

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KAHOOT
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DI SMP ISLAM
AL-WASI KABUPATEN MAROS**

Nurwahidah¹, Mustamin², Subaedah³, Andi Bunyamin⁴, Bambang Sampurno⁵
^{1,2,3,4,5} Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia
¹10120220012@student.umi.ac.id, ²mustamin@umi.ac.id,
³subaedah.subaedah@umi.ac.id, ⁴andibunyamin@umi.ac.id,
⁵bambang.sampurno@umi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in student learning motivation through the application of Kahoot-based interactive learning media in the subject of Islamic Religious Education for class VIII of SMP Islam Al-Wasi', Maros Regency. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model consisting of two cycles, namely planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 32 class VIII students. Data collection techniques included observation, interviews, tests, questionnaires, and documentation. Data analysis was carried out qualitatively descriptively and quantitatively using average and percentage calculations. The results showed that the application of Kahoot-based interactive learning media was able to increase student learning motivation. In Cycle I, the results of observations of learning motivation reached a percentage of 82.50% with a good category, then increased in Cycle II to 91.25% with a very good category. The increase in learning motivation has an impact on student learning outcomes. The average value of learning outcomes increased from 41.25 in the pre-cycle stage to 79.06 in Cycle I, then increased again to 86.56 in Cycle II. The percentage of learning completion also increased from 0% in the pre-cycle to 65.63% in Cycle I and 90.63% in Cycle II, thus exceeding the research success indicator, namely at least 80% of students achieving the Minimum Completion Criteria (KKM). Based on the results of the study, it can be concluded that the application of Kahoot-based interactive learning media is effective in increasing student learning motivation which has a positive impact on improving learning outcomes in the subject of Islamic Religious Education for class VIII of SMP Islam Al-Wasi', Maros Regency. Kahoot media can be used as an innovative, interactive, and fun learning alternative to improve the quality of the learning process.

Keywords: Interactive Learning Media, Kahoot, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Islam Al-Wasi' Kabupaten Maros. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas dua siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 32 peserta didik kelas VIII. Teknik pengumpulan data meliputi observasi,

wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif dan kuantitatif menggunakan perhitungan rata-rata dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pada Siklus I, hasil observasi motivasi belajar mencapai persentase sebesar 82,50% dengan kategori baik, kemudian meningkat pada Siklus II menjadi 91,25% dengan kategori sangat baik. Peningkatan motivasi belajar tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 41,25 pada tahap pra siklus menjadi 79,06 pada Siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 86,56 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 0% pada pra siklus menjadi 65,63% pada Siklus I dan 90,63% pada Siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Islam Al-Wasi' Kabupaten Maros. Media Kahoot dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Kahoot, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar mencakup berbagai aspek, seperti kebutuhan untuk berprestasi, bekerja sama, membangun rutinitas belajar, serta rasa ingin tahu yang mendorong seseorang untuk terus belajar (Aripin et al. 2025). Motivasi yang tinggi akan membuat peserta didik belajar secara sadar tanpa paksaan dari pihak mana pun sehingga mereka terdorong untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Motivasi belajar juga dapat ditumbuhkan melalui berbagai

cara, seperti pemberian dorongan, kompetisi, penghargaan, maupun sanksi yang bersifat mendidik (Halizah, Wahab, and Azhar 2023).

Salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat. Pembelajaran merupakan suatu usaha yang disengaja, terencana, dan bertujuan untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya perubahan perilaku peserta didik secara relatif permanen. Pembelajaran tidak hanya bergantung pada peran pendidik sebagai penyampai informasi, tetapi juga didukung oleh berbagai sumber

belajar yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi secara efektif (Hayyu et al. 2025).

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Saat ini, pendidik bukan lagi satu-satunya sumber informasi karena peserta didik dapat memperoleh pengetahuan melalui berbagai media pembelajaran berbasis teknologi. Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya, baik dalam aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Proses belajar terjadi melalui interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Oleh karena itu, pendidik memiliki peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menarik, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik (Berek 2023). Selain berperan sebagai penyampai materi, pendidik juga menjadi teladan

yang akan memengaruhi sikap dan karakter peserta didik, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Perkembangan teknologi pendidikan menuntut proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sehingga penggunaan media menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi yang membantu pendidik menyampaikan materi melalui berbagai bentuk, baik media cetak, audio, visual, maupun multimedia berbasis teknologi (Maritsa et al. 2021). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi dominasi metode ceramah yang bersifat verbalistik sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Secara lebih luas, media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, maupun teknologi yang digunakan untuk memfasilitasi penyampaian informasi sehingga melibatkan berbagai indera peserta didik, seperti penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman,

dan pengecapan. Media pembelajaran dirancang untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik (Sagala 2023).

