ketiga**, berkaitan dengan game edukasi.

Skripsi Nurul Fuad yang berjudul Penerapan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas VI A SD Darul Ulum Bungurasih Waru Sidoarjo. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran online berbasis game edukasi dapat meningkatkan keterampilan komunikasi matematis.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu terletak pada pengangkatan tema game edukasi. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada objek kajiannya. Penelitian tersebut mengamati perkembangan keterampilan komunikasi matematis, sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu menelaah tentang evaluasi pembelajaran PAI melalui game edukasi kahoot.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan penjelasan serta gambaran-gambaran yang tersaji dalam bentuk kata-kata.<sup>127</sup> Penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan mengumpulkan data yang ada pada suatu latar alamiah dengan tujuan untuk menjelaskan fenomena yang terjadi. Data dalam penelitian kualitatif tidak diperoleh dengan statistik, melainkan melalui pengumpulan data, analisis, kemudian diinterpretasikan.<sup>128</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini tergolong menggunakan jenis penelitian kualitatif yang mendeskripsikan sebuah fenomena atau objek secara alamiah dan sistematis, yaitu tentang bagaimana pemanfaatan game edukasi kahoot sebagai evaluasi dalam pembelajaran PAI di SMP N 2 Banjarmasin.

#### B. Konteks penelitian

##### 1. Tempat dan waktu penelitian

##### a. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yaitu sebuah tempat yang akan digunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian.<sup>129</sup> Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Banjarmasin. Alasan peneliti memilih lokasi ini dikarenakan di SMP Negeri 2 Banjarmasin memiliki jenis evaluasi pembelajaran yang menarik dan masih jarang digunakan di Indonesia terutama di tempat terpencil, yaitu evaluasi menggunakan *kahoot*. Hal ini sesuai dengan ketertarikan peneliti dalam mengambil judul penelitian.

##### 1) Sejarah SMP N 2 Banjarmasin

---

<sup>127</sup> Lexy J Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 4.

<sup>128</sup> Johan Setiawan dan Albi Anggito, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hal. 8.

<sup>129</sup> Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2021), hal. 66.

SMP Negeri 2 Banjarmangu terletak di Desa Pekandangan, Kecamatan Banjarmangu, Kabupaten Banjarnegara. Lokasi sekolah ini terletak di perbukitan yang berjarak 12 km dari pusat kabupaten. Suasana alam pedesaan sangat kental mewarnai lingkungan sekolah ini. Udara yang sejuk dan lingkungan tenang, menjadikan tempat yang kondusif untuk belajar.

SMP Negeri 2 Banjarmangu berdiri pada tahun 1997 yang sebelumnya diadakan pembebasan tanah untuk keperluan Pembangunan Unit Gedung Baru (UGB) pada tanggal 8 Maret 1996, pada tahun 1998 resmi mendapatkan Surat Keputusan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 13a/O/1998 tanggal 29 Januari 1998 terhitung mulai tanggal 29 Januari 1998.

SMP Negeri 2 Banjarmangu berdasarkan SK Badan Akreditasi Provinsi ditetapkan sebagai sekolah dengan Akreditasi A dengan nomor Sertifikat Akreditasi: 220/BAP-SM/X/2016 tanggal 29 Oktober 2016 dengan nilai 87.

SMP N 2 Banjarmangu telah memasuki usia 20 tahun dan telah 10 (sepuluh) orang kepala sekolah yang pernah bertugas di SMP Negeri 2 Banjarmangu yaitu:

- a) Sudarto, BA (Pengampu 1998)
- b) Pujiyanti, S.Pd. (1998 – 2003)
- c) Surat, S.Pd. (2003 – 2007)
- d) Eko Setyanto, S.Pd. (2007 – 2010)
- e) Drs. Surya Agung Setyobudi, M.Pd. (2010 – 2013)
- f) Budiyanto, S.Pd. (01 Maret 2013 – 24 Agustus 2016)
- g) Suratno, S.Pd. (24 Agustus 2016 – 1 Februari 2018)
- h) Budi Raharjo, S.Pd. (1 Februari 2018 – 1 Februari 2021)
- i) Fajar Mujisantosa, S.Pd. (10 Maret 2021 – 15 November 2021)  
Pengampu
- j) Toto Raharjo, S.Pd., M.Si. (15 November 2021 – 8 Mei 2022)  
Pengampu

k) Gotri Lastiti, S.Pd. (8 Mei 2022 s.d sekarang)

2) Visi Misi SMP N 2 Banjarmangu

Sekolah memiliki Visi “Beriman, Berilmu, Trampil, Berbudi Pekerti Luhur” merupakan gambaran sekolah masa depan dengan memiliki prestasi yang tinggi baik dibidang akademik maupun non akademik, output sekolah mampu memberikan kepuasan bagi para orang tua, jenjang sekolah yang lebih tinggi ataupun masyarakat. Warga sekolah memiliki budaya santun, etika, saling menghormati dan berkepribadian luhur. Pada akhirnya SMP Negeri 2 Banjarmangu mempunyai teknologi berlandaskan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

3) Sarana dan Prasarana

SMP Negeri 2 Banjarmangu berbenah diri untuk mencukupi sarana dan prasarana sekolah. Pihak sekolah bertekad untuk memenuhi ruang belajar dan ruang penunjang lain yang selama itu tidak ada. Bantuan dari pemerintah Kabupaten Banjarnegara, pemerintah pusat serta orang tua peserta didik dikonsentrasikan untuk merehab ruang kelas, ruang perpustakaan, ruang ketrampilan, rehab mushola, dan pengecatan gedung.

Saat ini SMP Negeri 2 Banjarmangu merupakan salah satu unit sekolah potensial di Kabupaten Banjarnegara, dengan mempunyai luas areal tanah 5.940 m<sup>2</sup>, SMP Negeri 2 Banjarmangu telah mampu merealisasikan harapan masyarakat agar putra putrinya dapat mengenyam pendidikan. Dari tahun ke tahun jumlah murid SD/MI yang melanjutkan ke SMP Negeri 2 Banjarmangu terus bertambah hingga mencapai 300 siswa lebih, saat ini SMP Negeri 2 Banjarmangu terus berbenah dan mengembangkan diri baik dari segi Sumber Daya Manusia (SDM) Guru maupun Karyawan, demikian juga dari segi peningkatan kualitas sarana dan prasarana pendidikan.

Berikut merupakan sarana dan prasarana yang ada di SMP N 2 Banjarmangu.

1. Ruang Kelas : 12 unit
2. Kantor Tata Usaha : 1 unit
3. Ruang Guru : 1 unit
4. Mushola : 1 unit
5. Perpustakaan : 1 unit
6. Ruang Laboratorium IPA : 1 unit
7. Ruang Komputer : 1 unit
8. Lab Bahasa : 1 unit
9. Ruang Ketrampilan : 1 unit
10. Ruang BP : 1 unit
11. Ruang OSIS : 1 unit
12. Ruang UKS : 1 unit
13. Ruang Koperasi Siswa : 1 unit
14. Hall/Gedung Olah Raga : 1 unit

Dengan didukung dana dari Pemerintah maupun dari masyarakat, SMP Negeri 2 Banjarmangu telah memiliki gedung yang cukup nyaman. Pada saat ini telah memiliki beberapa unit gedung, antara lain 12 ruang kelas, 1 unit kantor Tata Usaha, 1 unit ruang guru, 1 unit mushola, 1 unit perpustakaan dengan fasilitas 1 unit komputer dan fasilitas perpustakaan lainnya, 1 unit ruang Laboratorium IPA, 1 unit Ruang Komputer dengan fasilitas 20 unit komputer siswa, 1 unit Lab Bahasa dengan fasilitas 20 unit komputer, 1 unit ruang ketrampilan, 1 unit Ruang BP, 1 unit ruang OSIS dan 1 unit ruang UKS, 1 unit ruang koperasi siswa, serta 1 unit Hall/Gedung Olah Raga.

Pengembangan sumber daya manusia terus dilakukan, dengan mengikutsertakan guru karyawan dalam kegiatan workshop, seminar, diklat, pelatihan dan sejenisnya baik dalam tingkat kabupaten, provinsi maupun nasional.

Sampai saat ini dari 13 orang guru PNS (12 telah sertifikasi dan 1 orang sedang dalam proses pengajuan) dan 3 orang PPPK. Dengan adanya peningkatan sumber daya manusia diharapkan dapat membawa SMP Negeri 2 Banjarmasin menjadi lebih baik.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada dua tahap. Adapun tahap pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Tahap pertama yaitu observasi pendahuluan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 20 s.d 17 September 2021 guna memperoleh gambaran umum tentang lokasi penelitian.
- 2) Tahap kedua yaitu pengambilan data melalui wawancara, observasi lanjutan, dan pengumpulan data yang dilaksanakan pada tanggal 1 s.d 31 Mei 2022.

2. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subyek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang yang dibutuhkan dalam pengambilan informasi guna memperoleh jawaban atas penelitian yang dilakukan.<sup>130</sup>

Subjek dalam penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut.

1) Guru Pendidikan Agama Islam

Guru mata pelajaran pendidikan agama islam yaitu orang yang menerapkan game edukasi kahoot dalam pembelajaran PAI, sehingga dijadikan subjek penelitian.

2) Siswa SMP N 2 Banjarmasin

Siswa SMP Negeri 2 Banjarmasin merupakan sekelompok orang yang mendapatkan pelajaran PAI dengan menggunakan game kahoot sebagai media untuk evaluasi. Adapun siswa yang menggunakan game kahoot sebagai evaluasi yaitu siswa kelas 8. Hal ini dikarenakan siswa kelas 8 sudah lebih mahir dalam

---

<sup>130</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 130.

menggunakan alat elektronik dan belum begitu fokus pada ujian nasional dan ujian sekolah.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian ini yaitu serangkaian kegiatan pembelajaran PAI yang menggunakan game edukasi kahoot.

C. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian. Untuk memperoleh sejumlah data yang dibutuhkan dalam penelitian, peneliti memakai beberapa metode pengumpulan data, diantaranya:

1. Observasi

Observasi yaitu kegiatan melihat, mendengar, atau merasakan langsung ke lapangan.<sup>131</sup> Adapun observasi terbagi menjadi tiga macam, yaitu observasi partisipatif, observasi terus terang atau tersamar, dan observasi tak terstruktur.<sup>132</sup> Observasi partisipatif yaitu observasi yang dilaksanakan dengan mengamati keseharian sesuatu yang diteliti. Observasi terus terang yaitu observasi dengan menyatakan terus terang atau tidak terus terang kepada sumber data bahwa ia sedang meneliti. Sedangkan observasi tak terstruktur yaitu observasi yang dilakukan dengan tidak terstruktur dikarenakan fokus penelitian belum jelas.

Observasi yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu tergolong observasi partisipatif dan terus terang. Observasi ini dilaksanakan dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran PAI di SMP N 2 Banjarmasin dengan menggunakan game edukasi kahoot. Adapun hal yang diobservasi yaitu penggunaan game edukasi kahoot yang diterapkan oleh guru PAI di SMP N 2 Banjarmasin.

2. Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab antara narasumber dengan peneliti guna memperoleh data sesuai dengan kebutuhan. Pada pelaksanaan wawancara, peneliti mengajukan pertanyaan kepada narasumber secara lisan.(Fitrah &

---

<sup>131</sup> Setiawan dan Anggito, hal. 10.

<sup>132</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 64–67.

Luthfiyah, 2017, p. 66) Dalam penelitian ini, peneliti menyiapkan instrumen pertanyaan pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber yaitu guru PAI dan siswa SMP N 2 Banjarmangu, terkait topik penelitian yaitu tentang pemanfaatan game edukasi *Kahoot* sebagai evaluasi dalam pembelajaran PAI di SMP N 2 Banjarmangu.

### 3. Dokumentasi

Catatan peristiwa yang telah terjadi di masala lalu disebut dengan dokumen.<sup>133</sup> Pada penelitian ini, dokumentasi dilaksanakan dengan mengambil gambar, mengumpulkan arsip seperti RPP, silabus dalam pembelajaran, serta mengumpulkan beberapa data terkait pemanfaatan game edukasi *Kahoot* dalam pembelajaran PAI di SMP N 2 Banjarmangu.

#### D. Metode analisis data

Setelah data yang dibutuhkan sudah terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis data. Metode analisis yang dilakukan peneliti yaitu metode analisis deskriptif, yaitu metode yang menghasilkan gambaran atau penjelasan berbentuk kata-kata. Dengan metode ini, penulis menganalisis hasil penelitian dengan menggunakan kata-kata.

Adapun tahapan-tahapan yang ditempuh yaitu mereduksi. data, menyajikan. data, dan membuat kesimpulan. dari data yang diperoleh. Pertama, mereduksi data dengan cara merangkum dan memfokuskan pada hal-hal pokok pada penelitian yang dilakukan yaitu tentang pemanfaatan game edukasi kahoot sebagai evaluasi dalam pembelajaran PAI di SMP N 2 Banjarmangu. Kegiatan ini dimaksudkan agar pembahasan tidak terlalu luas dan jauh dari tema penelitian. Meeduksi data memudahkan peneliti dalam menjelaskan data secara jelas dan untuk menemukan data yang diperlukan dapat dilakukan dengan mudah.

Kedua, penyajian data yang dilakukan dengan memberikan penjelasan singkat, narasi, tabel, maupun grafik. Menyajikan data diperlukan untuk

---

<sup>133</sup> Sugiyono, hal. 82.

menemukan pola hubungan antar data, sehingga data dapat dengan mudah dipahami.

Tahap selanjutnya yaitu memberikan kesimpulan. Kesimpulan berisi temuan baru peneliti yang tersaji dalam pokok penelitian terkait dengan pemanfaatan game edukasi kahoot sebagai evaluasi dalam pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmasin.

Dalam menganalisis data, peneliti melaksanakan uji keabsahan data melalui triangulasi data. Triangulasi data adalah proses pengecekan data melalui berbagai cara, sumber, maupun waktu. Triangulasi data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian yaitu menggunakan Teknik triangulasi, yaitu triangulasi Teknik. Triangulasi Teknik merupakan proses uji keabsahan data dengan mengecek data kepada sumber yang sama dengan Teknik yang berbeda, kemudian di cek melalui kegiatan wawancara, Observasi, dan dokumentasi. Hal tersebut dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh benar-benar dapat divalidasi dilihat dari sesuai atau tidaknya data yang diperoleh tersebut.<sup>134</sup>

---

<sup>134</sup> Sugiyono, hal. 127.

**BAB IV**  
**PEMANFAATAN GAME EDUKASI KAHOOT**  
**DALAM PEMBELAJARAN PAI**

Pada bab ini, temuan dari hasil penelitian melalui tahap wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilaksanakan di SMP N 2 Banjarmasin akan dijelaskan oleh peneliti. Fokus kajian penelitian ini yaitu pemanfaatan kahoot sebagai media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran di SMP N 2 Banjarmasin, khususnya kelas VIII.

**A. Deskripsi Data**

**1. Game Kahoot dalam Pembelajaran PAI**

**a. Game Kahoot dalam Pembelajaran PAI Rumpun Akidah Akhlak**

Pada hari selasa, 3 Mei 2022 peneliti melakukan observasi yang dilaksanakan di ruang kelas VIII B. Pada hari sebelumnya, peneliti sudah berkomunikasi dengan guru PAI melalui media *whatsapp* untuk meminta izin melaksanakan observasi. Observasi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan kahoot dalam pembelajaran PAI rumpun Akidah akhlak, dengan materi pokok yaitu “Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dan Guru”. Adapun sub bab materi yang ada di dalamnya antara lain pengertian hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, dalil tentang hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, dan contoh perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

Pada saat observasi dilaksanakan (Observasi tanggal 3 Mei 2022), peneliti diberi waktu untuk berkenalan terlebih dahulu dengan peserta didik, kemudian menempatkan diri pada posisi di belakang peserta didik, sedangkan guru berada di depan kelas.

Pada proses pembelajaran, terdapat tiga tahapan yaitu tahap pendahuluan, inti, dan penutup. Hal tersebut dijelaskan oleh guru PAI sebagai berikut.

“Pembelajarannya sama mba seperti yang lainnya, ada pendahuluan, inti, dan penutup”<sup>135</sup>

Pada kegiatan pendahuluan, guru memasuki kelas dengan wajah ceria lalu memberi salam kepada peserta didik. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran peserta didik dengan cara mengabsen satu persatu peserta didik yang berada di kelas. Setelah selesai mengecek kehadiran peserta didik, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan pembiasaan rutin, yaitu membaca surah al fatihah, doa bersikukuh dalam agama islam, dan doa mau belajar, dilanjutkan dengan pembacaan asmaul husna. Ketika peserta didik telah selesai membaca asmaul husna, guru memberikan motivasi dan semangat belajar kepada peserta didik, mengingatkan peserta didik untuk bersyukur atas nikmat yang diberikan sehingga dapat melaksanakan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait materi yang akan dipelajari pada hari itu, yaitu terkait pengertian hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Peserta didik yang mengetahui jawaban menjawab pertanyaan sesuai dengan pengetahuannya. Selanjutnya, guru memberikan respon atau tanggapan terhadap jawaban peserta didik.



**Gambar 4. 1 Kegiatan Pembelajaran**

---

<sup>135</sup> Wawancara dengan Ida Agis Setianingsih, S.Pd, guru PAI di SMP N 2 Banjarmasin pada tanggal 3 Mei 2022 pukul 08.00 WIB

Gambar di atas merupakan gambaran kegiatan pengenalan peneliti dengan peserta didik pada saat akan melaksanakan observasi di kelas. Hal tersebut dilaksanakan agar peserta didik memahami bahwa akan dilaksanakan observasi.

Guru menjelaskan materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dengan metode ceramah. Pada saat guru menjelaskan, peserta didik memperhatikan guru dengan seksama sambil melihat LKS untuk mengetahui materi yang diajarkan. Selanjutnya, masuk pada sesi diskusi. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk membentuk kelompok yang beranggotakan empat orang dengan posisi depan dan belakang berhadapan. Setting tempat duduk pada sesi ini yaitu menggunakan dua meja yang berada di belakang, sedangkan peserta didik yang duduk di depan menghadapkan kursi ke belakang. Di dalam kelas guru mengatakan instruksi sebagai berikut.

“Silahkan kalian membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari empat orang, biar mudah dua orang yang berada di depan membalikkan kursi ke belakang saja, tidak usah berpindah tempat”.<sup>136</sup>

Adapun hal yang didiskusikan yaitu mencari contoh pengamalan sikap hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari.



**Gambar 4. 2 Setting Tempat Duduk**

---

<sup>136</sup> Observasi kelas pada tanggal 25 Mei 2022 pukul 10.00 WIB

Gambar tersebut merupakan gambaran pelaksanaan sesi diskusi yang dilaksanakan pada saat pembelajaran.

Peserta didik mendiskusikan hasil penemuannya, kemudian membacakan hasilnya secara bergantian satu per satu.

