TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i5.6842

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PAI DI SMP NEGERI 35 PADANG

Effect of Using Kahoot Media on Students' Learning Interest in Islamic Education Subject at SMP Negeri 35 Padang

Yuliana Fitri & Riza Wardefi
Universitas Negeri Padang
Yulianafitrifitri7@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 15, 2025	Jul 7, 2025	Jul 19, 2025	Jul 24, 2025

Abstract

The lack of student interest in Islamic Religious Education (PAI) at SMP Negeri 35 Padang highlights the need for innovative instructional media that can enhance student engagement. This study aims to analyze the effect of using Kahoot as a learning medium on the learning interest of eighth-grade students in PAI. A quantitative approach with a correlational method was employed. The sample consisted of 61 students from classes VIII-1, VIII-2, and VIII-5, selected using the Slovin formula. Research instruments included a learning interest questionnaire and students' academic scores. Data analysis was conducted using simple linear regression with SPSS version 30. The results show that the use of Kahoot has a positive and significant influence on students' learning interest, with a relatively high level of effect. These findings support the theory that interactive learning media can enhance students' motivation and engagement in the learning process. The study concludes that Kahoot is an effective learning medium for increasing student interest in PAI. The implications include a theoretical contribution

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

to the literature on digital media in education and practical recommendations for teachers to integrate Kahoot as an innovative and interactive learning tool. This research also opens opportunities for further studies on the effectiveness of other digital media in influencing students' affective and cognitive domains.

Keywords: Kahoot; Learning Interest; Interactive Learning Media; Islamic Religious Education; Junior High School

Abstrak: Kurangnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 35 Padang menjadi latar belakang perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Kahoot* terhadap minat belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran PAI. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sampel berjumlah 61 siswa dari kelas VIII-1, VIII-2, dan VIII-5, yang dipilih menggunakan rumus Slovin. Instrumen penelitian berupa kuesioner minat belajar dan nilai siswa, dengan analisis data dilakukan melalui regresi linier sederhana menggunakan SPSS versi 30. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan tingkat pengaruh yang tergolong tinggi. Temuan ini memperkuat teori bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa *Kahoot* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Implikasi penelitian mencakup kontribusi teoretis dalam pengembangan literatur media digital, serta rekomendasi praktis bagi guru untuk mengintegrasikan *Kahoot* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penelitian ini juga membuka ruang bagi studi lanjutan mengenai efektivitas media digital lainnya terhadap aspek afektif dan kognitif siswa.

Kata Kunci: *Kahoot*; Minat Belajar; Media Pembelajaran Interaktif; Pendidikan Agama Islam; SMP

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi individu dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Menurut Pristiwanti et al. (2022), pendidikan adalah proses yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mencapai potensi maksimal dalam aspek intelektual, moral, dan kepribadian. Pendidikan tidak hanya mengajarkan keahlian, tetapi juga membentuk karakter dan kemampuan berpikir kritis, sehingga menjadi fondasi utama bagi kemajuan suatu bangsa.

Namun, dalam praktiknya, mutu pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Munawir et al. (2024) menyoroti bahwa pembelajaran PAI sering dianggap membosankan, formal, dan kurang relevan, sehingga tidak mendorong keterlibatan aktif siswa. Hal ini berdampak pada

rendahnya pemahaman serta pengamalan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan siswa, padahal pendidikan agama sangat penting untuk membentuk karakter yang bermoral dan adaptif terhadap perubahan zaman.

Seiring perkembangan teknologi, dunia pendidikan mengalami transformasi besar. Teknologi digital menawarkan efisiensi dan kemudahan dalam proses belajar mengajar Tae & Ngongo (2022). Muhson (2010) menambahkan bahwa perkembangan teknologi mengubah paradigma pendidikan melalui media pembelajaran berbasis digital. Alat bantu berbasis teknologi kini menjadi komponen penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik. Teknologi memiliki peran penting dalam pembelajaran, terutama dalam mendukung interaksi kolaboratif serta membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih kontekstual dan bermakna (Agustian & Salsabila, 2021). Dengan perkembangannya dalam dunia pendidikan, berbagai media pembelajaran yang semakin beragam dan inovatif telah muncul untuk meningkatkan efisiensi proses belajar.

