

## **ABSTRAK**

### **PENERAPAN MEDIA GAME PEMBELAJARAN KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 PADA MATERI PAI DAN BUDI PEKERTI DI SDN KALITENGGAH 1 TANGGULANGIN TAHUN PELAJARAN 2024-2025**

**Safira Naurin Qolbi**

**422021118131**

Penelitian ini berpusat pada temuan bahwa siswa kelas V di SDN Kalitengah 1 Tanggulangin dalam materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tidak berpartisipasi aktif di kelas dan tidak mencapai hasil tes yang memuaskan. Hanya sedikit siswa yang mendapat nilai kelulusan yang baik pada ujian mereka, sehingga hasil tes siswa tidak memuaskan. Selama pembelajaran, siswa tidak sepenuhnya fokus, mereka lebih sering berbicara dengan teman daripada dengan guru. Dan hasil ulangan harian kelas lima pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN Kalitengah 1 Tanggulangin menunjukkan hal yang memprihatinkan, di mana sebagian besar siswa tidak mencapai standar kelulusan minimum sebesar 70%. Secara spesifik, hanya 28,57% dari 21 siswa yang diuji berhasil mencapai standar tersebut, dengan distribusi nilai sebagai berikut: dua siswa memperoleh nilai 80, tiga siswa mendapatkan nilai 70, lima siswa meraih nilai 60, lima siswa memperoleh nilai 50, dua siswa mendapatkan nilai 40, dua siswa meraih nilai 30, dan satu siswa mendapatkan nilai 20. Temuan ini menekankan perlunya peningkatan strategi instruksional dan penyediaan materi pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan kinerja siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif. Oleh karena itu, hasil dari studi awal ini akan menjadi dasar dalam pengembangan intervensi yang ditargetkan untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Sehingga memerlukan metode pembelajaran yang bisa meningkatkan keaktifan dan nilai akhir mereka. Salah satunya adalah dengan menggunakan media game pembelajaran Kahoot.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah keaktifan belajar dan hasil belajar siswa dapat meningkat ketika permainan pembelajaran Kahoot digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Islam dan Karakter di kelas 5 SDN Kalitengah 1 Tanggulangin.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari dua siklus yang berisi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi, sasaran pesertanya adalah siswa kelas V sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media game pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini terjadi pada siklus I dan II, dengan rata-rata tingkat keaktifan belajar siswa sebesar 70% pada siklus I dan 84% pada siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar siswa tercatat masing-masing sebesar 94,74% pada siklus I dan siklus II sebesar 100%.

Dengan adanya penelitian ini, peneliti menyarankan agar guru mengutamakan penggunaan media atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran. Selain itu, peneliti juga dapat mengembangkan keterampilan guru dalam menggunakan

teknologi pendidikan, diantaranya dengan menggunakan media game pembelajaran Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

***Kata Kunci:* Keaktifan Belajar, Hasil Belajar Siswa, Media Game Pembelajaran Kahoot, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**



## ABSTRACT

### THE APPLICATION OF KAHOOT LEARNING GAME MEDIA IN IMPROVING STUDENTS ACTIVENESS AND LEARNING RESULTS OF 5<sup>TH</sup> GRADE STUDENTS SDN KALITENGAH 1 TANGGULANGIN ON SUBJECT OF ISLAMIC EDUCATION AND CHARACTER IN THE ACADEMIC YEAR 2024-2025

Safira Naurin Qolbi

422021118131

This research centred on the finding that fifth-grade students at SDN Kalitengah 1 Tanggulangin in Islamic Religious Education and Budi Pekerti did not actively participate in class and did not achieve satisfactory test results. Only a few students got good passing grades on their exams, so the students' test results were unsatisfactory. During learning, students are not fully focused, they talk with friends more often than with the teacher. And the results of the fifth-grade daily test in the subject of Islamic Religious Education and Budi Pekerti at SDN Kalitengah 1 Tanggulangin showed a cause for concern, where most students did not reach the minimum passing standard of 70%. Specifically, only 28.57% of the 21 students tested achieved the standard, with the following score distribution: two students scored 80, three students scored 70, five students scored 60, five students scored 50, two students scored 40, two students scored 30, and one student scored 20. This finding emphasizes the need for improved instructional strategies and the provision of more engaging learning materials to improve student performance and create a more active learning environment. Therefore, the results of this baseline study will inform the development of targeted interventions to improve students' activeness and learning results on the subject of Islamic Religious Education and Character. So it requires a learning method that can improve their activeness and final score. One of them is by using Kahoot learning game media.

The purpose of this study was to determine whether students' learning activeness and learning results can improve when Kahoot learning games are used in Islamic Education and Character subjects in class 5 SDN Kalitengah 1 Tanggulangin.

The method used in this research is the Classroom Action Research method using the Kemmis and Mc Taggart model which consists of two cycles containing planning, implementation, observation, and reflection. By using research instruments in the form of tests, observations, interviews, and documentation, the target participants were grade V elementary school students.

The results showed that Kahoot learning game media can improve student learning activeness and learning results. This happened in cycle I and II, with an average level of student learning activeness of 70% in cycle I and 84% in cycle II. The average value of student learning outcomes was recorded at 94.74% in cycle I and 100% in cycle II, respectively.

With this study, the researcher suggests that teachers prioritize the use of media or learning strategies that are appropriate to the subject. In addition, researchers can also develop teachers' skills in using educational technology, including using Kahoot learning game media to improve student learning results.

**Keywords: Students Activeness, Learning Results, Kahoot Learning Game Media, Islamic Education and Character**