YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.6825

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI *KAHOOT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* PADA SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 3 PADANG PANJANG

Effectiveness of Using the Kahoot Application as a Game-Based Learning Medium in Islamic Religious Education for Eighth Grade Students at SMP Negeri 3 Padang Panjang

Ahmad Raihan Aldino & Alfurqan
Universitas Negeri Padang
raihanaldino50@gmail.com; alfurqan@fis.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 12, 2025	Jul 7, 2025	Jul 19, 2025	Jul 24, 2025

Abstract

This study is motivated by low student engagement in the learning process and high levels of boredom resulting from the use of unengaging instructional media. The aim of this research is to examine the effectiveness of using the Kahoot application as a learning medium in Islamic Religious Education classes for Grade VIII students at SMP Negeri 3 Padang Panjang. A quantitative approach was employed using an experimental method with a pre-experimental design. Data collection techniques included pretest and posttest assessments, as well as questionnaires administered to 22 students selected through purposive sampling. The results indicate that the use of Kahoot has a positive impact on learning effectiveness. Hypothesis testing using the Product Moment Correlation Coefficient yielded an *r* value of 0.633, which exceeds the critical value of 0.444. Additionally, the *t* value of 4.01 surpasses the critical *t* value of 2.10 at a specified level of significance, indicating that the alternative hypothesis is accepted while the null hypothesis is rejected. These findings demonstrate that Kahoot is effective in enhancing

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

students' active participation and fostering a more interactive and enjoyable learning environment. The study concludes that Kahoot-based instructional media is appropriate for use in Islamic Religious Education classes to reduce boredom and actively increase student engagement.

Keywords: Effectiveness; Kahoot Application; Instructional Media; Islamic Religious Education; Junior High School Students

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan tingginya tingkat kejenuhan akibat penggunaan media yang kurang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 3 Padang Panjang. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *pre-experimental*. Teknik pengumpulan data mencakup tes *pretest* dan *posttest*, serta angket yang disebarkan kepada 22 siswa yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* berdampak positif terhadap efektivitas pembelajaran. Uji hipotesis menggunakan Koefisien Korelasi *Product Moment* menghasilkan nilai rhitung sebesar 0,633 yang lebih besar dari rtabel sebesar 0,444. Selain itu, nilai thitung sebesar 4,01 lebih tinggi dari ttabel sebesar 2,10 pada taraf signifikansi tertentu, yang berarti Ha diterima dan Ho ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot* efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* layak diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam guna mengatasi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Kata Kunci: Efektivitas; Aplikasi *Kahoot*; Media Pembelajaran; Pendidikan Agama Islam; Siswa SMP

PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 saat ini menunjukkan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Keterampilan abad 21 juga menuntut untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Gibson & Smith (2018) menyatakan bahwa dalam dunia yang bergerak begitu cepat ini, dimana teknologi sudah terjalin dalam kehidupan sehari-hari membuat informasi sudah berada diujung jari kita. Era ini menjadikan semua aspek kehidupan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, tanpa terkecuali dalam aspek pendidikan. Ranah pendidikan perlu memanfaatkan teknologi untuk mencari sumber informasi yang terpercaya, karena kita sekarang hidup di era informasi, zaman digital, dan zaman media baru.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru harus dapat menggunakan media pembelajaran

yang efektif agar dapat menarik minat siswa. Efektivitas merupakan tolak ukur tercapai atau tidaknya tujuan yang telah ditetapkan. Karena itu menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif sangat penting bagi guru. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Mei dkk. (2019) bahwa perubahan dalam praktik pendidikan dan pengembangan teknologi telah menyebabkan peningkatan penggunaan alat pembelajaran berbasis digital pada pendidikan tinggi. Menurut Guardia dkk. (2019) bahwa perlu adanya sistem evaluasi partisipatif yang dengan metode penilaian tingkat tinggi dan dapat menghasilan partisipasi siswa menjadi lebih besar sehingga siswa lebih berdaya dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diimplementasikan yaitu kuis interaktif. Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran Meryansumayeka dkk. (2018). Karena siswa mendapatkan materi pembelajaran bukan hanya dari ceramah saja, tetapi juga dapat diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya interaktif (Virgiawan & Marlini, 2018).