Salah satu media yang berkembang pesat adalah Kahoot, sebuah platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dapat diakses secara gratis oleh guru dan siswa Bunyamin et al. (2020). Kahoot menawarkan keunggulan berupa permainan edukatif yang mendorong evaluasi pembelajaran secara langsung, baik secara individu maupun kelompok, asalkan terhubung ke internet. Platform ini membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Minat belajar merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran karena mendorong siswa untuk secara aktif dan sukarela memahami materi Sholehatin & Wirdati (2021). Korompot et al. (2020) menyatakan bahwa minat belajar yang tinggi berkontribusi langsung terhadap hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan minat belajar, khususnya dalam pelajaran PAI, sangat krusial agar siswa lebih aktif dan hasil pembelajaran meningkat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI SMP Negeri 35 Padang, Ibu Helmayani, M.Pd., diketahui bahwa minat belajar siswa dalam pelajaran PAI masih rendah. Untuk mengatasi hal ini, beliau mencoba menerapkan media Kahoot selama satu semester di kelas VIII dan menemukan adanya peningkatan partisipasi dan semangat belajar siswa. Hal ini didukung oleh data nilai, di mana sebagian besar siswa mencapai kategori nilai Baik dan Sangat Baik setelah menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan efektivitas Kahoot dalam meningkatkan hasil dan minat belajar. Mukhlis et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan Kahoot berdampak signifikan pada peningkatan skor pretes dan postes siswa di Aceh Besar. Oleh karena itu, dengan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu melakukan studi lebih lanjut mengenai "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 35 Padang", guna memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan berbasis teknologi.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media *Kahoot* dan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 35 Padang. Tujuan dari metode ini adalah untuk menunjukkan hubungan antara dua atau lebih variabel atau karakteristik dari subjek penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis kesamaan dan perbedaan antar fakta berdasarkan kerangka pemikiran yang telah ditetapkan (Syahrizal & Jailani, 2023).

Desain Penelitian



Gambar 1 Desain Penelitian

Penelitian ini hendak mencari pengaruh antara kedua variabel tersebut yakni antara variabel bebas serta terikat, dimana yang menjadi variabel bebas yakni Penggunaan Media *Kahoot* (X) yang menjadi variabel terikatnya yakni Minat Belajar Siswa (Y).

Partisipan dan Teknik Sampling

Populasi penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas delapan di SMP Negeri 35 Padang tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 5 kelas. Sampel penelitian terdiri dari 61 siswa kelas VIII (VIII-1, VIII-2 dan VIII-5) yang dipilih secara acak menggunakan rumus Slovin dari total populasi 154 siswa.

Instrumen dan Pengumpulan Data

Instrumen utama berupa angket untuk mengukur penggunaan *Kahoot* (variabel independen) dan minat belajar siswa (variabel dependen), serta data nilai siswa sebagai data sekunder. Dalam penelitian ini peneliti menyiapkan 43 item dan lima pilihan respons skala Likert digunakan dalam penelitian ini. Skala ini digunakan dengan jenis pertanyaan positif dan negatif. Skor 5 (sangat setuju) hingga 1 (sangat tidak setuju) diberikan untuk pertanyaan positif, dan skor 1 (sangat setuju) hingga 5 (sangat tidak setuju) diberikan untuk pertanyaan negatif.

Sebanyak 43 item dinyatakan valid dan reliabel berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan peneliti. Penelitian ini kemudian menggunakan item yang valid dan reliabel tersebut.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah pemberian angket, dimana angket ini berupa sejumlah pertanyaan yang akan ditujukan pada kelas VIII-1, VIII-2 dan VIII-5 untuk di isi sesuai dengan petunjuk dan pengalaman mereka dalam pembelajaran menggunakan *Kahoot*.

