

ABSTRAK

Hildan Izzuddin Ansorulloh, 1212020108. 2025. Penerapan Metode Game Based Learning Berbantu Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMPN 2 Cileunyi Kabupaten Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti hal ini disebabkan siswa yang masih kurang menunjukkan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang diamati peneliti di kelas VIII SMPN 2 Cileunyi Kabupaten Bandung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dipilihlah penerapan metode *game based learning* berbantu aplikasi *kahoot* sebagai metode pembelajaran.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Penerapan metode *game based learning* berbantu aplikasi *kahoot* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMPN 2 Cileunyi. 2) Peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMPN 2 Cileunyi Kabupaten Bandung.

Metode *game based learning* berbantu aplikasi *kahoot* mendorong siswa lebih aktif, membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PAIBP. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan adalah penerapan metode *game based learning* berbantu aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas VIII SMPN 2 Cileunyi Kabupaten Bandung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, test, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample T-test*, serta uji N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Proses penerapan metode *game based learning* berbantu aplikasi *kahoot* diperoleh terlaksana dengan baik. Hal ini berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan aktivitas guru diperoleh rata-rata sebesar 100% yang termasuk pada kategori “Baik”. Hasil observasi aktivitas siswa diperoleh rata-rata sebesar 91% yang termasuk pada kategori “Baik”. 2) Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *game based learning* berbantu aplikasi *kahoot* dengan nilai N-Gain 0,73 dengan kategori tinggi. Sementara nilai N-Gain kelas kontrol sebesar 0,27 dengan kategori rendah. Uji hipotesis nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka hipotesis dapat diterima.. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa Penerapan metode *game based learning* berbantu aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti di kelas VIII SMPN 2 Cileunyi Kabupaten Bandung.