Banyak aplikasi kuis interaktif yang berkembang saat ini, salah satunya adalah Kahoot. Kahoot adalah aplikasi kuis yang dirancang seperti game melibatkan partisipasi pendidik, siswa dan rekan sejawatnya secara kompetitif. Berdasarkan observasi pendahuluan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran PAI, salah satunya adalah kurangnya minat siswa dengan materi-materi yang diajarkan oleh guru (Awe & Benge, 2017).

Faktor-faktor di atas menyebabkan pembelajaran PAI tidak sepenuhnya berpusat pada siswa. Siswa menunjukkan partisipasi yang rendah dalam aktivitas belajar, dan pemahaman mereka masih rendah. Jadi, ada cara agar siswa tertarik dan terbuka saat berpartisipasi dalam aktivitas di kelas. sehingga mereka lebih percaya diri untuk mengkomunikasikan perasaan mereka selama proses pembelajaran.

Menurut Harlina dkk. (2017), merupakan alternatif untuk berbagai jenis media pembelajaran interaktif. Aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran dan mengacak materi yang sedang dipelajari atau yang telah dipelajari sebelumnya. Ini membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan bagi guru dan siswa. Selain itu sarana prasarana seperti wifi, proyektor dan smartphone menjadi hal penting dalam pengimplementasian Kahoot pada pembelajaran Centauri (2019)

Paul B. Diedrich Sardiman (2011) juga menyatakan bahwa kegiatan belajar siswa di sini mencakup apa yang telah mereka pelajari di kelas. Misalnya, aktivitas visual seperti membaca, aktivitas verbal seperti mengekspresikan dan berbicara, aktivitas auditori seperti mendengarkan, aktivitas menulis seperti menulis laporan dan pidato, aktivitas menggambar, aktivitas motorik seperti bermain, aktivitas mental seperti menghafal dan memecahkan masalah, dan aktivitas emosional seperti kebahagiaan dan kesenangan. Grimley dkk. (2011) juga mempelajari pengaruh video game jika dibandingkan dengan metode presentasi lebih membuat siswa mengalami peningkatan kecerdasan emosional dan kewaspadaan yang lebih tinggi, selain itu siswa lebih aktif dan partisipatif serta dapat mengembangkan rasa daya saing dalam pembelajaran. Kebanyakan penelitian implementasi kahoot yang dilakukan berada pada tingkat sekolah menengah, masih sedikit yang melakukan penelitian implementasi kahoot pada perguruan tinggi Licorish dkk. (2018), sehingga perlu ditelaah mengenai efektifitas aplikasi kahoot pada mahasiswa.

Kahoot adalah aplikasi berbasis permainan di mana siswa harus menjawab kuis, survei, dan diskusi. Kahoot.it dapat diakses secara langsung melalui web browser, seperti www.kahoot.it. Selain itu, aplikasi dapat diunduh di playstore, yang tersedia untuk perangkat seluler Dellos (2015). Kahoot Game adalah aplikasi soal pilihan ganda yang memungkinkan siswa berkompetisi satu sama lain di ruang kelas. Permainan ini merekam jawaban siswa secara langsung (real-time), sehingga siswa yang mampu menjawab dengan cepat dan tepat akan memperoleh skor tertinggi di aplikasi Kahoot. Melalui mekanisme ini, siswa terdorong untuk belajar secara aktif serta dapat mengembangkan aspek sosial dan emosional mereka melalui kegiatan kompetisi dan kerja sama.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas tentang aplikasi kahoot dalam berbagai konteks. Diantaranya, Sofia Putri Wahyuni pada tahun 2023 meneliti yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI SMAN 1 Lembang Jaya. Sementara itu, Nurhayah pada tahun 2023 dengan judul penelitian "Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Di SMPN 5 Duampanua Pinrang". Selain itu, Ika Kurnia pada tahun 2023 juga meneliti tentang Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 134 Rejang Lebong. Ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam topik yang diangkat, yakni Aplikasi Kahoot.