Pada kegiatan penutup, guru bersama dengan siswa memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari, kemudian guru memberikan *reward* dan apresiasi kepada peserta didik. Selanjutnya, guru memberikan tugas kepada peserta didik sebagai media belajar mandiri di rumah dengan menggunakan game kahoot melalui link yang dishare oleh guru kepada peserta didik pada grup *whatsapp* kelas. Setelahnya, guru menutup kegiatan pembelajaran dan memberikan salam penutup.

b. Game Kahoot dalam Pembelajaran PAI Rumpun Al-Qur'an Hadits

Pada hari Kamis, 12 Mei 2022 peneliti melakukan observasi yang dilaksanakan di ruang kelas VIII A. Observasi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan kahoot dalam pembelajaran PAI rumpun Al-Qur'an Hadits, dengan materi pokok yaitu "Makanan Halal dan Tayyib". Adapun sub bab materi yang ada di dalamnya antara lain pengertian ilmu tajwid tafkhim dan tarqiq, Q.S An Nahl ayat 114, dan isi kandungan Q.S An Nahl ayat 114 tentang halal dan tayyib. Pada saat observasi dilaksanakan, peneliti berada di belakang peserta didik, sedangkan guru berada di depan kelas. Pada proses pembelajaran, terdapat tiga tahapan yaitu tahap pendahuluan, inti, dan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan, guru memasuki kelas dengan wajah ceria lalu memberi salam kepada peserta didik. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran peserta didik dengan cara mengabsen satu persatu peserta didik yang berada di kelas. Setelah selesai mengecek kehadiran peserta didik, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan pembiasaan

rutin, yaitu membaca surah al fatihah, doa bersikukuh dalam agama islam, dan doa mau belajar, dilanjutkan dengan pembacaan asmaul husna. Ketika peserta didik telah selesai membaca asmaul husna, guru memberikan motivasi dan semangat belajar kepada peserta didik, mengingatkan peserta didik untuk bersyukur atas nikmat yang diberikan sehingga dapat melaksanakan pembelajaran.

“Alhamdulillahirobbil’alamiin hari ini kita dapat berjumpa kembali dengan keadaan sehat wal afiat. Bersyukur bahwa kalian bisa bersekolah dengan lancar, banyak di luar sana yang tidak bisa menikmati indahnya sekolah, untuk itu kalian harus semangat belajar yaa”.<sup>137</sup>

Sebelum pembelajaran ini dimulai, guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menuliskan Q.S An Nahl ayat 114 yang membahas tentang makanan halal dan tayyib. Setelah selesai menuliskan surah An Nahl ayat 114, guru melanjutkan pembelajaran dengan menyampaikan materi tentang makanan halal dan tayyib. Kemudian, guru membuka sesi tanya jawab dan memberikan peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami dan mencukupkan sesi tanya jawab jika peserta didik sudah paham terhadap materi.

Pada akhir pembelajaran, guru memberikan informasi bahwa akan dilaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan game edukasi kahoot dan dilaksanakan di kelas dengan menggunakan gadget masing-masing. Evaluasi dilakukan dengan cara guru membagikan link kahoot melalui grup *whatsapp*, kemudian peserta didik membuka link yang dikirim oleh guru. Evaluasi dilaksanakan pada saat semua peserta sudah masuk ke dalam game semua, kemudian guru memulai evaluasi. Pelaksanaan evaluasi hanya berlangsung selama sekitar 5 menit, dengan jumlah soal yang dikerjakan berjumlah 10, dan setiap soal memiliki batas waktu 20 detik untuk menjawab. Setelah evaluasi selesai, peserta

---

<sup>137</sup> Observasi kelas pada tanggal 12 Mei 2022 pukul 09.45 WIB.

didik dapat langsung melihat hasil perolehan dari soal-soal yang telah dijawab.

Posisi tempat duduk peserta didik dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran yaitu berada di tempat duduk masing-masing, dengan deretan dua meja ke belakang. Suasana di kelas pada saat evaluasi sangat tertib dan terlihat peserta didik menikmati proses evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan didampingi oleh guru PAI.



**Gambar 4. 3 Evaluasi Pembelajaran dengan Kahoot**

Gambar tersebut diambil pada saat peserta didik sedang mengerjakan soal-soal yang terdapat di dalam game kahoot menggunakan gadget masing-masing.

Setelah evaluasi selesai, guru memberikan reward dan apresiasi kepada peserta didik dan kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

c. Game Kahoot dalam Pembelajaran PAI Rumpun Fiqih

Observasi pembelajaran PAI rumpun fiqih dilaksanakan pada hari kamis, 19 Mei 2022 di ruang kelas VIII C. Observasi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan kahoot dalam pembelajaran PAI rumpun Fiqih, dengan materi pokok yaitu “Ibadah Puasa Membentuk Pribadi Bertaqwa”. Adapun sub bab materi yang ada di dalamnya antara lain pengertian puasa wajib dan puasa sunah, macam-macam puasa wajib dan puasa sunah, dan hikmah puasa.

Pada kegiatan pendahuluan, guru memasuki kelas dengan wajah ceria lalu memberi salam kepada peserta didik. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran peserta didik dengan cara mengabsen satu persatu peserta didik yang berada di kelas. Setelah selesai mengecek kehadiran peserta didik, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan pembiasaan rutin, yaitu membaca surah al fatihah, doa bersikukuh dalam agama islam, dan doa mau belajar, dilanjutkan dengan pembacaan asmaul husna. Ketika peserta didik telah selesai membaca asmaul husna, guru memberikan motivasi dan semangat belajar kepada peserta didik, mengingatkan peserta didik untuk bersyukur atas nikmat yang diberikan sehingga dapat melaksanakan pembelajaran.

Pada awal kegiatan inti, guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

“Tujuan pembelajaran kita hari ini yaitu untuk memahami pengertian ibadah puasa wajib dan sunah, macam-macam puasa wajib dan sunah, hikmah puasa wajib dan sunah, dan dapat mengamalkannya di kehidupan sehari-hari”.<sup>138</sup>

Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk membaca LKS terlebih dahulu. Setelah peserta didik selesai membaca, guru langsung memberikan penjelasan materi tentang ibadah puasa wajib dan puasa sunah. Pada saat pembelajaran, peserta didik memperhatikan guru dengan seksama.

Pada pembelajaran PAI rumpun fiqih, guru menyetting tempat duduk menjadi bentuk “Letter U”, dimana tempat duduk peserta didik berjajar seperti membentuk huruf “U”. Ada yang berada di samping kanan, ada yang berada di tengah, dan ada yang berada di samping kiri.

---

<sup>138</sup> Observasi kelas pada tanggal 19 Mei 2022 pukul 12.15 WIB



**Gambar 4. 4 Kegiatan Pembelajaran rumpun Fiqih**

Gambar tersebut merupakan gambaran posisi tempat duduk peserta didik yang divariasikan menjadi berbentuk “Letter U”. Posisi tersebut merupakan sebuah variasi agar peserta didik tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, yaitu kegiatan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan kahoot. Sebelum evaluasi dimulai, guru meminta peserta didik untuk mengeluarkan gadget masing-masing untuk kegiatan evaluasi. Pelaksanaan evaluasi hanya berlangsung selama sekitar 5 menit, dengan jumlah soal yang dikerjakan berjumlah 10, dan setiap soal memiliki batas waktu 20 detik untuk menjawab. Setelah evaluasi selesai, peserta didik dapat langsung melihat hasil perolehan dari soal-soal yang telah dijawab. Dalam pelaksanaan evaluasi, peserta didik tetap didampingi oleh guru PAI di kelas.

Pada kegiatan penutup setelah melakukan evaluasi pembelajaran, guru menyebutkan perolehan nilai dengan adanya evaluasi pembelajaran dengan kahoot. Selanjutnya guru memberikan motivasi belajar kepada peserta didik kemudian menutup pembelajaran dengan bacaan kafaratul majelis bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan salam.

d. Game Kahoot dalam Pembelajaran PAI Rumpun Sejarah Kebudayaan Islam

Observasi pembelajaran PAI rumpun sejarah kebudayaan islam dilaksanakan pada hari jum'at, 27 Mei 2022 bertempat di ruang kelas

VIII C. Observasi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan kahoot dalam pembelajaran PAI rumpun Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dengan materi pokok yaitu “Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Abbasiyah”. Adapun sub bab materi yang ada di dalamnya antara lain pemerintah Daulah Abbasiyah, perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Aabbasiyah, dan perkembangan kebudayaan pada masa Bani Abbasiyah.

Pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru memasuki kelas kemudian memberi salam kepada peserta didik. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran peserta didik dengan cara mengabsen satu persatu peserta didik yang berada di kelas, dilanjutkan dengan pembiasaan rutin, yaitu membaca surah al fatihah, doa bersikukuh dalam agama islam, dan doa mau belajar, dilanjutkan dengan pembacaan asmaul husna. Ketika peserta didik telah selesai membaca asmaul husna, guru memberikan motivasi dan semangat belajar kepada peserta didik, mengingatkan peserta didik untuk bersyukur atas nikmat yang diberikan sehingga dapat melaksanakan pembelajaran. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru memberikan kuis secara lisan kepada peserta didik, kemudian memberikan respon kepada peserta didik. Selanjutnya, guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Di tengah-tengah pembelajaran, guru mengadakan *ice breaking* berupa nyanyian trek jing, Adapun posisi tempat duduk peserta didik dari awal hingga akhir pembelajaran yaitu membentuk formasi “Letter U”.



**Gambar 4. 5 Ice Breaking pada Pembelajaran PAI rumpun SKI**

Gambar tersebut merupakan gambaran kegiatan *ice breaking* berupa nyanyian “trek jing” yang dipimpin oleh salah satu peserta didik.

Setelah *Ice Breaking*, guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk peserta didik belajar mandiri di rumah dengan game kahoot untuk mengulas kembali materi yang disampaikan pada saat pelajaran di kelas. Adapun soal-soal yang disajikan yaitu berupa pilihan ganda, dan link soal kahoot akan dishare melalui grup whatsapp kelas. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan guru PAI sebagai berikut.

