

PENGARUH MEDIA KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR PAI SISWA KELAS IV DI SDN 15 SUTIJO

The Influence of Kahoot Media on the Learning Interest in Islamic Religious Education (PAI) Among Grade IV Students at SDN 15 Sutijo

Arif Aulia Rizki¹, Dafirsam², Arifmiboy³

UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

arifauliarizki23@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Nov 10, 2024	Nov 27, 2024	Dec 7, 2024	Dec 12, 2024

Abstract

This study aims to determine the effect of Kahoot media on Islamic Religious Education (PAI) learning interest of fourth grade students at SDN 15 Sutijo. The background of this study is the students' low interest in learning, which is shown by behaviors such as playing during learning, disturbing friends, leaving class, and sleeping in class. Although teachers have tried various innovations, the methods used have not succeeded in attracting students' attention. This study used a quantitative experimental approach with a pretest-posttest single group design. The study population consisted of 28 fourth grade students of SDN 15 Sutijo, which also became the sample through the total sampling technique. Data were collected using questionnaires and analyzed using paired sample t-test. The results showed that Kahoot media had a significant effect on increasing students' interest in learning. This is evidenced by the sig value of 0.002 (<0.05) and the t value of 3.418, greater than the t table of 2.052 ($t > t_{table}$). Thus, Kahoot media is proven to be able to create interesting and effective learning to increase students' interest in learning PAI subjects.

Keywords: Learning Media, Kahoot Media, Student Learning Interest

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Kahoot terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas IV di SDN 15 Sutijo. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa, yang ditunjukkan dengan perilaku seperti sering bermain saat pembelajaran, mengganggu teman, keluar kelas, dan tidur di kelas. Meskipun guru telah mencoba berbagai inovasi, metode yang digunakan belum berhasil menarik perhatian siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif dengan desain kelompok tunggal pretest–posttest. Populasi penelitian terdiri dari 28 siswa kelas IV SDN 15 Sutijo, yang sekaligus menjadi sampel melalui teknik total sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket dan dianalisis menggunakan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kahoot berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig sebesar 0.002 (< 0.05) dan nilai t hitung sebesar 3.418, lebih besar dari t tabel sebesar 2.052 ($t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$). Dengan demikian, media Kahoot terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Kahoot, Minat Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan moral siswa. Namun, pembelajaran PAI seringkali dianggap kurang menarik, terutama karena metode pembelajaran yang konvensional dan kurang inovatif. Hal ini tentu saja berdampak pada rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI (Zaim, 2019). Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran PAI agar minat belajar siswa dapat meningkat. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya adalah media kahoot (Martín-Sómer et al., 2024; Öz & Ordu, 2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot telah menjadi perhatian dalam dunia pendidikan, terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media ini menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Fernández-Vega et al., 2021).

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran PAI dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa (Fitriani et al., 2024). Dalam penelitian yang dilakukan di

SDN Bhaktiwinaya 1, ditemukan bahwa penggunaan metode pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) yang dikombinasikan dengan media seperti Kahoot dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Sebelum menggunakan metode ini, minat belajar siswa cenderung belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, setelah penerapan metode ini, terjadi peningkatan nilai rata-rata yang signifikan pada siswa kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Sebelum menggunakan metode ini, minat belajar siswa cenderung belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, setelah penerapan metode ini, terjadi peningkatan nilai rata-rata yang signifikan pada siswa kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Peningkatan minat belajar melalui media Kahoot dapat diatribusikan pada beberapa faktor. Pertama, Kahoot memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Kedua, elemen permainan dalam Kahoot dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Ketiga, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar mengajar (Azmi & others, 2022). Selain itu, Kahoot juga memungkinkan pembelajaran yang lebih kolaboratif. Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama tim mereka. Hal ini penting dalam pembelajaran PAI, di mana nilai-nilai kebersamaan dan kerja sama sangat ditekankan (M. F. Fauzan et al., 2022).

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran PAI juga dapat membantu guru dalam mengidentifikasi area di mana siswa mungkin mengalami kesulitan. Dengan analisis hasil kuis, guru dapat menyesuaikan strategi pengajaran mereka untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa secara lebih efektif (Yuliani & Susilo, 2024). Namun, meskipun Kahoot memiliki banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah kebutuhan akan akses teknologi yang memadai. Tidak semua siswa mungkin memiliki akses ke perangkat digital yang diperlukan untuk menggunakan Kahoot. Selain itu, guru perlu memiliki keterampilan teknologi yang memadai untuk memanfaatkan platform ini secara efektif.

Dalam konteks SDN 15 Sutijo, ditemukannya minat belajar siswa pada pembelajaran PAI kurang maksimal, terutama pada siswa kelas IV. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa yang sering bermain dalam pembelajaran saat guru PAI menerangkan, siswa suka mengganggu teman ketika belajar, suka permissi dan bermain di luar kelas saat pembelajaran berlangsung,

tidur di kelas dan masih banyak lagi. Padahal dalam menyampaikan pembelajaran, guru PAI sudah mencoba melakukan berbagai inovasi, namun bisa saja hal tersebut belum cocok dan belum menarik bagi siswa kelas IV. Maka dari hal tersebut, peneliti tertarik untuk menggunakan media Kahoot dalam pembelajaran PAI. Media kahoot dapat menjadi langkah inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas. Dengan pendekatan yang tepat, Kahoot dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa (Sulistiawati & others, 2023). Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran seperti Kahoot dapat memberikan dampak positif terhadap minat dan minat belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar (Mahbubah & others, 2023).

