

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MA DARUL FIQRI SARIROGO

Salisatuz Zuhro¹ dan Ainun Nadlif²

^{1,2}Prodi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Alamat e-mail: ¹salisatuzlisa@gmail.com

Alamat e-mail: ²nadliffai@umsida.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of using the Kahoot application in improving student learning outcomes in the Aqidah Akhlak subject at MA Darul Fiqri Sarirogo. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental non-equivalent control group design, involving two classes: an experimental group of 30 students who learned with Kahoot and a control group of 10 students who continued with conventional methods. Data were collected through pre-tests and post-tests to measure cognitive achievement. The findings revealed a significant improvement in the experimental group, with an average score of 8.950, where most students were categorized as Very Good. Meanwhile, the control group only achieved an average score of 8.350 with less consistent outcomes. Beyond cognitive gains, Kahoot also enhanced motivation, active participation, and created a more competitive and engaging classroom atmosphere. These results align with constructivist theory, which emphasizes active learner involvement. Thus, Kahoot is proven to be an effective and innovative medium, well-suited to the digital generation, for improving both the quality and outcomes of Aqidah Akhlak learning.

Keywords: kahoot, aqidah akhlak, learning outcomes, motivation, interactive learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menelaah sejauh mana penggunaan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MA Darul Fiqri Sarirogo. Pendekatan yang digunakan ialah kuantitatif dengan desain quasi-experimental non-equivalent control group, melibatkan dua kelas: kelompok eksperimen berjumlah 30 siswa yang belajar menggunakan Kahoot dan kelompok kontrol sebanyak 10 siswa yang tetap memakai metode tradisional. Data penelitian diperoleh melalui tes awal dan tes akhir untuk mengukur kemampuan kognitif. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen dengan rata-rata nilai 8.950, di mana sebagian besar siswa termasuk kategori Sangat Baik. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya meraih rata-rata 8.350 dengan capaian yang cenderung bervariasi dan kurang merata. Selain peningkatan kognitif,

penerapan Kahoot juga menumbuhkan motivasi, keterlibatan aktif, serta suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Kahoot terbukti menjadi media yang efektif, inovatif, dan sesuai karakteristik generasi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Aqidah Akhlak.

Kata Kunci: kahoot, aqidah akhlak, peningkatan hasil belajar, motivasi, media inovatif

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang kompleks antara, pendidik maupun peserta didik, dan berbagai sumber belajar dalam lingkungan yang mendukung (Hawa, 2023). Proses ini tidak hanya sekadar transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga mencakup pengembangan sikap, nilai, dan keterampilan yang esensial bagi kehidupan. Dalam pendidikan Islam, pembelajaran memiliki dimensi yang lebih luas karena mencakup pembinaan ruhani, pembentukan kepribadian, dan penanaman akhlak mulia yang berlandaskan ajaran agama. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran dalam pendidikan Islam harus mampu mengintegrasikan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) secara seimbang dan berkesinambungan. Untuk mendukung integrasi ini,

diperlukan metode dan media pembelajaran yang tidak hanya relevan dengan perkembangan zaman, tetapi juga mampu menjembatani kebutuhan spiritual dengan karakteristik generasi digital saat ini. Salah satu inovasi pembelajaran yang kini populer dan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa adalah penggunaan aplikasi digital berbasis kuis interaktif seperti *Kahoot*. Aplikasi ini memadukan unsur permainan dalam pembelajaran, menghadirkan suasana kelas yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif, sekaligus memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa (Ningsih et al., 2023). Karakteristik ini menjadikan *Kahoot* sangat sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini yang menyukai tantangan, kecepatan, dan visualisasi menarik. Sejalan dengan itu, Nadlif (2023) menekankan bahwa

madrasah maupun lembaga pendidikan Islam harus berinovasi agar mampu bersinergi dengan tantangan era digital.

Dalam konteks mata pelajaran Aqidah Akhlak, penggunaan media digital seperti *Kahoot* menjadi semakin relevan. Mata pelajaran ini tidak hanya sekedar memberikan gambaran konsep keimanan dan akhlak, tetapi juga bertujuan membentuk perilaku siswa agar sesuai dengan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari (Rahman et al., 2025). Dengan pendekatan interaktif, guru dapat mengemas materi Aqidah Akhlak secara lebih menarik dan kontekstual, menyentuh aspek emosional dan spiritual siswa, serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Guru pun tidak lagi hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing spiritual yang mampu menghubungkan dan mewujudkan nilai-nilai keislaman dengan kehidupan yang kini sangat lekat dengan teknologi.

