

ABSTRAK

Hayi Fauzih: *Penerapan game kahoot dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran pai materi iman kepada rasul Allah (penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VIII A di smp karya budi cileunyi bandung).*

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMP Karya Budi Cileunyi Bandung, masalah yang ditemukan yaitu rendahnya aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. salah satu rendahnya aktivitas belajar siswa disebabkan berbagai faktor yaitu dikarenakan penggunaan metode ataupun media pembelajaran yang tidak sesuai dan kurang tepat, sehingga siswa tidak dapat dengan mudah memahami serta menguasai materi yang disampaikan. Dengan demikian, beberapa siswa terlihat bosan dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru.

Cara yang akan digunakan adalah dengan menerapkan *game kahoot*, yang bertujuan untuk dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas guru dalam proses pembelajaran PAI pada materi iman kepada rasul Allah. Secara khusus tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil aktivitas belajar siswa sebelum menerapkan *game kahoot* dalam pembelajaran PAI, mengetahui proses penerapan *game kahoot* dalam pembelajaran PAI dengan mengamati aktivitas guru dan siswa, serta untuk mengetahui peningkatan hasil aktivitas belajar siswa setelah penerapan *game kahoot* dalam pembelajaran PAI.

Aplikasi *game kahoot* ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang dan telah dipelajarinya.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) proses pembelajaran PTK mempunyai empat komponen pokok, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian siswa kelas VIII A SMP Karya Budi Cileunyi Bandung yang berjumlah 28 siswa dilaksanakan pada 2 siklus, satu siklus 2 kali pertemuan. Alokasi waktu satu pertemuan selama 2 x 40 menit. Metode pengumpulan data adalah pengamatan lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan deskriptif kualitatif.

Hasil analisis data yang diperoleh persentase hasil aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan *game kahoot* dalam pembelajaran PAI sebesar 38,07%. Proses penerapan *game kahoot* dalam pembelajaran PAI meningkat dengan lembar observasi, aktivitas guru persentase Siklus I sebesar 62,77% dan 85,55% Siklus II, pada Siklus I aktivitas belajar siswa sebesar 53,99% dan pada Siklus II sebesar 89,23%. Peningkatan hasil aktivitas belajar siswa setelah menggunakan *game kahoot* dalam pembelajaran PAI pada siklus I sebesar 53,99% dan pada siklus II sebesar 89,38%. Maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan *game kahoot* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Kata kunci : *aktivitas belajar, media pembelajaran, game kahoot.*