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan SPSS versi 30 melalui:

Uji Deskriptif

Salah satu teknik statistik yang bekerja dengan pengumpulan, pengorganisasian, dan penyajian data untuk menghasilkan informasi yang jelas dan bermakna disebut statistik deskriptif (Martias, 2021).

Uji Normalitas

Normalitas data dalam penelitian ini dievaluasi menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov satu sampel. Uji ini tergolong uji kesesuaian, yang mengevaluasi seberapa dekat distribusi data sampel dengan distribusi teori. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah nilai-nilai sampel dapat diterapkan pada populasi yang mengikuti sebaran. Aturan pengambilan keputusan menyatakan bahwa suatu distribusi dianggap abnormal jika nilai probabilitas atau signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05. Di sisi lain, distribusi dianggap normal jika nilai signifikansi lebih tinggi dari 0,05 (Nuryadi et al., 2017)

Uji Linearitas

Proses uji linearitas melibatkan pengujian terhadap dua hipotesis, yaitu kelinearan regresi dan signifikansi koefisien regresi. Uji Linearitas ANOVA digunakan untuk melakukan pengujian. Hubungan linear antar variabel dapat disimpulkan jika nilai signifikansi divergensi dari linearitas lebih besar dari 0,05 (Rahayu Widyastuti, 2022).

Uji Autokorelasi

Uji Durbin-Watson digunakan dalam penelitian ini untuk menemukan autokorelasi dalam model regresi. Perangkat lunak SPSS 30 digunakan untuk melakukan pengujian ini. Berdasarkan pendapat (Ghozali, 2018) jika nilai Durbin-Watson mendekati angka 2, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat autokorelasi. Bila nilai Durbin-Watson berada di antara 1,5 dan 2,5, maka dianggap aman, artinya tidak terjadi autokorelasi pada model regresi.

Uji Heteroskedastisitas

Imam (2011) menyatakan bahwa uji heteroskedastisitas digunakan dalam analisis regresi untuk memastikan apakah varians residual antar observasi tidak sama. Uji Glejser membandingkan variabel independen dengan nilai absolut residual. Tujuannya adalah untuk menemukan tanda-tanda yang mungkin menunjukkan heteroskedastisitas. Apabila nilai signifikansi hasil pengujian lebih besar dari 0,05 maka tidak ada heteroskedastisitas.

Uji Hipotesis

Metode yang digunakan untuk menguji hipotesis ini adalah regresi linear sederhana. Selanjutnya, peneliti melaksanakan uji t. Berikut adalah model persamaan regresi linear sederhana:

$$Y=a+bX$$

(Nuryadi et al., 2017)

menyatakan bahwa

a: konstanta (nilai Y apabila X = 0)

b: koefisien regresi (taksiran perubaahan nilai Y apabila X berubah nilai satu unit).

Y: varibel yang nilainya dipengaruhi variable lain (dependent variable).

X: variable yang mempengaruhi nilai variable lain (independent variable)

Uji Koefisien Korelasi *Product Moment*

Menemukan hubungan antara dua variabel yang diteliti merupakan tujuan pengujian dengan koefisien korelasi Product Moment. Hubungan tersebut dapat diidentifikasi dan diukur dengan menggunakan rumus tertentu yang dirancang untuk menghitung tingkat keeratan antara kedua variabel tersebut secara kuantitatif Ghozali (2018).

Uji T

Uji t digunakan untuk melakukan uji signifikansi, dan kriteria berikut digunakan untuk membuat keputusan:

Jika nilai *signifikansi* (Sig.) < 0,05 → H_1 diterima (terdapat pengaruh signifikan)

Jika nilai *signifikansi* (Sig.) ≥ 0,05 → H_0 diterima (tidak terdapat pengaruh signifikan)

Koefisien Determinasi (R^2)

Dalam analisis regresi, koefisien determinasi, yang diwakili oleh R-kuadrat (R2), merupakan ukuran penting yang menunjukkan seberapa baik model regresi diestimasi. Nilai R2, yang berkisar antara 0 hingga 1, menunjukkan kualitas model regresi; jika sama dengan 0, maka variabel independen tidak dapat menjelaskan semua variasi dalam variabel dependen, dan jika sama dengan 1, maka variabel independen dapat menjelaskan semua variasi dalam variabel dependen (Iqbal, 2015).