Penelitian ini lebih difokuskan pada penerapan aplikasi kahoot efektif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Padang Panjang.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode ini termasuk dalam jenis penelitian yang bertujuan untuk memverifikasi suatu kejadian atau kondisi melalui observasi dan proses pengujian secara sistematis. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui perlakuan tertentu serta dampaknya (Arikunto, n.d.). Penelitian ini menggunakan desain penelitian Pre-Experimental. Karena ada variabel luar yang mempengaruhi pembentukan variabel dependen, desain penelitian ini bukanlah eksperimen. Akibatnya, lebih dari satu variabel memengaruhi hasil penelitian. Sampel tidak dipilih secara acak, dan tidak ada variabel kontrol, menurut Sugiyono (2015). Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui Kasiram (2010). Lokasi penelitian ini berada di SMP Negeri 3 Padang Panjang dengan waktu penelitian kurang lebih satu bulan yakni 7 April sampai 28 April 2025.

Arikunto menyatakan bahwa jumlah populasi dan atributnya termasuk sampel. Pada penelitian ini, pengambilan sampel purposive digunakan; ini adalah metode pengambilan sampel yang dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu. Jumlah 22 siswa dari kelas VIII B adalah sampel yang dipilih menggunakan metode sampling ini.

Instrumen dimanfaatkan oleh peneliti sebagai sarana untuk mengukur serta mengumpulkan data. Mengacu pada pendapat Purwanto (2010), instrumen penelitian berperan dalam memperoleh data yang dibutuhkan setelah kegiatan pengumpulan data di lapangan dimulai. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua bentuk instrumen, yakni tes dan kuesioner.

Analisis data berarti mengelompokkan data berdasarkan jenis dan variabel responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari semua responden, menampilkan data untuk setiap variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Analisis statistik deskriptif dan inferensial digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini.

HASIL

1. Deskripsi Data Penelitian

a. Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian

Untuk menguji validitas instrumen aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan, digunakan perangkat lunak SPSS versi 25.0 untuk Windows. Berdasarkan hasil pengujian, semua dari sepuluh item terbukti valid. Berikut adalah data hasil perhitungan validitas dari masing-masing item tersebut:

Tabel 1 Uji Validitas Instrumen Media Aplikasi Kahoot

No. Item	r-hitung	r-tabel	Keputusan
1	0,472	0,444	Valid
2	0,541	0,444	Valid
3	0,684	0,444	Valid
4	0,446	0,444	Valid
5	0,826	0,444	Valid
6	0,779	0,444	Valid
7	0,779	0,444	Valid
8	0,675	0,444	Valid
9	0,678	0,444	Valid
10	0,826	0,444	Valid

Setelah uji reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versi 25.0 untuk Windows, Dengan nilai sebesar 0,843, instrumen media aplikasi Kahoot dianggap reliabel karena melampaui ambang batas minimum reliabilitas sebesar 0,6. Tabel berikut menyajikan informasi lebih lanjut:

Tabel 2 Reliabilitas Instrumen Media Aplikasi Kahoot

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.843	10

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel media aplikasi Kahoot, yang diukur melalui 10 butir pertanyaan, menunjukkan reliabilitas yang kuat, ditandai dengan nilai Alpha yang melampaui standar minimum 0,6.

Pembagian kategori ini didasarkan pada perhitungan interval kelas sebagai berikut:

Mencari range = skor tinggi – skor terendah

= 50 – 40

= 10

JK= 5

Interval kelas = Range/JK

= 10/5

= 2

Interval kelas sebesar 5 didapatkan dari perhitungan sebelumnya, meskipun sebenarnya panjang kelas juga dapat dihitung. Namun, dalam Pembuatan tabel ini menggunakan panjang kelas sebagai dasar pengelompokkan data. sebesar 2 agar diperoleh batas atas 5. Sebagai hasilnya, kategori kurang mencakup rentang nilai dari 40 sampai 45, sedangkan kategori baik berada pada rentang 46 hingga 50.