“Soal-soal kahoot yang dijadikan evaluasi itu berupa pilihan ganda mba, mba bisa lihat saja nanti di akun saya ya kalau mau”.<sup>139</sup>

Pada kegiatan penutup, guru memberikan motivasi dan apresiasi kepada peserta didik, kemudian menutup pembelajaran dengan memberi salam kepada peserta didik.

## 2. Game Edukasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran PAI

Pelaksanaan pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmasin menggunakan kurikulum k-13. Hal ini diungkapkan oleh kepala sekolah pada saat wawancara yang dilakukan pada tanggal 17 Mei 2021. Adapun hal disampaikan adalah sebagai berikut.

“Pembelajaran di SMP N 2 Banjarmasin sudah memakai kurikulum k-13 mba, karena semua sekolah sekarang sudah menggunakan

<sup>139</sup> Wawancara dengan Ida Agis Setianingsih, S.Pd, guru PAI di SMP N 2 Banjarmasin tanggal 25 Mei 2022 pukul 10.00 WIB

kurikulum k-13 semua, baik dari perencanaannya, pelaksanaan pembelajarannya, serta pada saat evaluasi pembelajaran mba.”<sup>140</sup>

Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat guru PAI di SMP N 2 Banjarmangu sebagai berikut.

“Kurikulum PAI disini pakai k-13 mba, saya manut saya program dari pemerintah. Juga menurut saya kurikulum ini lebih diperingkat dan diperinci lagi”

Pembelajaran PAI di SMP N 2 Banjarmangu dilaksanakan dengan menggunakan kahoot. Pemanfaatannya dilaksanakan pasca pandemi covid-19 setelah diberlakukan pembelajaran tatap muka Kembali. Jadi walaupun pembelajarannya sudah dengan tatap muka, namun dapat dicampur dengan pembelajaran daring. Hal ini disampaikan oleh Ida Agis Setianingsih, S.Pd selaku guru PAI di SMP N 2 Banjarmangu sebagai berikut:

“Pembelajaran PAI di SMP N 2 Banjarmangu sering saya tambahkan dengan kahoot mba. Saya ingin sedikit memberikan inovasi pada pembelajaran PAI yang masih jarang dipakai sama guru yang lain. Apalagi kemarin setelah covid kan pembelajaran dilaksanakan full daring mba, jadi mau tidak mau saya harus cari cara biar pembelajaran tetap efektif. Nah, pelaksanaan pembelajaran menggunakan kahoot ini baru saya terapkan setelah pembelajaran sudah mulai tatap muka lagi, namun ada yang dicampur dengan daring”<sup>141</sup>

Namun, pembelajaran PAI menggunakan kahoot tidak sepenuhnya di terapkan di semua kelas, hanya diterapkan di kelas VIII saja. Hal ini berdasarkan pernyataan guru PAI sebagai berikut.

“Saya memakai kahoot dalam pembelajaran mba, tapi tidak di semua kelas saya terapkan, hanya kelas VIII saja yang saya terapkan. Terkadang anak-anak dalam pembelajaran saya suruh untuk membawa hp, terkadang kalau memungkinkan nanti menggunakan komputer/laptop sekolah. Alasan saya memakai kahoot hanya di kelas VIII yaitu karena kalau kelas VII saya rasa masih peralihan dari SD ke SMP. Kalau kelas VIII sudah lebih beradaptasi dengan sekolah dan juga sudah lebih siap dengan tantangan baru, jadi saya

<sup>140</sup> Wawancara dengan ibu Gotri Lastiti, S.Pd selaku kepala SMP N 2 Banjarmangu tanggal 17 Mei 2021 pukul 09.00 WIB

<sup>141</sup> Wawancara dengan Ida Agis Setianingsih S.Pd, guru PAI di SMP N 2 Banjarmangu Tanggal 25 Mei 2022 pukul 09.00 WIB

menerapkan di kelas VIII. Kalau kelas IX nanti akan difokuskan pada ujian-ujian, jadi untuk pembelajarannya saya tidak menerapkan dulu”.<sup>142</sup>

Pada saat wawancara, guru PAI menjelaskan bahwa pemanfaatan kahoot dalam pembelajaran PAI dapat digunakan sebagai media belajar peserta didik. hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Ida Agis Setianingsih, S.Pd, guru PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmasin.

“Sejauh ini saya rasa lebih cenderung ke penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran sama evaluasi mba. Media pembelajaran kan perantara biar mudah dalam memahami materi ya mba. Penggunaannya yaa bisa dipakai untuk belajar di rumah dengan adanya tugas yang terdapat di dalam kahoot yang sudah saya buat. Bisa dilihat pada saat pembelajaran kemarin ya mba, saya meminta peserta didik untuk belajar mandiri di rumah dengan menggunakan kahoot. Itu saya gunakan sebagai media belajar mba, biar anak-anak di rumah belajarnya nggak bosan”.<sup>143</sup>

Dalam persiapan pelaksanaan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh guru. Hal ini berdasarkan wawancara dengan Ida Agis Setianingsih S.Pd, guru PAI di SMP N 2 Banjarmasin Tanggal 25 Mei 2022 persiapan tersebut antara lain:

a. Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP biasanya dibuat pada saat sebelum memulai Tahun Ajaran baru. Namun, untuk RPP kahoot sendiri dibuat secara fleksibel. Apabila pada saat tertentu dimungkinkan untuk menggunakan kahoot maka guru membuat RPP dalam waktu-waktu dekat namun tetap sesuai dengan prosedur pembuatan RPP.

b. Guru membuat grup *whatsapp* terlebih dahulu yang berisi anak-anak kelas yang mengikuti pembelajaran PAI

Sejak adanya pandemi covid-19, para peserta didik dipaksa untuk beradaptasi dari pembelajaran yang mulanya full tatap muka di sekolah,

<sup>142</sup> Wawancara dengan Ida Agis Setianingsih S.Pd , guru PAI di SMP N 2 Banjarmasin Tanggal 25 Mei 2022 pukul 10.00 WIB

<sup>143</sup> Wawancara dengan Ida Agis Setianingsih S.Pd , guru PAI di SMP N 2 Banjarmasin Tanggal 25 Mei 2022 pukul 10.00 WIB

kini harus belajar memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan *whatsapp*. Grup *whatsapp* berfungsi untuk membagikan informasi ataupun materi tambahan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan di sekolah.

Ida Agis Setianingsih S.Pd menjelaskan bahwa pemanfaatan kahoot tidak dipakai pada setiap pertemuan pembelajaran PAI, namun dilaksanakan pada saat tertentu, yaitu pada saat sub bab materi pembelajaran sudah diselesaikan. Hal ini dijelaskan dalam wawancara sebagai berikut.

“Saya menggunakan kahoot dalam pembelajaran tidak mesti dipakai setiap pertemuan mba, tapi biasanya kalo materinya udah selesai, biar sudah lega dan anak-anak bisa belajar mandiri di rumah.”<sup>144</sup>

Pemanfaatan kahoot tersebut menurut guru PAI di SMP N 2 Banjarmasin menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Pasalnya, penggunaannya dapat menambah pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam menggunakan teknologi dan dapat mengikuti perkembangan jaman. Hal ini dinyatakan dalam wawancara kepada guru PAI sebagai berikut.

“Kalau saya lihat, anak-anak lebih suka jika dalam pembelajaran diselipkan penggunaan kahoot, mungkin karena dapat menghibur dan tidak membuat anak-anak jadi stress pada saat pembelajaran. Saya juga lebih senang karena anak-anak bisa menggunakan teknologi baru saat pelajaran, jadi anak-anak juga bisa mengikuti perkembangan di masa kini.”<sup>145</sup>

Pernyataan tersebut didukung dengan hasil wawancara dengan siswa kelas VIII A SMP N 2 Banjarmasin sebagai berikut.

“Kita lebih suka kalo pas pelajaran pakai kahoot mba. Soalnya asik aja, nggak kaya biasanya. Kita juga belajar hal yang baru dari bu ida, guru PAI kita. Pembelajarannya juga asik mba, gurunya nggak kaku dan menyenangkan”.<sup>146</sup>

<sup>144</sup> Wawancara dengan Ida Agis Setianingsih S.Pd , guru PAI di SMP N 2 Banjarmasin Tanggal 25 Mei 2022 pukul 10.00 WIB

<sup>145</sup> Wawancara dengan Ida Agis Setianingsih S.Pd, guru PAI di SMP N 2 Banjarmasin Tanggal 25 Mei 2022 pukul 10.00 WIB

<sup>146</sup> Wawancara dengan Ida Agis Setianingsih S.Pd, guru PAI di SMP N 2 Banjarmasin Tanggal 25 Mei 2022 pukul 10.00 WIB

Hal tersebut juga dikuatkan oleh pernyataan yang dilanturkan oleh Christiani, Andrianto, dan Anggraini bahwa penggunaan kahoot sangat membantu pendidik dalam memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran dan dapat mengenalkan peserta didik dalam menggunakan teknologi yang mengikuti perkembangan masa kini.<sup>147</sup>

Guru PAI juga menambahkan bahwa dalam pengaplikasiannya, terdapat beberapa kendala, antara lain sinyal yang terkadang tidak stabil. Hal ini disampaikan dalam wawancara sebagai berikut.

“Yaa dalam penggunaannya selain punya kelebihan pastinya ada kekurangan ya mba. Kalo kendala di SMP N 2 Banjarmangu sendiri itu terkait kondisi sinyal yang tidak begitu stabil, apalagi kondisi sekolah kita kan tidak berada di kota. Tapi pihak sekolah tetap mengupayakan mba untuk meningkatkan jaringan wifi, jadi bisa dipakai untuk siswa juga kedepannya insyaallah”.<sup>148</sup>

Berikut merupakan tampilan game kahoot sebagai media pembelajaran.