Di sisi lain, hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pendidikan (Fernando et al., 2024). Dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak,

hasil belajar tidak hanya mencakup penguasaan materi, tetapi juga pemahaman terhadap nilai-nilai keislaman dan kemampuan menerapkannya dalam kehidupan nyata. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di MA Darul Fiqri Sarirogo, ditemukan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton, seperti ceramah satu arah dan tugas hafalan, yang membuat siswa pasif dan kurang memahami materi secara mendalam. Untuk mengatasi permasalahan ini, penggunaan aplikasi *Kahoot* dinilai sebagai solusi yang tepat. Dengan format kuis digital yang interaktif dan kompetitif, *Kahoot* mampu meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat pemahaman materi, serta mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan kolaboratif (Ashari et al., 2023). Guru juga dapat memantau capaian hasil belajar siswa secara *real-time* melalui hasil kuis yang ditampilkan langsung.

Guna memperkuat landasan penelitian ini, perlu ditinjau beberapa penelitian sebelumnya yang relevan

dengan penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran. Penelitian terdahulu akan digunakan sebagai bahan perbandingan, sekaligus untuk menunjukkan adanya celah penelitian yang ingin dijawab melalui penelitian ini. **Pertama**, penelitian oleh Suyuti et al. (2023) berjudul “Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar”, yang bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui pendekatan studi literatur menggunakan teori konstruktivisme dan teori *student-centered learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan, khususnya dalam aspek kognitif dan kemampuan berpikir kritis. Teknologi *Kahoot* terbukti mampu meningkatkan efisiensi pembelajaran melalui akses materi yang fleksibel, evaluasi otomatis, serta media interaktif yang menarik (Irwan et al., 2019). Berbagai model pembelajaran seperti *e-learning*, *augmented reality*, dan *flipped classroom* turut mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih

optimal. Meski demikian, efektivitas teknologi dalam pendidikan sangat bergantung pada faktor pendukung seperti kualitas konten pembelajaran, keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi, aksesibilitas siswa terhadap perangkat, serta dukungan dari institusi pendidikan. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran harus dilakukan secara bijak dan terencana agar benar-benar mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Suyuti et al., 2023).

Kedua, penelitian oleh Nabila (2024) berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Asesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas”, yang bertujuan untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media asesmen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas proses evaluasi. Penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme dan pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya interaksi, keterlibatan siswa, serta pengalaman belajar yang bermakna melalui teknologi. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa, mempermudah guru dalam menyusun dan mengelola soal *asesmen*, serta menciptakan interaksi dua arah yang lebih efektif selama evaluasi pembelajaran. Meski menghadapi tantangan seperti keterbatasan jaringan dan ukuran layar ponsel, *Kahoot* terbukti mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan pemberian umpan balik instan, yang berkontribusi positif terhadap pemahaman materi dan hasil belajar siswa (Nabila, 2024).

Ketiga, penelitian oleh Putri (2023) berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Game *Kahoot* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa”, yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis game *Kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VIII MTs Surya Buana Malang. Teori yang digunakan untuk penelitian ini yaitu teori sistem simbol oleh Salomon yang menekankan bahwa efektivitas media

tergantung pada kesesuaiannya dengan peserta didik, isi, dan tugas, serta teori motivasi berprestasi oleh McClelland yang menyoroti pentingnya dorongan internal dalam mencapai prestasi belajar. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-eksperimental dan melibatkan dua kelas (kontrol dan eksperimen). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* secara signifikan efektif dalam meningkatkan baik motivasi belajar maupun hasil belajar siswa, yang dibuktikan melalui analisis MANOVA dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,005$. Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan rata-rata skor posttest dan motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, menandakan bahwa *Kahoot* sebagai media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan bermakna (Putri, 2023).