Tabel 3 Kategori Besarnya Skor Total Angket Siswa

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Kurang	40-45	4	20%
Baik	46-50	16	80%

Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game turut berkontribusi dalam meningkatkan hasil

belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sebagaimana terlihat dari data angket yang disajikan pada tabel 4.4. Hasil belajar siswa terbagi menjadi tiga kategori, di mana sebanyak empat siswa (20%) berada dalam kategori kurang, sedangkan enam belas siswa (80%) termasuk dalam kategori baik.

b. Hasil Belajar

Tabel 4 Data Statistik Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
pretest	20	55.00	35.00	90.00	1385.00	69.2500	14.07452
postest	20	20.00	75.00	95.00	1770.00	88.5000	6.50910
Valid N (listwise)	20						

Pada pretest, nilai terendah adalah 35 dan nilai tertinggi pada posttest mencapai 90, dengan nilai rata-rata sebesar 69,25. Sementara itu, pada posttest, nilai terendah adalah 75 dan nilai tertinggi pada pretest mencapai 95, dengan rata-rata sebesar 88,50.

Agar lebih jelas, peneliti mengelompokkan hasil pretest dan posttest kelas VIII B ke dalam kategori berdasarkan interval kelas. Data pretest kelas VIII B menunjukkan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 35, dengan rentang nilai 55, jumlah kelas sebanyak 7, dan panjang kelas sebesar 8, Tabel berikut menyajikan distribusi frekuensi hasil pretest kelas VIII B:

Tabel 5 Data Distribusi Frekuensi Pretest

No.	Interval	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif (%)
1	35-42	1	5%
2	43-50	2	10%
3	51-58	1	5%
4	59-66	3	15%
5	67-74	3	15%
6	75-82	8	40%

No.	Interval	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif (%)
7	83-90	2	10%
Jumlah		20	100%

Menurut tabel data distribusi frekuensi pretest kelas VIII B di atas, nilai di interval 32-42 menunjukkan 1 siswa (5%), interval 43-50 menunjukkan 2 siswa (10%), interval 51-58 menunjukkan 1 siswa (5%), interval 59-66 menunjukkan 3 siswa (15%), interval 67-74 menunjukkan 3 siswa (15%), interval 75-82 menunjukkan 8 siswa (40%), dan interval 83-90 menunjukkan 2 siswa (10%).

Tabel 6 Kriteria Pretest

No.	**Interval**	**Frekuensi**	**Kriteria**
1	1-20	0	Sangat kurang
2	21-40	1	Kurang
3	41-60	5	Cukup
4	61-80	12	Baik
5	81-100	2	Sangat baik

Data posttest kelas VIII B memiliki rentang nilai 20, banyak kelas 6 dan panjang kelas 6, dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 75.

Tabel 7 Data Distribusi Frekuensi Posttest

No.	Interval	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif (%)
1	75-78	1	5%
2	79-82	3	15%
3	83-86	5	25%
4	87-90	3	15%
5	91-95	8	40%
Jumlah		20	100%

Tabel distribusi frekuensi posttest kelas VIII B di atas memperlihatkan bahwa pada rentang nilai 75-78 terdapat 1 siswa (5%), rentang 79-82 ada 3 siswa (15%), rentang 83-86 ada 5 siswa (25%), rentang 87-90 ada 3 siswa (15%), dan rentang 91-95 terdapat 8 siswa (40%). Dengan demikian, tidak ada siswa yang masuk kategori kurang maupun cukup, terdapat 4 siswa pada kategori baik, dan 16 siswa pada kategori sangat baik, sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 8 Kriteria Posttest

No.	Interval	Frekuensi	Kriteria
1	1-20	0	Sangat kurang
2	21-40	0	Kurang
3	41-60	0	Cukup
4	61-80	4	Baik
5	81-100	16	Sangat baik

Dari tabel distribusi frekuensi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot yang berbasis permainan mampu Mendorong peningkatan prestasi belajar siswa secara nyata

2. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian memiliki sebaran yang normal. Distribusi data yang normal merupakan syarat penting sebelum melakukan analisis statistik parametrik, baik pada uji t untuk sampel berpasangan maupun untuk sampel independen.