HASIL

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 35 Padang pada semester genap, dari tanggal 7 hingga 9 Mei 2025. Sampel penelitian berjumlah enam puluh satu siswa kelas delapan. Penelitian ini menyelidiki dampak penggunaan media *Kahoot* terhadap minat belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam berdasarkan pengumpulan dan analisis data.

Tabel 1. Data Nilai Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran PAI

Kelas			Frekuensi					Total	Presentase (%)	Kategori
			VIII-1	VIII-2	VIII-3	VIII-4	VIII-5			
75	-	79	9	2	0	9	5	25	7,3%	Cukup
80	-	84	1	2	0	1	1	5	0,8%	Baik
85	-	89	4	7	4	1	4	20	3,3%	Baik
90	-	94	4	4	6	4	3	21	17,1%	Sangat Baik
95	-	99	5	8	15	9	7	44	35,8%	Sangat Baik
100	-	104	4	2	0	0	2	8	35,8%	Sangat Baik
Total			27	25	25	24	22	123	100%	

Sumber:Buku Nilai Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 35Padang

Dari 123 siswa, 73 siswa (59,4%) memperoleh nilai Sangat Baik (kisaran nilai 90-104), sesuai Tabel 4.1. Dua puluh lima siswa (20,4%) memperoleh nilai dalam kategori Baik (80-89), sementara dua puluh lima siswa (20,3%) memperoleh nilai dalam kategori Cukup (75-79). Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memperoleh nilai yang baik setelah menggunakan media pembelajaran *Kahoot*.

Tabel 2. Deskripsi Hasil Penelitian

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Penggunaan Media Kahoot	61	41	64	105	5252	86.10	1.165	9.097	82.757
Minat Belajar Siswa	61	48	61	109	5139	84.25	1.511	11.803	139.322
Valid N (listwise)	61								

Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			61
Normal Parameters[a,b]	Mean		.0000000
	Std. Deviation		9.11461851
Most Extreme Differences	Absolute		.076
	Positive		.076
	Negative		-.044
Test Statistic			.076
Asymp. Sig. (2-tailed)[c]			.200[d]
Monte Carlo Sig. (2-tailed)[e]	Sig.		.507
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.494
		Upper Bound	.520

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. This is a lower bound of the true significance.
e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 926214481.

Berdasarkan tabel 3. analisis hasil data menunjukkan variabel X dan Y berdistribusi normal. Memiliki kriteria keputusan: Asymp. Sig. > 0,05 maka berdistribusi 0,200 > 0,05.

Uji Linearitas

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sig.
Minat Belajar Siswa * Penggunaan Media Kahoot	Between Groups	(Combined)	<.001
		Linearity	<.001
		Deviation from Linearity	.120
	Within Groups		
	Total		

Berdasarkan tabel 4. baris Deviasi dari Linearitas memiliki nilai signifikansi 0,120, yang lebih tinggi dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan media *Kahoot* dan minat belajar siswa dapat didefinisikan secara statistik sebagai linear karena tidak ada penyimpangan yang jelas dari linearitas.

Uji Autokorelasi

Tabel 5. Hasil Uji Autokorelasi

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.635[a]	.404	.394	9.192	1.983

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Kahoot

b. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Nilai Durbin-Watson, sebagaimana ditentukan pada Tabel 5. adalah 1,983, yang berada di antara 1,5 dan 2,5. Hal ini menunjukkan bahwa: Model regresi dianggap sesuai untuk digunakan dalam analisis tambahan karena tidak menunjukkan autokorelasi.