Berdasarkan kondisi yang terjadi di SMP Islam Al-Wasi' Kabupaten Maros, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam selama ini masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada pendidik. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Penilaian hasil belajar juga lebih banyak dilakukan melalui latihan soal, kuis, dan tes tertulis sehingga menimbulkan kejenuhan pada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada bulan Juni 2025 dengan Bapak Saharuddin, S.Pd., selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Al-Wasi' Kabupaten Maros, diperoleh informasi bahwa sebagian besar pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran juga masih sangat terbatas karena sebagian guru telah berusia lanjut

sehingga kurang menguasai penggunaan teknologi. Selain itu, motivasi guru untuk mempelajari media pembelajaran berbasis teknologi juga masih rendah. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan, kurang aktif dalam pembelajaran, serta memiliki motivasi belajar yang rendah.

Rendahnya motivasi belajar tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Islam Al-Wasi' Kabupaten Maros, dari 32 peserta didik hanya 4 orang (12,5%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan 28 peserta didik (87,5%) belum mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot*. *Kahoot*

merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memanfaatkan jaringan internet untuk menyajikan soal-soal dalam bentuk kuis interaktif dengan tampilan yang menarik (Fauzi 2023). Penggunaan *Kahoot* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif sehingga peserta didik lebih aktif, antusias, serta termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot dipandang sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Al-Wasi' Kabupaten Maros. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui dua siklus dengan judul **"Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Kahoot* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di SMP Islam Al-Wasi' Kabupaten Maros."**

B. Metode Penelitian

Berdasarkan uraian metode penelitian tersebut, penelitian ini

menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan kuantitatif yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru Pendidikan Agama Islam. Penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian dilaksanakan di kelas VIII.1 SMP Islam Al-Wasi' Kabupaten Maros dengan subjek sebanyak 32 peserta didik dan seorang guru PAI sebagai kolaborator. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi, sedangkan instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, angket motivasi belajar, tes hasil belajar, dan dokumen pendukung. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif sederhana melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase. Penelitian dinyatakan berhasil apabila penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta minimal 80% peserta didik mencapai nilai di atas atau sama dengan Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Pada kegiatan prasiklus, peneliti melakukan koordinasi dengan guru Pendidikan Agama Islam, menyusun perangkat pembelajaran serta instrumen penelitian, kemudian melaksanakan pengukuran awal motivasi belajar peserta didik melalui angket. Hasil prasiklus digunakan untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* sekaligus menjadi dasar perencanaan tindakan pada siklus I.

Tabel 1 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar pada Pra Siklus

Daya Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Persentase
75-100	Tuntas	0	0%
0-74	Tidak Tuntas	32	100%
Jumlah		32	100%

Berdasarkan hasil tes pada tahap pra siklus, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik masih sangat rendah dengan nilai rata-rata 41,25 dan belum ada peserta didik yang mencapai KKM 75. Kondisi ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai

serta motivasi belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada siklus berikutnya.

2. Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan materi *Indahnya Beragama Secara Moderat* dan diakhiri dengan post-test. Pada setiap pertemuan, pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan, dilanjutkan penyampaian materi, serta penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* melalui kuis yang melibatkan peserta didik secara aktif. Penggunaan *Kahoot* menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik tampak lebih antusias, aktif menjawab pertanyaan, serta termotivasi untuk memperoleh hasil terbaik selama proses pembelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan oleh guru kolaborator menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik selama Siklus I. Pada pertemuan pertama diperoleh skor 28 dengan persentase 70,00% (kategori

cukup), sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi skor 38 dengan persentase 95,00% (kategori sangat baik). Secara keseluruhan, rata-rata motivasi belajar peserta didik pada Siklus I mencapai 82,50% dengan kategori baik. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan peserta didik berkonsentrasi saat mengikuti kuis, menyelesaikan soal tepat waktu, aktif berpartisipasi, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, serta tidak mudah menyerah ketika memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

Tabel 2 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar pada Siklus I

Daya Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Persentase
75-100	Tuntas	21	65,63%
0-74	Tidak Tuntas	11	34,37%
Jumlah		32	100%

Berdasarkan hasil tes Siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan tahap pra siklus, ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata menjadi 79,06 dan ketuntasan belajar mencapai 65,63%. Namun, karena ketuntasan klasikal belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, pembelajaran dilanjutkan ke Siklus II dengan perbaikan melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* untuk lebih

meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Pada siklus I ini, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* telah meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, meskipun masih ditemukan beberapa kendala, seperti kurangnya kemampuan sebagian peserta didik dalam mengatur waktu, rendahnya kepercayaan diri saat menjawab soal, dan belum optimalnya pemahaman materi. Oleh karena itu, peneliti bersama guru kolaborator melakukan perbaikan pada Siklus II melalui pemberian penjelasan materi yang lebih terarah, motivasi dan penguatan kepada peserta didik, pengelolaan waktu kuis yang lebih efektif, serta diskusi setelah kegiatan *Kahoot* agar motivasi dan ketuntasan belajar peserta didik dapat meningkat secara optimal.

3. Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan materi *Mengenal Tanda Waqaf dan Hukum Bacaan Nun Mati serta Mim Mati*. Proses pembelajaran diawali dengan apersepsi, penyampaian materi, kemudian dilanjutkan dengan penerapan media pembelajaran

interaktif berbasis *Kahoot* melalui kuis yang ditampilkan menggunakan laptop dan Smart TV. Penggunaan *Kahoot* membuat peserta didik lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pada akhir pertemuan kedua, guru melaksanakan tes Siklus II sebagai evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang sangat baik. Pada pertemuan pertama diperoleh skor 33 dengan persentase 82,50% (kategori baik), sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi skor 40 dengan persentase 100% (kategori sangat baik). Secara keseluruhan, rata-rata hasil observasi pada Siklus II mencapai 91,25% dengan kategori sangat baik. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan peserta didik berkonsentrasi selama mengerjakan kuis, menyelesaikan seluruh soal tepat waktu, aktif berpartisipasi, tidak mudah menyerah ketika memperoleh skor rendah, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari.

Tabel 3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar pada Siklus II

Daya Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Persentase
75-100	Tuntas	29	90,63%
0-74	Tidak Tuntas	3	9,37%
Jumlah		32	100%

Berdasarkan hasil tes Siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata 86,56 dan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 90,63%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar yang berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik, sehingga penelitian dinyatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II.

Pada Siklus II ini, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya keaktifan, antusiasme, rasa percaya diri, serta hasil observasi motivasi belajar yang mencapai kategori sangat baik (91,25%), disertai ketuntasan hasil belajar secara klasikal sebesar 90,63% dengan nilai rata-rata 86,56. Dengan tercapainya

indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, tindakan pada Siklus II dinyatakan berhasil sehingga Penelitian Tindakan Kelas ini dihentikan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama dua siklus, dapat diketahui bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Islam Al-Wasi' Kabupaten Maros. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari perubahan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum tindakan diberikan, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta menunjukkan minat belajar yang rendah. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, di mana pada tahap pra siklus nilai rata-rata hasil belajar hanya

mencapai 41,25 dan belum ada peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* diterapkan pada Siklus I, terjadi perubahan yang cukup signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, rata-rata motivasi belajar peserta didik mencapai 82,50% dengan kategori baik. Selama proses pembelajaran, peserta didik mulai menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan sebelum tindakan. Mereka lebih aktif memperhatikan penjelasan guru, berani menjawab pertanyaan, bersemangat mengikuti kuis, serta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Suasana pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton berubah menjadi lebih hidup karena peserta didik terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran melalui permainan edukatif yang disajikan dalam *Kahoot*. Meskipun demikian, pada Siklus I masih ditemukan beberapa kendala, seperti sebagian peserta didik belum mampu mengatur waktu saat mengerjakan kuis, masih ragu-ragu dalam menjawab soal, serta belum sepenuhnya memahami materi

yang diberikan. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada Siklus II melalui pemberian penjelasan materi yang lebih terarah, penguatan motivasi, serta pemberian kesempatan berdiskusi setelah pelaksanaan kuis.

Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II memberikan hasil yang lebih optimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 91,25% dengan kategori sangat baik. Hampir seluruh peserta didik terlihat aktif mengikuti pembelajaran, mampu berkonsentrasi selama kegiatan berlangsung, menyelesaikan kuis tepat waktu, serta menunjukkan keinginan untuk memperoleh hasil terbaik. Selain itu, peserta didik juga tidak mudah menyerah ketika memperoleh skor rendah, melainkan berusaha memperbaiki kesalahan melalui umpan balik yang diberikan oleh guru maupun aplikasi *Kahoot*. Adanya sistem skor, peringkat, serta tampilan visual yang menarik pada *Kahoot* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik merasa tertantang untuk terus meningkatkan kemampuan mereka. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tidak

hanya mampu meningkatkan perhatian peserta didik, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi intrinsik untuk belajar.