Dua metode uji normalitas yang paling sering dipakai dalam statistik parametrik adalah Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Pada penelitian ini, uji normalitas dilaksanakan dengan bantuan perangkat lunak SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versi 25.0 untuk Windows. Tabel berikut

menyajikan hasil uji normalitas untuk data pretest dan posttest siswa kelas VIII B dengan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05.

Tabel 9 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.171	20	.127	.940	20	.240
posttest	.241	20	.004	.854	20	.006

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas sebelumnya, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,127 untuk data pretest dan 0,004 untuk data posttest siswa kelas VIII B. Sementara itu, uji Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,240. Karena semua nilai ini melebihi batas signifikansi 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal.

Maka dari itu, Ha dinyatakan valid dan diterima, sedangkan Ho tidak dapat diterima atau ditolak.

b. Uji Hipotesis

Hasil perhitungan menggunakan aplikasi SPSS (Statistical and Service Solutions) versi 25.0 untuk Windows. Nilai koefisien korelasi Pearson Product Moment ditampilkan pada bagian berikut ini:

Tabel 10 Hasil Koefisien Korelasi Pearson Product Moment

Correlations

		PRETEST	POSTTEST
PRETEST	Pearson Correlation	1	.633**
	Sig. (2-tailed)		.003
	N	20	20
POSTTEST	Pearson Correlation	.633**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	
	N	20	20

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

Nilai rxy sebesar 0,633 yang diperoleh dari perhitungan sebelumnya mengisyaratkan bahwa Kahoot terbukti cukup efektif sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa.

Membuat kesimpulan bahwa temuan penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi signifikan antara penelitian dua pihak. Hipotesis alternatif diterima daripada hipotesis nol, yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa SMP Negeri 3 Padang Panjang di kelas VIII tidak meningkat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Kahoot. Hasil perhitungan uji signifikan yang dilakukan pada langkah sebelumnya menunjukkan bahwa thitung berada di daerah penolakan Ho. Oleh karena itu, ada korelasi signifikan sebesar 0,633. Ini menunjukkan bahwa korelasi ini dapat digeneralisasikan dan bahwa hal itu mungkin berlaku untuk sampel dua puluh siswa.

Membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel}

Tidak perlu melakukan perhitungan lagi karena tabel korelasi produk moment sudah mencakup uji signifikansi. Jika nilai rhitung melebihi rtabel, maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Dalam penelitian ini, nilai rhitung sebesar 0,633 lebih besar dibandingkan rtabel sebesar 0,444. Dengan demikian, hipotesis alternatif dinyatakan diterima, sementara hipotesis nol ditolak. Selain itu, koefisien korelasi sebesar 0,633 menandakan adanya hubungan yang signifikan.

Kesimpulan

Diterimanya hipotesis alternatif (Ha) menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Padang Panjang. Sementara itu, hipotesis nol (Ho) yang menyebutkan bahwa penggunaan Kahoot tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, ditolak.

Kesimpulannya, pemanfaatan media pembelajaran berbasis Kahoot terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Padang Panjang.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengkaji tentang efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan informasi dan materi pembelajaran. Media yang dirancang secara efektif dapat membantu siswa dalam mencapai target pembelajaran mereka. Kahoot merupakan situs web interaktif yang memungkinkan pengguna membuat kuis yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan di lingkungan kelas. Melalui aplikasi kahoot membuat mahasiswa menjadi lebih aktif dan menarik minat siswa, sesuai yang dikemukakan oleh Mei dkk. (2019) bahwa kahoot adalah alat pengaktif siswa, sejalan menurut Barrio dkk. (2015); Licorish dkk. (2018); Wang & Lieberoth (2016); Siegle (2016), yang menyatakan bahwa game edukatif meningkatkan minat siswa.