Uji Heteroskedastisitas

Tabel 6. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	9.303	6.455		1.441	.155
	Penggunaan Media Kahoot	-.022	.075	-.038	-.294	.770

a. Dependent Variable: ABS_RES

Seperti yang terlihat pada Tabel 6. variabel Penggunaan Media *Kahoot* memiliki nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,770, yang lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang nyata antara variabel independen dan residual absolut. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi tidak menunjukkan indikasi heteroskedastisitas.

Uji Hipotesis

Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.635[a]	.404	.394	9.19154

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Kahoot

b. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Berdasarkan tabel 7. penggunaan media *Kahoot* meningkatkan minat belajar siswa sebesar 40,4%, ditunjukkan dengan nilai R Square sebesar 0,404. Namun, 59,6% dari nilai keseluruhan dipengaruhi oleh variabel yang tidak dimasukkan dalam penelitian. Model ini masih memiliki kinerja prediktif yang baik, yaitu 39,4% setelah memperhitungkan jumlah variabel dan sampel, berdasarkan nilai R Square yang Disesuaikan sebesar 0,394.

Tabel 8. Hasil Uji Koefisien Korelasi Product Moment

Correlations

		Penggunaan Media Kahoot	Minat Belajar Siswa
Penggunaan Media Kahoot	Pearson Correlation	1	.635**
	Sig. (2-tailed)		<.001
	N	61	61
Minat Belajar Siswa	Pearson Correlation	.635**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	61	61

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 8. menunjukkan korelasi yang tinggi, positif, dan substansial antara minat belajar siswa dan penggunaan *Kahoot*. Terdapat 61 orang dalam sampel, dan koefisien korelasi (r) adalah 0,635. Pada tingkat signifikansi 5%, nilai r tabel adalah 0,254. Berdasarkan interpretasi koefisien korelasi menurut Sugiyono (2017), nilai 0.60–0.799 termasuk dalam kategori kuat.

Tabel 9. Hasil Analisis Regresi Sederhana

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	13.266	11.292		1.175	.245
	Penggunaan Media Kahoot	.824	.130	.635	6.320	<.001

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Hasil analisis regresi pada tabel 9. menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan nilai t sebesar 6,320 dan signifikansi 0,001 (lebih kecil dari $\alpha = 0{,}05$). Karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel (6,320 > 2,001), maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak, menandakan adanya pengaruh yang nyata dari penggunaan *Kahoot* terhadap antusiasme belajar siswa.

Koefisien regresi sebesar 0,824 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit penggunaan Kahoot dapat meningkatkan minat belajar siswa sebesar 0,824 poin. Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 13{,}266 + 0{,}824X$, yang mengindikasikan bahwa tanpa

penggunaan *Kahoot*, minat belajar siswa berada pada angka 13,266. Temuan ini menegaskan bahwa *Kahoot* berperan positif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 35 Padang pada Mei 2025 ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Berdasarkan data dari 123 responden, mayoritas siswa (59,4%) tergolong dalam kategori minat belajar "Sangat Baik" setelah menggunakan Kahoot. Instrumen penelitian berupa kuesioner Likert 43 item terbukti valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha masing-masing 0,842 dan 0,889. Hasil uji regresi melalui SPSS menunjukkan bahwa media Kahoot berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan kontribusi sebesar 40,4% (R Square = 0,404), nilai t hitung = 6,320 > t tabel = 2,001, dan signifikansi 0,001 < 0,05. Analisis asumsi klasik juga menunjukkan bahwa data memenuhi syarat normalitas, linearitas, tidak terjadi autokorelasi, dan tidak ada gejala heteroskedastisitas.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menekankan partisipasi aktif siswa, serta teori ARCS Keller yang menyoroti pentingnya perhatian, relevansi, dan kepuasan dalam pembelajaran Keller (2009). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penggunaan media interaktif seperti Kahoot selaras dengan nilai-nilai Islam yang memuliakan ilmu dan mendorong pembelajaran yang menyenangkan, sebagaimana ditegaskan dalam QS. Az-Zumar: 9 Budiman (2013). Penemuan ini juga diperkuat oleh berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, penggunaan Kahoot memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam PAI dan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan Utami & Hamdun (2020).