Dari penjelasan tersebut, dapat dimaknai bahwa Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar PAI siswa. Dengan mengatasi tantangan yang ada dan memanfaatkan keunggulan teknologi, Kahoot dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih baik dan lebih menyenangkan bagi siswa. Sehingga dengan penjelasan dan teori tersebut, maka peneliti tertarik untuk menggunakan media kahoot dan melakukan penelitian dengan tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media kahoot terhadap minat belajar PAI siswa kelas IV di SDN 15 Sutijo.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuantitatif yang bertujuan untuk menguji pengaruh perlakuan terhadap minat belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah desain kelompok tunggal dengan pretest–posttest, yaitu suatu desain yang melibatkan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV di SDN 15 Sutijo yang berjumlah 28 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan teknik ini, hasil penelitian diharapkan dapat menggambarkan karakteristik populasi secara menyeluruh.

Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen angket, yang diberikan kepada siswa dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah perlakuan.

Perlakuan yang diberikan dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa, yang diukur dengan angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji t, yaitu uji paired sample t-test, untuk menguji signifikansi perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 15 Sutijo, yang berlokasi di Kecamatan IV Koto, Kabupaten Agam. Kegiatan penelitian berlangsung selama empat minggu, mulai dari 25 Oktober hingga 22 November 2024. Pada periode ini, pelaksanaan pretest dilakukan pada awal penelitian untuk mengukur kondisi awal siswa, kemudian diberikan perlakuan berupa pendekatan pembelajaran tertentu, diikuti dengan posttest pada akhir penelitian untuk mengukur hasil setelah perlakuan.

HASIL

Uji Prasyarat

Untuk mengetahui pengaruh media kahoot terhadap minat belajar PAI siswa, dilakukan dengan uji t. Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut untuk mengetahui hal tersebut, maka terlebih dahulu dilakukan dan dipenuhi uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan sistem SPSS versi 23 dengan menggunakan metode Shapiro wilk karena sampel dalam penelitian ini < 50 responden (Siregar, 2019). Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas IV di SDN 15 Sutijo. Dalam uji normalitas, nilai sig harus > 0.05 , apabila nilai sig < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Minat Belajar PAI	Pretest	.927	28	.051
	Posttest	.928	28	.055

Sumber: Hasil olahan Data SPSS Version 23

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 1, pada data pretest didapatkan nilai sig sebesar 0.051 dan pada data posttest didapatkan nilai sig sebesar 0.055. Nilai 0.051 dan 0.055

> 0.05 sehingga data dalam penelitian ini berdistribusi normal dan uji normalitas telah terpenuhi.

Setelah didapatkan hasil uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dalam penelitian ini juga dilakukan dengan bantuan sistem SPSS versi 23 dengan menggunakan metode levene yang dilakukan pada kelas IV di SDN 15 Sutijo. Dalam uji homogenitas, nilai sig > 0.05 dan apabila nilai sig < 0.05 maka data tidak homogen. Adapun hasil uji homogenitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.213	1	54	.079
Levene Statistic	df1	df2	Sig.

Sumber: Hasil olahan Data SPSS Version 23

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 2, didapatkan nilai sig sebesar 0.079. Nilai 0.079 tersebut > 0.05 sehingga data dalam penelitian ini bersifat homogen dan uji homogenitas dalam penelitian ini telah terpenuhi.

Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan dan terpenuhinya uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas dalam penelitian ini, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mencapai tujuan penelitian dalam penelitian ini. Untuk uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji t berupa uji paired sample t test dengan bantuan sistem SPSS versi 23. Dalam uji paired sample t test memiliki ketentuan bahwa nilai sig harus < 0.05 dan nilai t hitung harus $>$ dari t tabel. Adapun uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-19.821	30.686	5.799	-31.720	-7.923	-3.418	27	.002

Sumber: Hasil olahan Data SPSS Version 23

Berdasarkan hasil uji hipotesis sebagaimana tabel 3, didapatkan nilai t hitung sebesar 3.418 dan nilai sig sebesar 0.002. Untuk mengetahui nilai t tabel dalam penelitian ini, pertama-tama dilihat kolom df pada tabel 3 yang didapatkan nilai 27. Kemudian nilai t tabel untuk df 27 adalah sebesar 2.052. Dari perhitungan tabel 3, dapat dilihat bahwa untuk nilai sig di dapatkan nilai sebesar 0.002 dan nilai tersebut < 0.05 . Sedangkan nilai t hitung di dapatkan sebesar 3.418 yang mana nilai tersebut $> t$ tabel yaitu $3.418 > 2.052$ sehingga dari hal tersebut dapat dimaknai bahwa dalam penelitian ini media kahoot berpengaruh terhadap minat belajar PAI siswa kelas IV di SDN 15 Sutijo

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas IV di SDN 15 Sutijo. Berdasarkan hasil uji hipotesis, nilai t hitung sebesar 3.418 lebih besar daripada t tabel sebesar 2.052 ($3.418 > 2.052$). Selain itu, nilai signifikansi (sig) sebesar 0.002 berada di bawah ambang batas 0.05, yang mengindikasikan bahwa pengaruh tersebut signifikan secara statistik.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot sebagai alat pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI. Media Kahoot, yang bersifat interaktif dan berbasis permainan, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman materi.