Peningkatan motivasi belajar tersebut berpengaruh langsung terhadap hasil belajar peserta didik. Pada tahap pra siklus nilai rata-rata hasil belajar hanya mencapai 41,25 dengan ketuntasan belajar 0%. Setelah tindakan pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 79,06 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 65,63% atau sebanyak 21 peserta didik telah mencapai KKM. Selanjutnya, pada Siklus II terjadi peningkatan kembali menjadi nilai rata-rata 86,56 dengan ketuntasan klasikal sebesar 90,63%, di mana 29 dari 32 peserta didik telah mencapai KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa meningkatnya motivasi belajar diikuti oleh peningkatan hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki peserta didik, semakin besar pula keinginan mereka untuk memahami materi, menyelesaikan tugas, serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman dalam (Mayasari et al. 2021) yang

menyatakan bahwa motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan aktivitas belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi akan menunjukkan ketekunan, semangat, serta kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran. Dalam penelitian ini, penggunaan *Kahoot* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik melalui unsur permainan, kompetisi, tantangan, dan umpan balik secara langsung sehingga peserta didik terdorong untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer dalam (Zunidar et al. 2026) yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui perpaduan teks, gambar, warna, animasi, maupun suara. *Kahoot* mengintegrasikan berbagai unsur multimedia tersebut sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dan

mempermudah mereka memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya tampilan visual yang menarik dan interaksi langsung selama pembelajaran, peserta didik menjadi lebih fokus dan tidak mudah merasa bosan.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian (Sundari and Prasetya 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *Kahoot* mampu meningkatkan keterlibatan (*student engagement*), motivasi, perhatian, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik merasa lebih menikmati proses belajar karena adanya unsur permainan yang membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa *Kahoot* mampu meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif.

Penelitian ini juga sejalan dengan hasil kajian sistematis yang dilakukan oleh (Ramadhani, Wahyuni, and Faradita 2025) yang menemukan bahwa penggunaan *Kahoot* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, hasil belajar, interaksi kelas, konsentrasi, serta kepuasan peserta didik dalam

mengikuti pembelajaran. Melalui umpan balik secara langsung dan sistem peringkat yang ditampilkan setelah peserta didik menjawab soal, *Kahoot* mampu meningkatkan semangat belajar sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan motivasi tersebut berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, yang dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, serta aktivitas peserta didik pada setiap siklus penelitian. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam maupun mata pelajaran lainnya guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Islam Al-Wasi' Kabupaten Maros. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil observasi motivasi belajar dari 82,50% pada Siklus I dengan kategori baik menjadi 91,25% pada Siklus II dengan kategori sangat baik. Peningkatan motivasi belajar tersebut berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar dari 41,25 pada pra siklus menjadi 79,06 pada Siklus I dan 86,56 pada Siklus II, serta meningkatnya persentase ketuntasan belajar dari 0% pada pra siklus menjadi 65,63% pada Siklus I dan 90,63% pada Siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* terbukti efektif menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, menyenangkan, dan mampu

meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aripin, Nurhalisa, Subaedah Subaedah, Abdul Wahab, Nurlaelah Nurlaelah, and Akhmad Syahid. 2025. "Efektivitas Strategi Pembelajaran Ekspositori Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMPN 6 Alla Kabupaten Enrekang." *IQRO: Journal of Islamic Education* 8(2):530–43. doi:<https://doi.org/10.24256/iqro.v8i2.7363>.
- Berek, Filmon. 2023. "Analisis Deskriptif Peran Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Dalam Kelas." *SESAWI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 5(1):184–99.
- Fauzi, Imron. 2023. "Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Kahoot Di MAN 2 Probolinggo." *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam* 16(1):64–76. doi:<https://doi.org/10.54471/tarbiyatuna.v16i1.2132>.
- Halizah, Dwi Nur, Abdul Wahab, and Muh Azhar. 2023. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Kelas XI MIPA MAN 2 Kota Makassar." *QANUN: Journal of Islamic Laws and Studies*
- Hayyu, Ade Unil, Andi Bunyamin, Muhammad Syahrul, Akhmad Syahid, and Mustamin Mustamin. 2025. "Pengaruh Motivasi Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Di SMAN 2 Maros." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(3):235–50. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30992>.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma'shum. 2021. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18(2):91–100.
- Mayasari, Annisa, Windi Pujasari, Ulfah Ulfah, and Opan Arifudin. 2021. "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Tahsinia* 2(2):173doi:<https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.
- Ramadhani, Hanun Nadzifah, Holy Ichda Wahyuni, and Meirza Nanda Faradita. 2025. "Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada IPAS Di SD." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(3):220–32. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.26846>.
- Sagala, Gaffar Hafiz. 2023. *Konsep Belajar Dan Pembelajaran (Suatu Ulasan Dan Empiris)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sundari, Septi, and Benny Prasetya. 2024. "Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Melalui Game-Based Learning 'Kahoot' Pada Pembelajaran Bahasa Inggris." *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5(1):115–26. doi:<https://doi.org/10.46773/ibtidaiah.v5i1.1262>.
- Zunidar, Zunidar, Zuhriyyatu Aqila, Sultan Salim, and Nuraisyah Fitrah. 2026. "Analisis Cognitive Theory of Multimedia Learning Oleh Mayer Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital." *AMI* 4(1):84–90.