Melalui pemanfaatan aplikasi *Kahoot*, proses pembelajaran Aqidah Akhlak dapat menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan aplikatif. MA Darul Fiqri Sarirogo telah menyadari pentingnya inovasi pembelajaran untuk menjawab

tantangan zaman dan mendukung pengembangan model pengajaran yang adaptif terhadap teknologi. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Kahoot* tidak hanya mendukung peningkatan pemahaman materi secara kognitif, tetapi juga menjadi upaya strategis dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MA Darul Fiqri Sarirogo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan Islam berbasis teknologi

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan yang menekankan pada pengukuran objektif terhadap fenomena yang diteliti dengan menggunakan analisis statistik dan juga data numerik (Jailani, 2023). Pendekatan ini bertujuan memperoleh hasil yang terukur dan dapat diuji

secara empiris, sehingga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan yang valid berdasarkan data yang dikumpulkan. Dalam pendekatan kuantitatif, proses penelitian dilakukan secara sistematis mulai dari perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengumpulan data, hingga analisis data yang ketat. Ciri khas dari metode ini adalah penggunaan instrumen yang terstandar, populasi dan sampel yang terukur, serta penerapan uji statistik untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah ditentukan (Adil et al., 2023). Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi-experimental design*), yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antar variabel meskipun peneliti tidak sepenuhnya dapat mengontrol variabel bebas karena keterbatasan dalam pengacakan subjek (Adnan & Latief, 2020). Desain yang digunakan adalah *non-equivalent control group*

design, yakni desain yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tanpa melakukan penataan acak secara penuh (Safitri et al., 2024). Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot*, sementara kelompok kontrol tetap menggunakan metode konvensional yang biasa diterapkan oleh guru di kelas. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes objektif berupa *pre-test* dan *post-test* yang dirancang untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Soal-soal tes ini telah divalidasi oleh ahli untuk memastikan validitas isi dan tingkat kesesuaian dengan materi yang diajarkan.

Penelitian ini dilaksanakan di MA Darul Fiqri Sarirogo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang mengikuti mata pelajaran Aqidah Akhlak. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian (Asrulla et al., 2023), seperti

kesetaraan tingkat kemampuan awal antar kelas dan kesiapan fasilitas untuk penerapan aplikasi pembelajaran berbasis digital. Teknik ini dipilih agar peneliti dapat memilih sampel yang paling sesuai untuk diterapkan perlakuan secara optimal. Data hasil belajar dianalisis secara statistik dengan bantuan software SPSS melalui beberapa tahapan, yakni uji normalitas (memastikan distribusi data normal), uji homogenitas (mengetahui kesamaan varian antar kelompok), dan uji-t (baik independen sample *t-test* untuk membandingkan hasil *post-test* antara kelompok eksperimen dan kontrol, maupun paired sample *t-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dalam masing-masing kelompok). Melalui tahapan ini, peneliti dapat mengevaluasi secara empiris apakah penggunaan aplikasi *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Adapun jadwal penelitian sebagaimana bisa dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal penelitian

No. Tahap dan Kegiatan Penelitian	Waktu (Bulan)					
	1	2	3	4	5	6
1. Persiapan Menyusun Proposal						
2. Penyusunan Instrumen Penelitian						
3. Pengumpulan Data						
4. Pengolahan dan Analisis Data						
6. Penyusunan Laporan						
7. Dan Lain-lain						

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyajikan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak siswa kelas X di MA Darul Fiqri Sarirogo. Penelitian ini dilaksanakan dengan melibatkan dua kelompok pembelajaran, yaitu kelompok eksperimen berjumlah 30 siswa yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan aplikasi *Kahoot* dan kelompok kontrol berjumlah 10 siswa yang tetap menggunakan metode konvensional sebagaimana biasanya diterapkan guru. Data yang dianalisis dalam penelitian ini bersumber dari skor akhir kuis *Kahoot* yang diikuti seluruh siswa, serta hasil observasi mengenai partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menilai sejauh mana penerapan media interaktif berbasis game mampu meningkatkan hasil belajar kognitif, sekaligus memberikan