Faktor keberhasilan Kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat dijelaskan melalui kemampuannya untuk Meningkatkan Interaktivitas: Fitur-fitur dalam Kahoot seperti kuis dan kompetisi memberikan suasana pembelajaran yang dinamis (Hidayat et al., 2023). Menciptakan lingkungan belajar menyenangkan elemen permainan membuat siswa lebih tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran. memberikan umpan balik langsung siswa dapat langsung mengetahui hasil jawabannya, sehingga mereka terdorong untuk memperbaiki kesalahan.

Penemuan dalam penelitian ini didukung oleh beberapa studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa media Kahoot efektif dalam meningkatkan minat dan minat belajar

siswa Azmi & others, (2022) dalam penelitian nya ditemukan bahwa penggunaan Kahoot secara signifikan meningkatkan hasil belajar PAI siswa. Hal ini disebabkan oleh peran Kahoot dalam meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran interaktif. Penelitian F. A. Fauzan & Nuriadin, (2023) menyimpulkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar melalui peningkatan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa, terutama dalam pembelajaran berbasis agama. Dan dikuatkan oleh penelitian Mahbubah & others, (2023) ditemukan bahwa Kahoot tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih kreatif dalam memahami materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media Kahoot memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV di SDN 15 Sutijo. Hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (sig) sebesar 0.002, yang lebih kecil dari 0.05 ($\text{sig} < 0.05$), serta nilai t hitung sebesar 3.418, yang lebih besar dari nilai t tabel sebesar 2.052 ($t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$). Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa secara efektif. Karakteristik media Kahoot yang berbasis permainan interaktif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penerapan media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik tetapi juga menunjukkan potensi sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Ampek Angkek Berbantuan Media Kuis Kahoot. *IRJE*, 3(1), 717–722. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.354>
- Fauzan, F. A., & Nuriadin, I. (2023). The Influence of Interactive Media Based Kahoots Application with Islamic Questions on Students Learning Outcomes. *Numerical*, 7(1), 223–232. <https://doi.org/10.25217/numerical.v7i1.3638>
- Fauzan, M. F., Nadhir, L. A., Kustanti, S., & Suciani, S. (2022). Pembelajaran Diskusi

- Kelompok Kecil : Seberapa Efektif kah dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Pada Siswa? *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1805. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1805-1814.2022>
- Fernández-Vega, I., Santos-Juanes Jiménez, J., & Quirós, L. M. (2021). Uso de la app Kahoot para cuantificar el grado de atención del alumno en la asignatura de Anatomía Patológica en Medicina y evaluación de la experiencia. *Educación Médica*, 22, 375–379. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2020.01.004>
- Fitriani, L., Yuliani, H., Syar, N. I., & Fisika, P. P. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Materi Momentum dan Impuls : Dampak Aktivitas Belajar Siswa*. 4(2), 65–74. <https://doi.org/10.58218/lambda.v4i2.880>
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3924>
- Mahbubah, R.. (2023). Pengaruh Pembelajaran Media Kahoot terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII MTS Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang. *El-Islam*, 5(2), 1–24. <https://doi.org/10.33752/el-islam.v5i2.5150>
- Martín-Sómer, M., Casado, C., & Gómez-Pozuelo, G. (2024). Utilising interactive applications as educational tools in higher education: Perspectives from teachers and students, and an analysis of academic outcomes. *Education for Chemical Engineers*, 46, 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2023.10.001>
- Öz, G. Ö., & Ordu, Y. (2021). The effects of web based education and Kahoot usage in evaluation of the knowledge and skills regarding intramuscular injection among nursing students. *Nurse Education Today*, 103, 104910. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.104910>
- Siregar, R. M. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Pemahaman Konsep Matematis. *Jurnal Seruni Matematika*, 11(1), 60–67. <https://doi.org/10.37755/jsm.v11i1.110>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiawati, & others. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144–156. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2018>
- Yuliani, B., & Susilo, M. J. (2024). Developing Islamic Religious Education Learning Videos in Fourth Grade Elementary School. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education*, 3(2), 62–79. <https://doi.org/10.56741/ijlree.v3i02.532>
- Zaim, M. (2019). Tujuan Pendidikan Islam Perspektif | Al-Quran Dan Hadis. *Muslim Heritage*, 4(2), 239. <https://doi.org/10.21154/muslimheritage.v4i2.1766>