**Gambar 4. 6 Kahoot sebagai Media Pembelajaran**

Gambar tersebut merupakan tampilan game kahoot yang digunakan sebagai media pembelajaran, lebih khususnya sebagai sumber belajar peserta didik yang dilaksanakan di rumah masing-masing. Tampilan

<sup>147</sup> Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, dan Noer Syalsiah, “Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran,” *Jurnal Kehumasan*, 3.1 (2020), hal. 45.

<sup>148</sup> Wawancara dengan Ida Agis Setianingsih S.Pd, guru PAI di SMP N 2 Banjarmangu Tanggal 25 Mei 2022

tersebut akan muncul ketika peserta didik sudah menekan link yang dibagikan oleh pendidik.

### 3. Game Edukasi Kahoot sebagai Evaluasi Pembelajaran PAI

Pemanfaatan game edukasi kahoot dalam pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmangu selain digunakan sebagai media pembelajaran juga dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran. Hal tersebut diampaikan oleh guru PAI sebagai berikut.

“Kahoot tidak hanya saya gunakan sebagai media pembelajaran mba, tapi saya juga gunakan untuk evaluasi pembelajaran. Kalau evaluasi nanti saya kasih soal sama anak-anak lewat link kahoot malah mudah buat saya input nilai karena udah otomatis”.<sup>149</sup>

#### a. Langkah-langkah Penggunaan Kahoot sebagai Evaluasi Pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru PAI yang dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2022 di SMP N 2 Banjarmangu, didapatkan informasi tentang langkah-langkah pemanfaatan game edukasi kahoot sebagai evaluasi pembelajaran sebagai berikut.<sup>150</sup>

##### 1) Mengunjungi Website Kahoot dan Membuat Akun

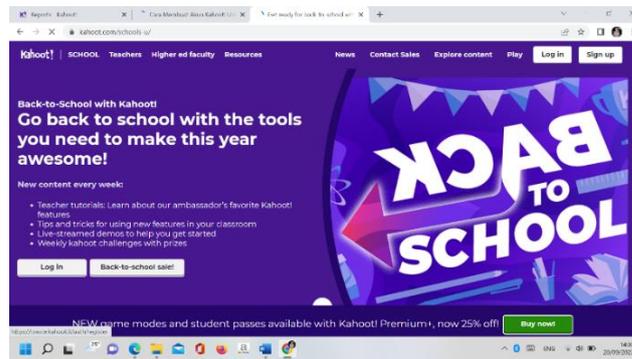
Mengunjungi website kahoot adalah langkah pertama yang dilakukan guru sebelum melakukan evaluasi. Langkah-langkah dalam mengunjungi website kahoot yaitu dengan cara:

- a) Membuka google chrome ataupun layanan pencarian google.
- b) Klik website kahoot, yaitu [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com)

Ketika membuka website tersebut, maka akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini.

<sup>149</sup> Wawancara dengan Ida Agis Setianingsih S.Pd, guru PAI di SMP N 2 Banjarmangu Tanggal 25 Mei 2022 pukul 10.00 WIB

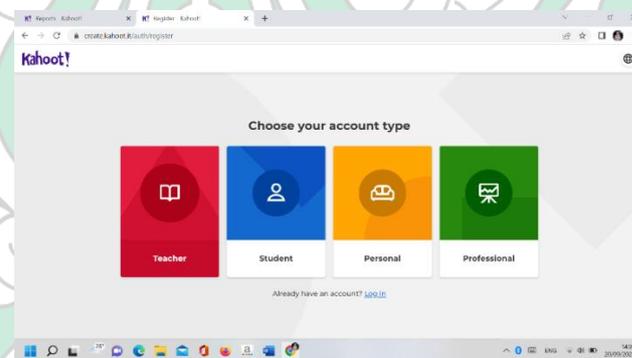
<sup>150</sup> Wawancara dengan Ida Agis Setianingsih S.Pd , guru PAI di SMP N 2 Banjarmangu Tanggal 25 Mei 2022 pukul 10.00 WIB



**Gambar 4. 7 Tampilan Kahoot**

Gambar di atas merupakan tampilan awal pada kahoot ketika pertama kali pengguna membuka website kahoot.

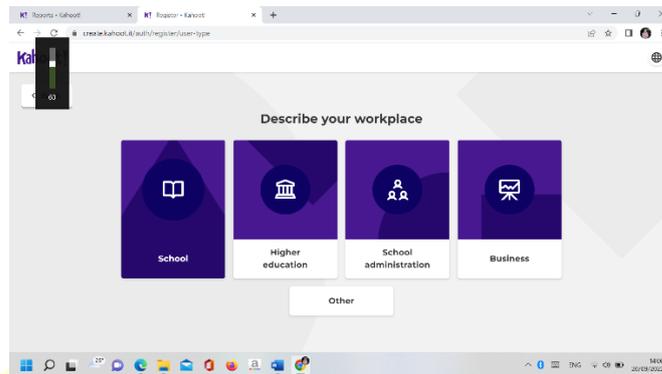
- c) Untuk membuat akun kahoot, klik icon sign up yang terdapat pada pojok kanan. Ketika icon tersebut di klik, maka akan muncul tampilan pilihan *teacher*, *student*, *personal*, dan *professional*. Pada halaman ini, klik pilihan *teacher*.



**Gambar 4. 8 Pilihan Pengguna**

Gambar di atas merupakan tampilan yang akan muncul ketika akan membuat akun. Dalam tampilan tersebut terdapat beberapa pilihan yang dapat digunakan. Apakah kahoot akan digunakan oleh guru, siswa, personal, maupun profesional.

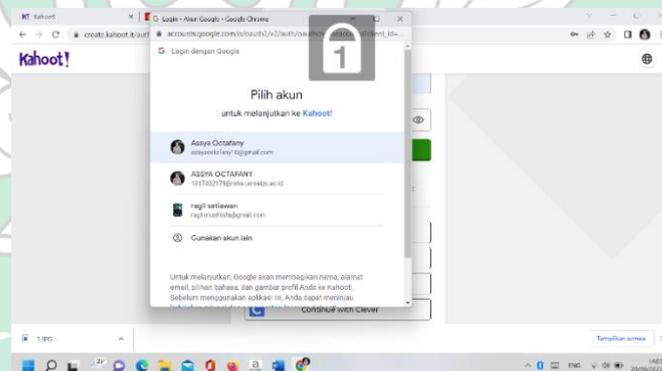
- d) Akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini. Maka, guru harus klik pilihan *student*.



**Gambar 4. 9 Pilihan Penggunaan Kahoot**

Gambar di atas merupakan tampilan yang muncul setelah memilih pengguna guru. Pilihan yang terdapat di atas menunjukkan bahwa pengguna diminta untuk memilih kahoot akan digunakan di sekolah, sekolah tinggi sekolah administrasi, maupun untuk bisnis.

- e) Klik pilihan masuk dengan google, maka akan muncul pilihan beberapa akun yang dapat digunakan. Selanjutnya pilih akun yang ingin didaftarkan sebagai akun kahoot.



**Gambar 4. 10 Memilih akun**

Gambar tersebut merupakan tampilan ketika pengguna akan memilih akun email yang digunakan untuk kahoot. Ketika di dalam perangkat sudah pernah *login* email, maka pengguna memilih akun yang sudah tertaut.

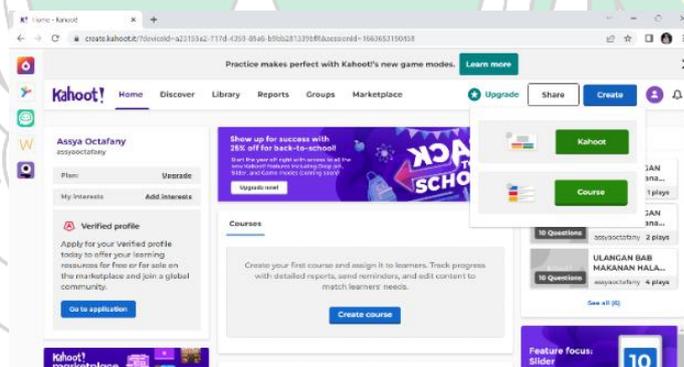
- f) Isi formulir yang disediakan oleh kahoot sesuai dengan data guru. Setelah itu, klik **join kahoot**.

Dengan demikian, akun kahoot sudah selesai dibuat.

## 2) Membuat Soal-soal pada Kahoot

Soal-soal yang terdapat pada kahoot tersedia dalam berbagai fitur, ada yang berupa pilihan ganda, isian singkat, puzzle, maupun uraian. Guru PAI di SMP N 2 Banjarmasin memilih menggunakan kuis berupa pilihan ganda, dikarenakan evaluasi yang dilaksanakan merupakan evaluasi pada sub bab tertentu dan tergolong dalam evaluasi yang ringan. Untuk membuat soal kahoot, langkah yang dilaksanakan yaitu:

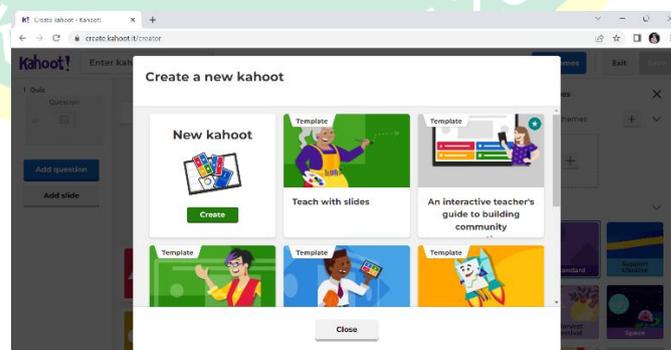
- a) Klik icon **create**. Akan muncul pilihan **kahoot** dan **course**. Kemudian, klik pilihan kahoot.