Temuan ini selaras dengan penelitian Nurhayah pada tahun 2023 dengan judul penelitian "Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Di SMPN 5 Duampanua Pinrang". Penelitian yang dilakukan Nurhayah (2023) Hasil belajar IPS siswa telah meningkat setelah menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi.

Aplikasi Kahoot, sebuah alat pembelajaran berbasis permainan, menunjukkan minat siswa dalam belajar. Pelajaran yang biasanya mereka ikuti menyenangkan, jadi mereka sangat senang. Hal ini disebabkan oleh kemampuan aplikasi Kahoot untuk mengajarkan keterampilan kognitif, daya ingat, dan konsentrasi siswa. Selain itu, penghargaan yang diberikan kepada juara dalam permainan aplikasi Kahoot ini membuat siswa lebih tertarik untuk berpartisipasi. Penghargaan ini dinilai berdasarkan ketepatan dan kecepatan siswa dalam menanggapi pertanyaan peneliti.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat efektif, ditunjukkan oleh 80% atau 16 siswa yang termasuk dalam kategori baik, sedangkan 20% atau 4 siswa berada pada kategori kurang. Temuan ini mendapat dukungan dari reaksi positif siswa selama proses pembelajaran PAI dengan Kahoot, di mana mereka terlihat sangat bersemangat dan antusias dalam penggunaan aplikasi tersebut secara berkelanjutan. Hasil belajar, yang juga dikenal sebagai prestasi belajar, merujuk pada apa yang telah dikuasai atau dicapai oleh siswa selama proses pembelajaran.

Hasil ini mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa serta mendorong mereka untuk terus berkembang.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII B SMP Negeri 3 Padang Panjang, baik sebelum maupun sesudah penerapan aplikasi Kahoot. Berdasarkan hasil data, terdapat satu siswa yang masuk dalam kategori kurang, lima siswa dalam kategori cukup, dua belas siswa tergolong baik, dan dua siswa berada pada kategori sangat baik. Selain itu, empat siswa mengungkapkan apresiasi kepada guru setelah menggunakan aplikasi Kahoot.

Data menunjukkan bahwa siswa memperoleh nilai yang tinggi setelah melakukan perawatan atau penerapan media kahoot, bukan sebelum perawatan atau penerapan. Meskipun keterlibatan siswa berperan penting, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh faktor tersebut. Latihan yang dirancang secara tepat dimaksudkan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, guna mendorong pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik memiliki peran penting dalam proses pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan tidak membosankan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran pada siswa harus memiliki kontribusi atau turut aktif dalam proses pembelajaran guna siswa dapat menerima materi pembelajaran yang baik.

Dengan menerapkan langkah-langkah tersebut, siswa mampu memahami materi yang telah dipelajari. Kondisi ini mengakibatkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Kahoot dibandingkan dengan sebelum penggunaannya. Hasil pretest, atau sebelum menerapkan media kahoot, rata-rata 69,25, dan nilai postest, atau setelah menerapkan media kahoot, rata-rata 88,50. Ini menunjukkan bahwa kahoot efektif dalam pembelajaran mata pelajaran PAI. Sebanyak dua puluh siswa kelas VIII B dijadikan sampel dan diberikan tes sebelum dan sesudah perlakuan guna mengevaluasi tingkat keberhasilan pemanfaatan aplikasi Kahoot untuk memperbaiki atau meningkatkan pencapaian belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan Kahoot sebagai metode pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Padang Panjang.