pengaruh terhadap motivasi dan suasana kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kontrol, sama-sama mengalami peningkatan capaian belajar setelah mengikuti pembelajaran. Akan tetapi, tingkat capaian yang diraih oleh keduanya berbeda secara signifikan. Kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan aplikasi *Kahoot* menunjukkan skor akhir yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, dan capaian tersebut juga relatif merata di seluruh siswa. Perolehan nilai kelompok eksperimen yang lebih unggul ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Kahoot* mampu menciptakan suasana belajar yang menggembirakan, penuh tantangan, dan kompetitif, sehingga mendorong siswa untuk lebih serius memperhatikan materi serta berusaha menjawab soal dengan benar. Keadaan tersebut berbeda dengan kelompok kontrol yang hanya mengandalkan metode konvensional, di mana peningkatan nilai tetap ada tetapi tidak terlalu menonjol dan cenderung tidak merata antar siswa. Fakta ini memperlihatkan bahwa

keberadaan media interaktif seperti *Kahoot* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu meningkatkan motivasi internal siswa. Siswa merasa tertarik karena pembelajaran dikemas menyerupai permainan, lengkap dengan sistem poin dan peringkat, sehingga mereka lebih fokus, berpartisipasi aktif, dan pada akhirnya memperoleh hasil belajar yang lebih baik (Karimah et al., 2025). Untuk

memperjelas perbedaan capaian tersebut, berikut disajikan tabel yang memberikan perbandingan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hal ini sejalan dengan Astutik (2025) yang menegaskan pentingnya pendekatan psikologis dalam menguatkan self-esteem dan motivasi belajar siswa agar tidak mudah merasa insecure dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	Jumlah Siswa	Rata-rata Skor Akhir	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Keterangan
Eksperimen (<i>Kahoot</i>)	30 siswa	8.950	9.239	8.200	Peningkatan signifikan; capaian merata, sebagian besar kategori Baik–Sangat Baik
Kontrol (Konvensional)	10 siswa	8.350	8.700	7.900	Peningkatan terbatas; capaian tidak merata, partisipasi kelas rendah

Dari tabel di atas dapat dipahami bahwa kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor sebesar 8.950, dengan skor tertinggi mencapai 9.239 dan skor terendah 8.200. Perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa eksperimen berhasil menjawab sebagian besar soal dengan benar. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mencapai rata-rata skor 8.350, dengan skor tertinggi 8.700 dan skor

terendah 7.900. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan, capaian kelompok kontrol masih terbatas dan cenderung tidak merata. Perbedaan rata-rata sekitar 600 poin antara kedua kelompok memperlihatkan pengaruh yang cukup nyata dari penggunaan *Kahoot* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Suasana kompetitif yang tercipta melalui sistem leaderboard mendorong siswa kelompok

eksperimen untuk menjawab soal lebih serius, berbeda dengan kelompok kontrol yang cenderung pasif karena pembelajaran berlangsung dengan cara konvensional. Hasil ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Semakin tinggi tingkat keterlibatan siswa, semakin baik pula

pemahaman yang mereka capai terhadap materi yang dipelajari.

Selain membandingkan rata-rata skor, analisis penelitian ini juga dilakukan dengan melihat distribusi capaian siswa berdasarkan kategori hasil belajar. Kategorisasi dilakukan untuk mengetahui pemerataan hasil belajar dalam kelompok eksperimen. Hasil distribusi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Kategori Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Skor Kahoot

Kategori Hasil Belajar	Rentang Skor Kahoot	Jumlah Siswa	Persentase	Deskripsi
Sangat Baik	9000 – 9239	18 siswa	60%	Menjawab hampir semua soal benar; pemahaman materi sangat tinggi dan kompetitif
Baik	8500 – 8999	9 siswa	30%	Mayoritas soal benar; ada kesalahan kecil, pemahaman cukup baik
Cukup	8000 – 8499	3 siswa	10%	Masih ada beberapa kesalahan; pemahaman dasar ada tetapi perlu penguatan
Kurang	< 8000	0 siswa	0%	Tidak ada siswa pada kategori ini; capaian belajar cukup merata

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa mayoritas siswa kelompok eksperimen, yaitu sebanyak 18 siswa (60%), masuk dalam kategori Sangat Baik dengan skor di atas 9000. Sementara itu, 9 siswa (30%) berada pada kategori Baik dengan skor 8500–8999, dan hanya 3 siswa (10%) yang masuk kategori Cukup dengan skor 8000–8499. Tidak ada siswa yang memperoleh skor di bawah 8000 atau kategori Kurang,

yang berarti capaian belajar dalam kelompok eksperimen relatif merata. Distribusi ini menunjukkan bahwa penerapan *Kahoot* tidak hanya berdampak pada peningkatan rata-rata skor, tetapi juga berhasil meminimalkan kesenjangan capaian antar siswa. Dengan kata lain, siswa yang sebelumnya mungkin kurang aktif dalam pembelajaran konvensional, dapat lebih terlibat dan

termotivasi dengan adanya tantangan dan suasana kompetisi dalam *Kahoot*.