**Gambar 4. 11 Tampilan Create kahoot**

Gambar tersebut merupakan tampilan utama dalam kahoot setelah pengguna masuk menggunakan akun.

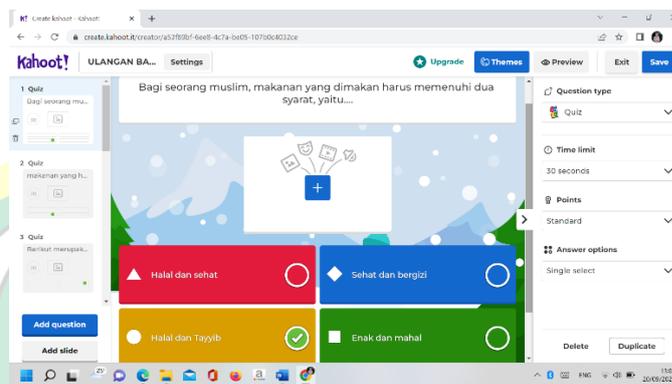
- b) Selanjutnya, klik Create



**Gambar 4. 12 Jenis kuis kahoot**

Gambar tersebut merupakan tampilan yang digunakan oleh guru untuk mulai membuat soal-soal dalam kahoot.

- c) Ketika sudah melakukan langkah diatas, maka langsung akan muncul format pembuatan soal seperti pada gambar di bawah.



**Gambar 4. 13 Tampilan pembuatan soal kahoot**

Pada tampilan tersebut, guru dapat secara bebas menuliskan soal beserta pilihan jawaban yang akan dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan pada pertemuan tertentu, yang terdapat pada kotak yang disediakan oleh kahoot.

Selain pengaturan soal, guru dapat mengatur waktu dalam mengerjakan setiap soal yang tersedia, sesuai dengan waktu yang dikehendakinya. Guru dapat langsung memberikan kunci jawaban dengan cara klik salah satu pilihan hingga muncul tanda centang seperti pada gambar di atas.

Untuk mengatur tema, guru dapat menge-klik icon theme kemudian memilih tema. Atau jika soal sudah selesai dibuat dan guru ingin melihat, maka klik icon preview.

- d) Klik save untuk menyimpan soal.
- 3) Menjelaskan Prosedur Pelaksanaan Evaluasi

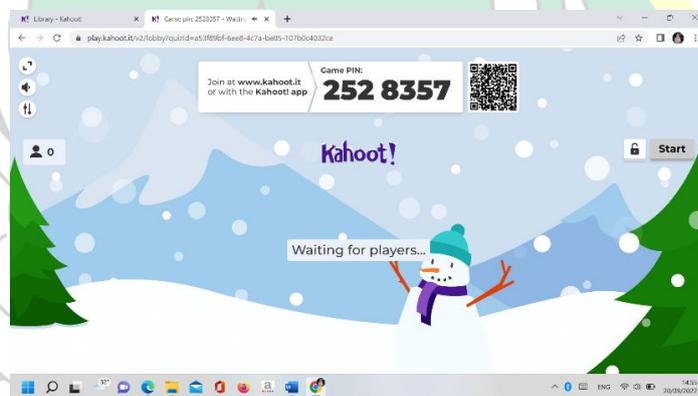
Pada saat pembelajaran, guru PAI menjelaskan prosedur pelaksanaan evaluasi, yaitu evaluasi dilaksanakan dengan menggunakan gadget masing-masing, dan peserta didik diharap

untuk jujur dan percaya diri dalam mengerjakan soal. Hal ini dikarenakan system pada kahoot memasukkan unsur kompetisi, dilihat dari seberapa cepat menyelesaikan soal dan seberapa banyak jawaban yang benar.

#### 4) Guru Membagikan Link ataupun PIN kepada Peserta Didik

Guru meminta peserta didik untuk bergabung dalam game edukasi sebagai evaluasi, dapat melalui link maupun memasukkan PIN yang disediakan oleh kahoot.

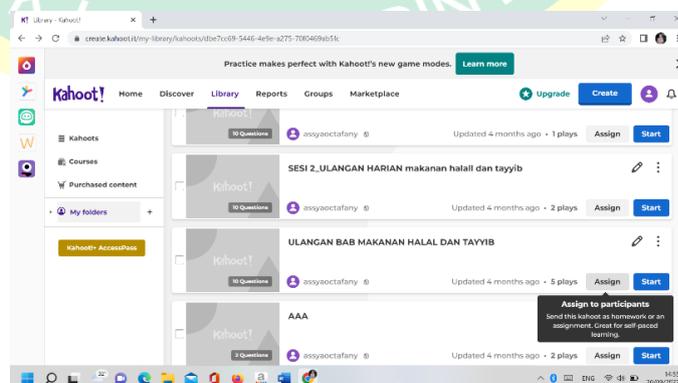
Untuk membagikan PIN, guru menekan icon start pada tampilan berikut dan akan muncul PIN game.



**Gambar 4. 14 Tampilan Game menggunakan PIN**

Gambar di atas merupakan tampilan yang ada pada guru ketika menyiapkan login peserta didik pada kahoot melalui PIN.

Untuk membagikan link, maka guru menekan icon assignment, kemudian membagikan link yang disediakan.



**Gambar 4. 15 Tampilan berbagi link game**

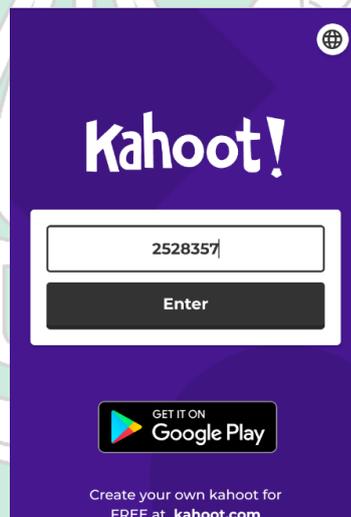
Gambar di atas merupakan tampilan yang ada pada guru ketika menyiapkan login peserta didik pada kahoot melalui link kahoot.

Setelah itu, maka akan muncul link, kemudian dishare kepada peserta didik.

#### 5) Peserta Didik Melaksanakan Evaluasi.

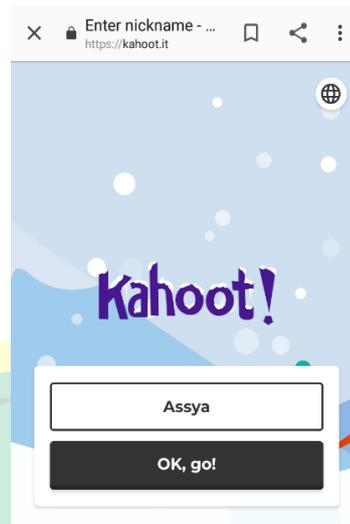
Untuk dapat bergabung dalam game edukasi dalam evaluasi, peserta didik dapat melakukan dua acara, yaitu menggunakan link yang dibagikan oleh guru atau memasukkan PIN game yang dibagikan oleh guru.

Jika masuk menggunakan PIN maka peserta didik membuka google, kemudian klik website kahoot yaitu kahoot.it. selanjutnya, peserta didik menekan icon enter game.



**Gambar 4. 16 Memasukkan PIN Game**

Gambar di atas merupakan tampilan login yang dilakukan oleh peserta didik jika akan login menggunakan PIN yang dibagikan oleh pendidik. Selanjutnya, peserta didik mengisi nama masing-masing



**Gambar 4. 17 Tampilan input nama**

Gambar di atas merupakan tampilan yang muncul ketika sudah masuk menggunakan PIN maupun link. Maka akan muncul kolom untuk mengisi nama. Nama tersebut diisi oleh masing-masing nama peserta didik.

Kemudian peserta didik mulai mengerjakan soal-soal yang disediakan seperti pada tampilan berikut.



**Gambar 4. 18 Tampilan soal kahoot**

Gambar di atas merupakan tampilan soal-soal yang muncul pada layar *handphone* peserta didik. Sedangkan jika masuk

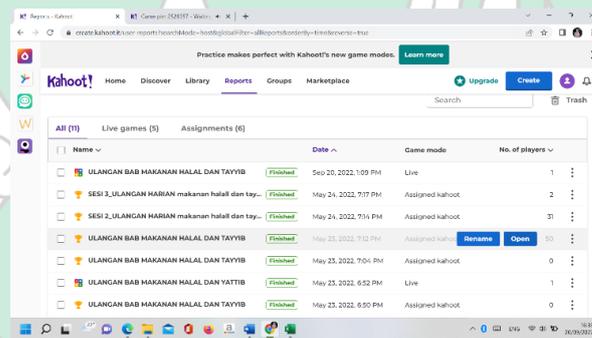
menggunakan link, peserta didik hanya tinggal klik link yang disediakan oleh guru, kemudian mengisi nama dan soal akan muncul seperti halnya masuk menggunakan PIN game.

#### 6) Melihat dan Mengunduh Hasil Evaluasi Pembelajaran

Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal, pada akun guru akan muncul hasil perolehan skor pada masing-masing peserta didik. Untuk mengunduh, guru membuka kahoot pada bagian report.