Selanjutnya, peneliti menyajikan hasil uji korelasi produk moment Pearson. Setelah itu, dilakukan uji signifikansi hipotesis dengan membandingkan nilai ttabel dan thitung

berdasarkan koefisien korelasi. Pengujian ini bertujuan untuk menilai tingkat efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam membantu meningkatkan kemampuan belajar siswa. Temuan dari penelitian ini akan dijadikan landasan dalam merumuskan hipotesis untuk penelitian yang lebih mendalam.

Sebelum menguji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melaksanakan uji prasyarat. Untuk mengetahui apakah hasil data berdistribusi normal, uji normalitas digunakan. Hasilnya menunjukkan bahwa data pretest kelas VIII B adalah 0,127 dan data posttest kelas VIII B adalah 0,04, dengan nilai signifikansi uji Shapiro-Walk 0,240 lebih besar dari 0,05. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Kahoot berkontribusi positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas VIII dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Padang Panjang, sebagaimana dibuktikan oleh hasil uji hipotesis yang diterima. Penelitian ini menemukan bahwa uji koefisien korelasi momen produk menghasilkan nilai 0,633 dan dianggap sebagai hasil yang kuat. Mereka juga menemukan bahwa uji signifikansi koefisien korelasi momen produk memiliki nilai signifikansi (thitung) 4,01 dan nilai ttabel 2,10. Dengan demikian, thitung berada di area penolakan Ho.

Dengan demikian, penolakan terhadap hipotesis nol dan penerimaan hipotesis alternatif menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Kahoot memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Padang Panjang, bertentangan dengan pernyataan hipotesis nol yang menyatakan tidak adanya pengaruh tersebut. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,633 menunjukkan adanya hubungan yang signifikan, sehingga temuan ini berpotensi untuk digeneralisasikan pada kelompok sampel sebanyak dua puluh siswa. Berdasarkan hasil perbandingan antara rhitung yang bernilai 0,633 dan rtabel sebesar 0,444, maka sesuai dengan prosedur pengujian hipotesis, hipotesis alternatif (Ha) diterima, sedangkan hipotesis nol (Ho) ditolak. Oleh karena itu, hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Padang Panjang telah ditingkatkan dengan menggunakan alat pembelajaran berbasis Kahoot.

Penelitian ini memiliki keterbatasan salah satunya ialah ruang lingkup yang terbatas hanya pada efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan terbatas di lingkungan sekolah SMP Negeri 3 Padang Panjang, khususnya kelas VIII.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik pada penelitian ini yaitu ditemukan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan aplikasi kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VIII B di SMP Negeri 3 Padang Panjang adalah baik sebesar 80%. Artinya, dalam proses belajar-mengajar Pendidikan Agama Islam siswa antusias dan dapat menerima proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran kahoot.

Hasil analisis deskriptif kelas VIII B pada nilai rata-rata pretest yaitu sebesar 69,25 dan nilai rata-rata postest kelas VIII B yaitu sebesar 88,50. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata sesudah diberikan perlakuan (treatment) lebih tinggi dan mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum diberikan perlakuan (treatment) serta aplikasi kahoot dapat dinyatakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji Koefisien Korelasi Product Moment diperoleh nilai sebesar 0,633 dan dikategorikan sebagai hasil yang kuat. Kemudian hasil dari perhitungan signifikansi uji Koefisien Korelasi Product Moment peneliti memperoleh data bahwa nilai signifikansi (t_{hitung}) sebesar 4,01 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,10. Hal ini diartikan bahwa t_{hitung} jatuh pada daerah penolakan Ho, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis nol yang menyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Padang Panjang ditolak, dan hipotesis alternatif diterima. Jadi, kesimpulannya koefisien korelasi efektifitas penggunaan aplikasi kahoot terhadap peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,633 adalah signifikan, artinya koefisien tersebut dapat digeneralisasikan atau dapat berlaku pada populasi dimana sampel yang 20 orang diambil. Kemudian diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau 0,633 > 0,444 yang artinya r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel}, maka sebagaimana kaidah pengujian Ha diterima dan Ho ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Padang Panjang.