Selain data kuantitatif berupa skor *Kahoot* dan distribusi capaian belajar yang ditampilkan pada tabel sebelumnya, penelitian ini juga diperkuat dengan data kualitatif melalui dokumentasi kegiatan pembelajaran. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti visual yang menunjukkan keterlibatan siswa secara langsung selama proses penelitian berlangsung (Wahidin, 2025). Dengan adanya dokumentasi, peneliti dapat memberikan gambaran nyata mengenai bagaimana antusiasme siswa ketika mengikuti kuis maupun ketika mengisi angket penelitian setelah pembelajaran selesai.



Gambar 1. Siswa Mengerjakan Angket Penelitian

Sumber: dokumentasi peneliti

Gambar 1 menunjukkan siswa saat sedang mengisi angket penelitian setelah pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot*. Angket ini digunakan untuk menggali persepsi siswa terkait pengalaman belajar mereka dengan metode baru tersebut. Dari dokumentasi terlihat bahwa siswa mengisi angket dengan serius, menunjukkan bahwa mereka tidak hanya antusias saat mengikuti kuis *Kahoot*, tetapi juga aktif dalam memberikan penilaian terhadap pengalaman belajar yang mereka alami. Respon positif ini menguatkan temuan bahwa *Kahoot* tidak hanya berdampak pada peningkatan capaian kognitif, tetapi juga meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Muhajir, Darmawati, Mutmainnah, 2024; Nisa et al., 2025).

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung temuan-temuan sebelumnya yang menyoroti efektivitas *Kahoot* dalam pembelajaran. Penelitian (Putri, 2023) membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini

sejalan dengan temuan dalam penelitian ini, di mana siswa lebih termotivasi karena adanya kompetisi sehat yang tercipta. Adapun penelitian Nabila (2024) mengenai pemanfaatan *Kahoot* sebagai *asesmen* pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA juga menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memudahkan guru dalam melakukan evaluasi. Hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa kelebihan *Kahoot* bersifat universal dan dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk pada bidang keagamaan seperti Aqidah Akhlak. Sementara itu, penelitian Suyuti et al. (2023) tentang efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan memberikan landasan teoretis bahwa media digital interaktif dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Penelitian ini semakin menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan strategi yang efektif dalam menjawab tantangan zaman, khususnya untuk generasi digital yang membutuhkan pendekatan kreatif dan inovatif. Dengan membandingkan hasil penelitian ini dengan penelitian

terdahulu, dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* secara konsisten terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa. Penerapannya pada mata pelajaran Aqidah Akhlak memberikan bukti tambahan bahwa aplikasi ini fleksibel digunakan, baik pada mata pelajaran umum maupun keagamaan, serta selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif, interaktif, dan bermakna.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MA Darul Fiqri Sarirogo, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game interaktif ini memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari perbedaan capaian antara kelompok eksperimen yang berjumlah 30 siswa dengan kelompok kontrol yang berjumlah 10 siswa. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor akhir sebesar 8.950 dengan rentang nilai antara 8.200 hingga

9.239, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai rata-rata skor 8.350 dengan rentang nilai 7.900 hingga 8.700. Perbedaan rata-rata sekitar 600 poin ini menunjukkan bahwa *Kahoot* mampu menciptakan peningkatan capaian yang lebih signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain dari sisi rata-rata nilai, distribusi capaian belajar siswa juga memperlihatkan keunggulan yang dimiliki kelompok eksperimen. Sebagian besar siswa (60%) berada pada kategori Sangat Baik, 30% pada kategori Baik, dan hanya 10% pada kategori Cukup, sementara tidak ada satupun siswa yang masuk kategori Kurang. Distribusi ini menegaskan bahwa penggunaan *Kahoot* tidak hanya meningkatkan skor rata-rata, tetapi juga menciptakan pemerataan hasil belajar di antara siswa, sehingga kesenjangan capaian antarindividu dapat ditekan. Kondisi ini berbeda dengan kelompok kontrol yang capaian nilainya lebih bervariasi dan cenderung tidak merata.