Untuk melihat hasil perolehan skor pada soal yang telah dikerjakan, guru melaksanakan langkah sebagai berikut:

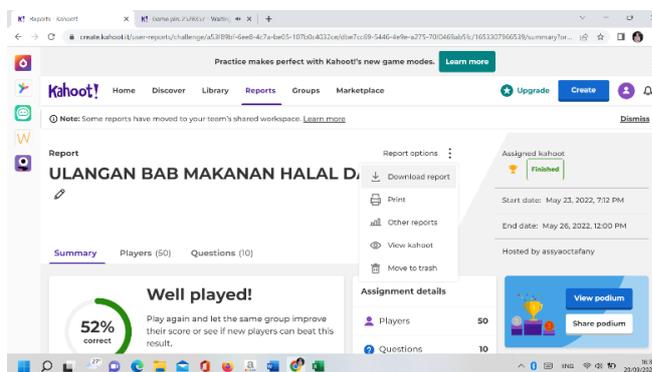
- a) Klik **Report** pada dashboard tampilan kahoot
- b) Untuk melihat perolehan skor, klik open



**Gambar 4. 19 Report kahoot**

Gambar di atas merupakan tampilan report yang dapat dibuka untuk mengetahui siapa saja yang bergabung dalam game kahoot dan untuk melihat hasil atau nilai yang diperoleh oleh peserta didik. tampilan tersebut thanya muncul pada perangkat yang digunakan oleh pendidik.

- c) Untuk mengunduh atau mendownload hasil evaluasi, klik icon titik tiga, kemudian klik pada pilihan download. Otomatis report akan terunduh dalam bentuk ms. Excel.

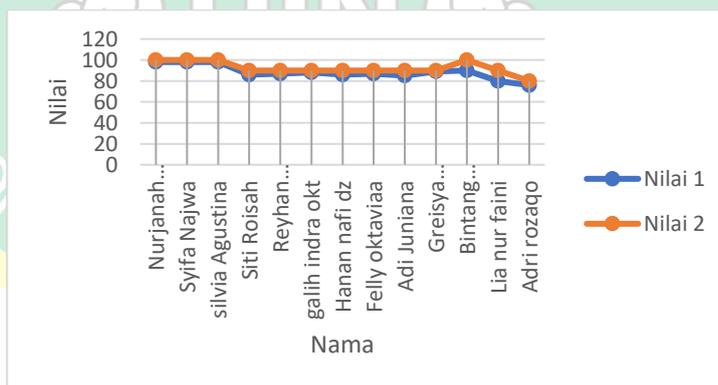


**Gambar 4. 20 Download Report**

Gambar di atas merupakan tampilan yang muncul pada saat pendidik akan mendownload hasil perolehan nilai peserta didik yang diperoleh melalui pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran.

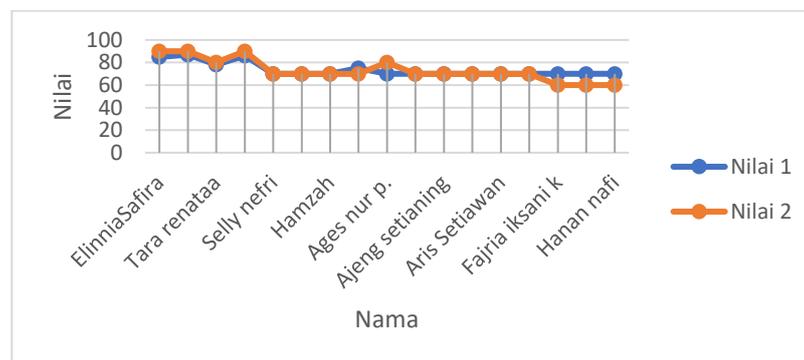
b. Data Hasil Evaluasi Pembelajaran PAI

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti, didapatkan data hasil evaluasi pada pembelajaran PAI. Adapun data yang diperoleh yaitu adanya perbandingan evaluasi sebelum menggunakan kahoot dan pada saat menggunakan dengan rata-rata yang digambarkan dalam diagram berikut.



**Gambar 4. 21 Grafik hasil evaluasi peserta didik**

Gambar si atas merupakan grafik yang menunjukkan nama-nama peserta didik serta nilai yang diperoleh dalam kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan kahoot.



**Gambar 4. 22 Grafik hasil evaluasi peserta didik**

Gambar di atas merupakan grafik yang menunjukkan nama-nama peserta didik serta nilai yang diperoleh dalam kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan kahoot.

Pada grafik di atas, keterangan **nilai 1** yang berwarna biru merupakan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik kelas VIII pada evaluasi yang sebelumnya dilakukan dengan tidak menggunakan kahoot. Sedangkan **nilai 2** yang berwarna kuning merupakan hasil dari rata-rata nilai evaluasi peserta didik kelas VIII dengan menggunakan kahoot.

Dapat dilihat bahwa banyak nilai 2 yang posisinya lebih tinggi dibandingkan dengan nilai 1. Artinya, rata-rata nilai evaluasi siswa kelas VIII yang mengalami kenaikan lebih banyak daripada peserta didik yang tidak mengalami kenaikan. Hal ini diperkuat dengan pernyataan guru PAI dalam wawancara yang dilakukan peneliti sebagai berikut.

“Saya lihat anak-anak setelah menggunakan kahoot nilainya jadi lebih tinggi-tinggi nilainya mba, saya jadi senang”.<sup>151</sup>

## B. Analisis Data

Dalam proses pembelajaran terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik, dimana keduanya merupakan komponen yang harus saling mendukung antar satu sama lain. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan sarana

<sup>151</sup> wawancara dengan Ida Agis Setianingsih, S.Pd, guru PAI SMP N 2 Banjarmasin tanggal 25 Mei 2022 pukul 10.00 WIB

pendukung yang biasa kita sebut dengan media pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan baik, maka pembelajaran akan lebih mudah dan lebih menyenangkan. Salah satu penggunaannya yaitu menggunakan kahoot.

Berdasarkan penyajian data di atas, terlihat bahwa pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmasin menggunakan kurikulum k-13 dengan memanfaatkan kahoot dalam pembelajaran. Adapun pemanfaatannya dilakukan di sekolah dan di rumah. Hal ini sesuai dengan teori kahoot, bahwa kahoot fleksibel dilakukan di manapun tanpa terbatas ruang dan waktu.<sup>152</sup>

Adapun pemanfaatan kahoot dalam pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmasin dibagi menjadi dua, yaitu kahoot sebagai evaluasi pembelajaran PAI, dan kahoot sebagai media pembelajaran PAI.

#### 1. Kahoot sebagai Evaluasi Pembelajaran

Pemanfaatan kahoot dalam pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmasin disebut sebagai inovasi dalam pembelajaran, terutama dalam kegiatan evaluasi. Berdasarkan deskripsi data, pemanfaatan kahoot dalam pembelajaran PAI rumpun akidah akhlak bukan digunakan sebagai evaluasi, rumpun Al-Qur'an Hadits digunakan sebagai evaluasi, pembelajaran Fiqih digunakan sebagai evaluasi, dan rumpun SKI tidak digunakan sebagai evaluasi pembelajaran.

Dengan demikian, pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan kahoot dilaksanakan pada rumpun Al-Qur'an Hadits dan Fiqih. Pada kedua rumpun tersebut, evaluasi dilaksanakan di kelas dengan menggunakan gadget. Adapun evaluasi yang digunakan berupa soal-soal pilihan ganda.

Berdasarkan pernyataan tersebut, kegiatan evaluasi menggunakan Teknik evaluasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berupa tes tertulis dengan menggunakan kahoot, aspek afektif

---

<sup>152</sup> Sulistiyawati dkk., hal. 54.

berupa observasi dari guru, dan psikomotorik berupa penilaian kelincihan atau keterampilan peserta didik.<sup>153</sup>

Evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan di SMP N 2 Banjarmasin yaitu termasuk ke dalam jenis evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilaksanakan setelah materi pembelajaran selesai, dengan tujuan agar mengetahui seberapa paham peserta didik terhadap materi pembelajaran.<sup>154</sup> Evaluasi pembelajarannya dilaksanakan pada saat materi pembelajaran sudah selesai, dengan memberikan soal-soal berupa kuis dan pilihan ganda, dimana keduanya merupakan ciri-ciri evaluasi formatif.

Ciri dari evaluasi yaitu terukurnya kemampuan peserta didik yang dapat diperoleh dari proses tes dan penilaian. Pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmasin sudah sesuai dengan prosedur evaluasi pembelajaran yaitu adanya kegiatan mengukur kemampuan peserta didik dengan tes dan penilaian. Dibuktikan dengan adanya data nilai hasil evaluasi peserta didik.

Adapun pendekatan dalam evaluasi yang dilaksanakan yaitu menggunakan pendekatan tradisional, dimana pendekatan tersebut merupakan pendekatan yang mengedepankan pada hasil perkembangan peserta didik. langkah-langkah yang digunakan sudah sesuai dengan langkah-langkah dalam evaluasi pembelajaran PAI.

Dari data yang sudah dijelaskan melalui diagram dan hasil wawancara pada deskripsi data, dapat disimpulkan bahwa kahoot digunakan sebagai evaluasi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmasin dapat membuat peserta didik termotivasi dan semangat dalam mengerjakan soal, yang berpengaruh pada hasil evaluasi yang mengalami peningkatan dibandingkan dengan evaluasi tertulis biasa yang dilakukan pada pembelajaran sebelumnya yang tidak menggunakan kahoot. Keberhasilan evaluasi pembelajaran menggunakan kahoot tidak hanya dirasakan oleh SMP N 2 Banjarmasin saja namun juga dirasakan

---

<sup>153</sup> Dirjen Pendidikan Islam, hal. 23.

<sup>154</sup> Hanafi, Adu, dan Zainuddin, hal. 305.

di tempat seperti penelitian yang dilakukan oleh Ulfaria di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan yang mengindikasikan bahwa kahoot sebagai evaluasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.<sup>155</sup>

Selain itu, evaluasi kahoot dalam pembelajaran juga didapati di tempat lain yang dijelaskan dalam jurnal penelitian, antara lain jurnal oleh Nurul Fajri, dkk.<sup>156</sup>

Jika melihat pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran, dapat dianalisis bahwa kegiatan selama evaluasi pembelajaran mencakup tiga aspek yang menjadi pendukung dalam evaluasi, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Selama kegiatan evaluasi, guru dapat melihat ketiga aspek tersebut secara bersamaan.