Kahoot dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, menurut sejumlah penelitian sebelumnya. Penelitian ini didukung oleh temuan-temuan berikut. Menurut Indriani (2022), Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus menjadikan pembelajaran menyenangkan dan kompetitif. Menurut penelitian tambahan oleh Puspitasari et al. (2023), penggunaan Kahoot berbasis permainan meningkatkan hasil belajar dan minat siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Kahoot di kelas VIII SMP Negeri 35 Padang termasuk dalam kategori sedang dengan rata-rata 86,10, yang menunjukkan bahwa media ini cukup sering digunakan dan diterima siswa dalam pembelajaran. Minat belajar siswa juga berada pada kategori sedang dengan rata-rata 84,25. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan Kahoot dan minat belajar siswa, ditunjukkan oleh nilai F = 39,945, signifikansi < 0,001, t hitung 6,320 > t tabel 2,001, serta koefisien korelasi 0,635 dan R Square 0,404. Ini menunjukkan bahwa 40,4% variasi minat belajar dipengaruhi oleh penggunaan Kahoot, sementara sisanya oleh faktor lain.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyarankan agar guru memanfaatkan media Kahoot secara optimal guna menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Siswa juga diharapkan lebih aktif dalam menggunakan media ini untuk meningkatkan pemahaman materi. Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas pendukung seperti internet dan perangkat digital. Sementara itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi variabel lain yang memengaruhi minat belajar guna memperluas cakupan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, *3*(1), 123–133. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika

Budiman, A. (2013). Efisiensi Metode dan Media Pembelajaran dalam Membangun Karakter Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *At-Ta'dib*, *8*(1). https://doi.org/10.21111/at-tadib.v8i1.514

Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permaianan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, *3*(1), 43–50. https://Kahoot.com/

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariete dengan program IBM SPSS 23*.

Imam, G. (2011). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 19. In *Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro* (Vol. 68).

Indriani, E. (2022). Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *8*(2), 1934–1942.

Iqbal, M. (2015). Regresi Data Panel (2): Tahap Analisis. *Blog Dosen Perbanas*, *2*, 1–7.

Keller, J. M. (2009). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer Science & Business Media.

Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *Jambura Guidance and Counseling Journal*, *1*(1), 40–48.

Martias, L. D. (2021). Statistika deskriptif sebagai kumpulan informasi. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, *16*(1), 40–59.

Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *8(2)*, 1–10.

Mukhlis, M., Yusran, Y., & Basrul, B. (2022). Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa DI SMKS Darul Ihsan Aceh Besar. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, *10*(2), 2022. https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index

Munawir, M., Salsabila, W., & Sudibyo, I. B. J. (2024). Analisis Pendidikan Agama Islam melalui Pendekatan Studi Literatur Terkini: Pemahaman Mendalam untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Basicedu, 8(2)*, 1156–1167.

Nuryadi, N., Astuti, D., Utami, S., & M Budiantara, M. B. (2017). *Dasar-dasar statistik penelitian*. Gramasurya.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*.

Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2023). Pengaruh media pembelajaran kahoot berbasis game based learning terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(6), 8211–8220.

Rahayu Widyastuti, D. S. (2022). *Statistika inferensial (Jilid 1)*. UNU Cirebon Press.

Sholehatin, S., & Wirdati, W. (2021). Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama. *An-Nuha*, *1*, 251–270. http://annuha.ppj.unp.ac.id

Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, *1*(1), 13–23.

Tae, M., & Ngongo, A. A. (2022). Pentingnya Teknologi Pendidikan Di Era Merdeka Belajar. *In Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, *3*, 47–52.

Utami, A. K. Z., & Hamdun, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, *5*(1), 20–31.