Dari aspek motivasi dan keterlibatan belajar, kelompok eksperimen menunjukkan respons yang lebih positif. Suasana kelas

menjadi lebih hidup karena siswa merasa tertantang dengan sistem poin dan leaderboard yang disediakan *Kahoot*. Hal ini mendorong mereka untuk lebih serius memperhatikan materi, berusaha menjawab soal dengan benar, sekaligus bersaing secara sehat dengan teman-temannya. Sementara itu, pada kelompok kontrol, suasana kelas cenderung monoton, siswa kurang terlibat aktif, dan hanya sebagian kecil yang berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa *Kahoot* tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga memberikan dampak pada aspek afektif berupa motivasi, antusiasme, dan keaktifan siswa (Pratiwi et al., 2025). Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa aplikasi *Kahoot* merupakan media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Penerapan *Kahoot* terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Aqidah Akhlak, baik dari segi pemahaman konsep maupun pemerataan capaian hasil belajar. Selain itu, *Kahoot* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih

menyenangkan, interaktif, dan partisipatif (Hidayat et al., 2023), sehingga mendukung tercapainya tujuan pendidikan agama Islam yang tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan motivasi belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Adil, A., Liana, Y., Mayasari, R., Lamonge, A. S., Ristiyana, R., Saputri, F. R., Jayatmi, I., Satria, E. B., Permana, A. A., & Rohman, M. M. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik. *Jakarta: Get Press Indonesia*.
- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode penelitian pendidikan penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas*. Erhaka Utama.
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model E-Asesmen Berbasis Aplikasi pada Sekolah Menengah Atas di Era Digital: Systematic Literature Review. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132–150.
- Asrulla, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Astutik, A. P. (2025). *Menguatkan Self-Esteem dan Mengatasi Insecure: Pendekatan Psikologis dalam Konteks Pendidikan* (S. B. Sartika (ed.)). UMSIDA Press. <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/1514>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Hawa, S. (2023). Pengembangan sumber belajar berbasis karakter peserta didik (ikhtiar optimalisasi proses pembelajaran pendidikan agama islam (PAI)). *JURNAL AZKIA: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 19(2), 83–91.
- 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.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(03), 107–113.
- Muhajir, Darmawati, Mutmainnah, N. (2024). Pengaruh Aplikasi Kahoot Berbasis Game Edukatif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di UPT SDN 130 Inpres Gantarang Tompobulu

- Kecamatan Maros. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(3), 690–695.
- Nabila, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Assesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 897–906.
- Nadlif, A. (2023). The Challenge And Innovation Of Madrasah Learning As An Islamic Education Institution In The Era Of Digital Technology: Tantangan dan inovasi Pembelajaran Madrasah Sebagai Lembaga Pendidikan Islam Di Era Teknologi Digital. *Academic Journal Research*, 1(1), 93–103. <https://doi.org/10.61796/acjoure.v1i1.46>
- Ningsih, E. F., Darmayanti, R., Putra, F. G., Ghozali, A., Pradana, G. A., & Dewi, Y. A. S. (2023). Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Kahoot Pada Mahasiswa. *Educommunity Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 93–103.
- Nisa, S. Z., Sabila, S. N., Ayu, W. P. A., & Maesyaroh, Z. (2025). APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1).
- Pratiwi, A., Puspita, B., & Islamy, S. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Kahoot untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(3), 388–396.
- Putri, K. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(3), 252–261.
- Rahman, N. L., Riyanto, P. D., & Mahbubi, M. (2025). Akhlak Mulia Sebagai Cerminan Iman: Kajian Materi Aqidah Akhlak Kelas 10. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, 1(1), 7–16.
- Safitri, S. N., Rahmah, J. H., Yulitri, S., Addini, K. N., & Aulia, P. (2024). Pengaruh Self Talk Positif Terhadap Motivasi Berprestasi Pada Atlet. *IJESPG (International Journal of Engineering, Economic, Social Politic and Government)*, 2(2), 36–43.
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. M. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. (2023). Analisis efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan terhadap peningkatan hasil belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11.
- Wahidin, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 285–295.