Pada aspek kognitif dapat dilihat dan dianalisis dari berbagai kegiatan, antara lain:

- a. Pada saat mengerjakan soal, maka kegiatan berfikir, memahami soal, dan menganalisis soal tergolong pada kegiatan yang melibatkan aspek kognitif.
- b. Pelaksanaan evaluasi dilaksanakan dalam bentuk tes tertulis dalam bentuk jawaban singkat dan pilihan ganda. Hal tersebut termasuk salah satu teknik evaluasi aspek kognitif.
- c. Tes lisan yang dilaksanakan pada saat pretest. Tes lisan merupakan salah satu teknik evaluasi pada aspek kognitif

Pada aspek afektif atau sikap, guru dapat dilihat beberapa kegiatan, antara lain:

- a. Pada saat mengerjakan soal menggunakan kahoot, dengan waktu yang terbatas maka membatasi peserta didik untuk bertanya kepada teman sesamanya, sehingga peserta didik terdorong untuk lebih mengandalkan diri sendiri
- b. Dengan adanya unsur kompetisi dalam evaluasi kahoot, dapat mendorong peserta didik untuk memiliki motivasi dan lebih semangat

---

<sup>155</sup> Ulfaria, hal. 88.

<sup>156</sup> Fajri dkk., hal. 88.

dalam belajar. Dimana sikap semangat dan motivasi termasuk ke dalam aspek afektif, yaitu aspek yang berhubungan dengan hal-hal yang berkaitan dengan perasaan atau emosi.

- c. Dengan penggunaan gadget pada masing-masing peserta didik dalam mengerjakan soal pada saat evaluasi pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk berbuat jujur dan mengerjakan dengan bersungguhsungguh. Adanya sikap jujur merupakan sikap yang terbentuk pada mata pelajaran, yang tergolong pada aspek afektif.

Aspek psikomotorik pada evaluasi pembelajaran kelas VIII PAI di SMP N 2 Banjarmangu merupakan aspek yang dapat melatih kemampuan motoric peserta didik. hal ini sesuai dengan kelebihan yang dimiliki oleh kahoot yaitu dapat melatih kemampuan motorik.<sup>157</sup> Aspek psikomotorik dapat dilihat dari beberapa kegiatan berikut.

- a. Melihat keterampilan peserta didik pada saat menggunakan teknologi, baik dalam mengoperasikannya maupun dalam mengerjakan soal.
- b. Kemampuan terampil dalam menggunakan teknologi dapat menjadi evaluasi aspek psikomotorik.
- c. Melihat keaktifan peserta didik dalam kegiatan evaluasi pembelajaran PAI.

Berdasarkan Analisa sata di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan kahoot dalam pembelajaran PAI di SMP N 2 Banjarmangu sudah sesuai dengan teknik evaluasi pembelajaran.

## 2. Kahoot sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan deskripsi data, pemanfaatan kahoot dalam pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 2 Banjarmangu pada rumpun akidah akhlak digunakan sebagai media belajar di rumah, pada rumpun Al-Qur'an Hadits tidak dijadikan sebagai media belajar di rumah, pada rumpun fiqih tidak digunakan sebagai media pembelajaran di rumah, dan pada rumpun SKI digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan

---

<sup>157</sup> Sulistiyawati dkk., hal. 50.

kahoot sebagai media pembelajaran digunakan pada rumpun akidah akhlak dan SKI. Kahoot digunakan sebagai media pembelajaran, karena penggunaan teknologi dan alat elektronik termasuk ke dalam media pembelajaran. Hal ini dijelaskan dalam jurnal yang ditulis oleh Septiya Nurdianti bahwa bukan hanya mencakup komunikasi elektronik tetapi mencakup alat-alat sederhana seperti slide, fotografi, diagram, bagan buatan guru dan film dokumenter.<sup>158</sup> Artinya, media elektronik juga termasuk ke dalam media pembelajaran.

Adapun penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang tersaji dalam deskripsi data yaitu digunakan sebagai penugasan berupa belajar mandiri di rumah dengan menggunakan kahoot. Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan di kelas VIII SMP N 2 Baanjarmanu sudah baik dan sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik, yaitu berfungsi sebagai penyampai pesan.<sup>159</sup>

Media pembelajaran kahoot di kelas VIII SMP N 2 Banjarmasin tergolong media berbentuk audiovisual, yaitu media yang dapat dilihat dan dapat didengar.<sup>160</sup> Adapun bentuk gamenya yaitu game dengan jenis *puzzle games* dan *slide scrolling games*, yaitu game yang berisi pemecahan masalah dan memuat slide yang bergerak disesuaikan dengan latar belakang.<sup>161</sup> Media pembelajaran yaitu kahoot yang di dalamnya memuat suara, tulisan, dan gambar yang menarik.<sup>162</sup>

Adapun manfaat yang didapatkan dengan penggunaan media pembelajaran di SMP N 2 Banjarmasin yaitu:

- a. Menjadi penyalur pesan antara pendidik dengan peserta didik

---

<sup>158</sup> Septiya Nurdianti, "Implementasi Media Visual dan Audiovisual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2.1 (2019), hal. 644.

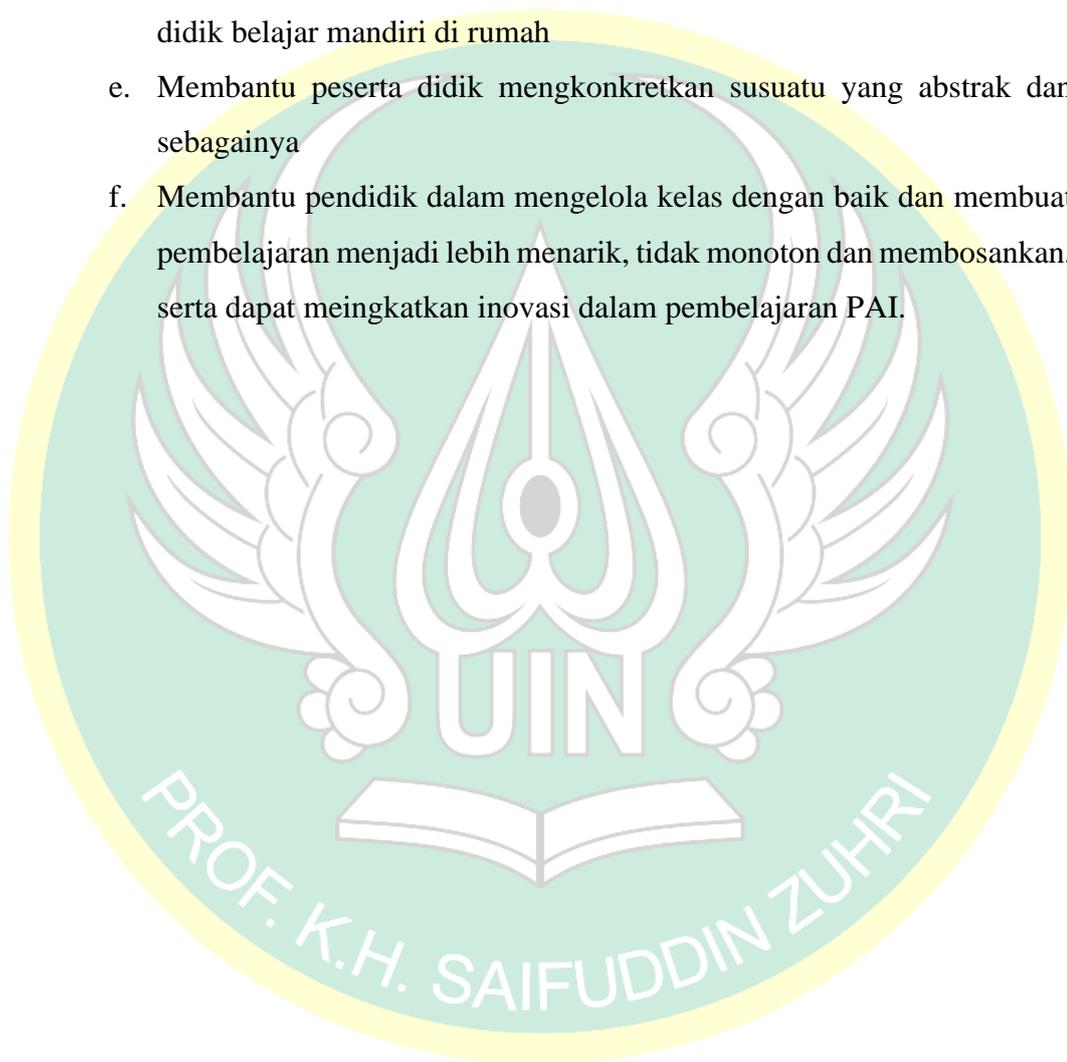
<sup>159</sup> Mustikawati, hal. 109.

<sup>160</sup> Fauziah, hal. 11.

<sup>161</sup> Ridoi, hal. 2.

<sup>162</sup> Saputro, Suhelayanti, dan Chabibah, hal. 142.

- b. Meningkatkan semangat belajar peserta didik karena adanya unsur kompetisi di dalam penggunaannya
- c. Memberikan pengetahuan baru kepada peserta didik dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran
- d. Membantu peserta didik belajar secara optimal, karena dalam penggunaannya dijadikan tugas di rumah yang bertujuan agar peserta didik belajar mandiri di rumah
- e. Membantu peserta didik mengkonkretkan sesuatu yang abstrak dan sebagainya
- f. Membantu pendidik dalam mengelola kelas dengan baik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton dan membosankan, serta dapat meningkatkan inovasi dalam pembelajaran PAI.



## **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)