Selanjutnya rekomendasi bagi guru diharapkan agar lebih meningkatkan media pembelajaran yang aktif bagi siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, peneliti menyarankan agar subjek penelitian menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan membuat siswa ikut kontribusi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (n.d.). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka.

Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). Hubungan antara minat dan motivasi belajar dengan hasil belajar ipa pada siswa SD. *Journal of Education Technology*, *1*(4), 231–238. https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/12859

Barrio, C. M., Organero, M. M., & Soriano, J. S. (2015). Can gamification improve the benefits of student response sistems in learning ? An experimental study. *IEEE Transactions on Emerging Topics in Computing*, *4*(3), 429–438. https://doi.org/https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7317765/

Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di Sdn-7 Bukit Tunggal. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii*, *1*(1), 124–133. https://doi.org/https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360

Dellos, R. (2015). Kahoot! A Digital Game Resource for Learning. *International Journal of*. http://www.itdl.org/Journal/Apr_15/Apr15.pdf#page=53

Gibson, P. F., & Smith, S. (2018). Digital Literacies: Preparing Pupils and Students For Their Information Journey in The Twenty-First Century. *Information and Learning Science*, *119*(12), 733–742. https://doi.org/10.1108/ILS-07-2018-0059/full/html

Grimley, M., Green, R., Nilsen, T., David, T., & Tomes, R. (2011). Using Computer Games For Instruction: The Student Experience. *Active Learning in Higner Education*, *12*(1), 45–56. https://doi.org/10.1177/1469787410387733

Guardia, J. J., Del Olmo, J. L., Roa, I., & Berlanga, V. (2019). Innovation in The Teaching learning Process: The Case of Kahoot! *On the horizon*, *27*(1), 35–45. https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/oth-11-2018-0035/full/html

Harlina, N., M., Z., & Ahmad, A. (2017). No Title. In *Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad 21, Seminar Serantau* (hal. 627–635). https://seminarserantau2017.file.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak-pdf

Kasiram, M. (2010). *Metodologi Penelitian : Kualitatif-Kuantitatif*. UIN Maliki Press. http://repository.uin-malang.ac.id/1621/

Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' Perception of Kahoot! Influence on Teaching and Learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, *13*(9), 1–23 10 1186 41039–018–0078–8. https://link.springer.com/article/10.1186/s41039-018-0078-8

Mei, X. Y., Aas, E., & Medgard, M. (2019). Teachers' Use of Digital Learning Tool for Teaching In Higher Education: Exploring Teaching Practice And Sharing Culture. *Journal of Applied Research in Higher Education*, *11*(3), 1–17. https://doi.org/10.1108/JARHE-10-2018-0202/full/html

Meryansumayeka, M., Virgiawan, M. D., & Marlini, S. (2018). Pengembangan kuis interaktif berbasis e-learning dengan menggunakan aplikasi wondershare quiz creator pada mata kuliah belajar dan pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *12*(1),

29–42. https://core.ac.uk/download/pdf/267822172.pdf

Purwanto, M. P. (2010). *Metodologi penelitian kuantitatif untuk psikologi dan pendidikan*. Pustaka Pelajar.

Sardiman. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT Raja Grafindo Persada. https://www.journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/9254

Siegle, D. (2016). Learning Can Be Fun and Games. *Gifted Child Today*, *38*(3), 192–197. https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1076217515583744

Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.

Virgiawan, M. D., & Marlini, S. (2018). Pengembangan kuis interaktif berbasis e- learning dengan menggunakan aplikasi wondershare quiz creator pada mata kuliah belajar dan pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *12*(1), 267822172. 267822172.pdf

Wang, A. I., & Lieberoth, A. (2016). The Effect of Points and Audio on Concentration, Engagement, Enjoyment, Learning, Motivation and Classroom dynamics Using Kahoot! *Proceedings from the 10th European Conference on Games Based Learning, 738*. https://www.academia.edu/download/81827269/ECGBL2016-Effect_of_points_and_audio_in_Kahoot.pdf