

OPTIMALISASI MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI PENERAPAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT!

Mustofa Haris Ihsani

Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia

Email: mustofaharis.mh@gmail.com

Zahrotus Saidah

Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia

Email: zahrotussaidah@syekhnurjati.ac.id

Mahbub Nuryadien

Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia

Email: mahbub@syekhnurjati.ac.id

Received: September 2024; Accepted: Oktober 2024

Abstract: *Digital generation students grew up with technology as an integral part of everyday life. They have a very different learning style from previous generations. This research aims to answer the challenges of educators in meeting the changing learning characteristics of students in the digital era by describing the process of developing the Kahoot! and its application to learning Islamic Education, so that it can optimize students' learning motivation. The research method used is the sequential mixed method. The data collection technique uses observation, interviews, questionnaires and documentation methods using data reduction analysis, data presentation and verification. For quantitative data analysis using the Normality Test and Independent Sample T-Test. The results of this research are the development of the Kahoot! and implementation strategies in learning, as well as showing an increase in students' learning motivation after this application was implemented. This research recommendation is intended as a reference for developing Islamic education learning applications and to provide a variety of interesting learning atmospheres for students so as to foster interest in learning and high learning motivation.*

Keywords: *Kahoot! Application; Learning Motivation; Islamic Education.*



PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang krusial dalam proses belajar-mengajar. Dengan memanfaatkan berbagai media, guru dapat menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif dan menarik sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Tujuan utama penggunaan media adalah untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan, merangsang minat belajar siswa, serta membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Nugroho 2015). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat krusial, baik dalam konteks pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Dengan demikian, pemanfaatan media dalam proses belajar-mengajar menjadi suatu keharusan, terutama bagi para pendidik.

Berbagai bentuk media pembelajaran seperti radio, televisi, koran, majalah, dan sebagainya, menjadi alternatif pilihan seorang guru dalam menentukan media yang paling tepat untuk peserta didiknya, karena pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat menjadi suatu permasalahan serius yang saat ini dialami dalam dunia pendidikan (Miftah 2022).

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Salah satu manifestasi nyata dari pengaruh ini adalah munculnya berbagai inovasi dalam sistem pendidikan, termasuk pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran yang efektif (Pebriyenni 2023).

Media pembelajaran konvensional seperti papan tulis masih menjadi pilihan utama yang diterapkan oleh para guru dalam proses pembelajaran, saat guru mengajar dan menyampaikan materi pembelajaran cenderung menggunakan buku paket dan papan tulis saja dan murid tentu hanya akan membaca dan mengerjakan soal-soal di dalamnya jika diberikan tugas oleh guru. Padahal pesatnya perkembangan teknologi informasi menjadi sebuah angin segar bagi para guru dalam menyiapkan pembelajaran yang lebih variatif. Media pembelajaran yang digunakan pun harus dapat menarik perhatian murid dan lebih merangsang kegiatan belajar mengajar sehingga murid akan bergairah dalam belajar.



Motivasi belajar sangatlah penting dalam proses peningkatan prestasi belajar, karena motivasi belajar adalah salah satu faktor internal yang membuat seseorang semangat dalam melakukan pembelajaran. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Motivasi belajar siswa yang rendah, merupakan masalah yang besar dalam pendidikan di Indonesia. Siswa yang mengantuk saat proses belajar, siswa yang bolos, siswa yang terlambat merupakan beberapa indikator dari lemahnya motivasi yang ada pada diri siswa saat ini, tentu saja ini harus menjadi perhatian seluruh stakeholder pendidikan di Indonesia. Motivasi untuk meningkatkan prestasi dapat berasal dari dalam diri individu maupun berasal dari pengaruh lingkungan belajarnya atau dari luar diri individu.

Di antara faktor internal yang menentukan keberhasilan belajar salah satunya adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang memberikan dorongan, menumbuhkan gairah, merasa senang, semangat dalam melakukan kegiatan belajar. Faktor eksternal juga tidak kalah penting dalam proses kegiatan belajar mengajar, salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi siswa adalah media pembelajaran. Tujuan dari adanya media adalah agar siswa termotivasi untuk memahami pelajaran yang diajarkan bila media yang digunakan sesuai sehingga akan meningkatkan kelancaran proses belajar mengajar dan diharapkan akan tercapainya tujuan dari penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi ICT yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran yaitu Aplikasi Kahoot!. Sebuah aplikasi berbasis kuis pada android atau komputer. Dimana aplikasi ini mendukung visual demonstrasi siswa dalam pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi sangat efektif.

Pengembangan media pembelajaran merupakan hal penting dilakukan oleh guru pendidikan Islam di dunia pendidikan, karena menjadi kunci sukses dalam membangun proses pembelajaran yang berkualitas (Mulyadi et al., 2023). Tujuan utama pengembangan bahan



ajar adalah untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien dan memberikan peserta didik kesempatan untuk menguasai berbagai keterampilan yang diharapkan (Kurniasih et al., 2023)

Pembelajaran visual lebih digemari oleh siswa karena informasi yang dihadirkan bisa dalam bentuk gambar, diagram, video ataupun yang lainnya. Dari sini peneliti memperkirakan bahwasanya aplikasi Kahoot! efektif diterapkan pada pembelajaran PAI.

Studi tentang penerapan aplikasi Kahoot! sebagai salah satu upaya efektif dalam mengoptimalkan motivasi peserta didik dalam belajar PAI sudah dilakukan oleh beberapa peneliti, di antaranya Koreanti (2023), Hafizah (2022), Safitri (2024) dan Nugroho (2022). Persamaan dari hasil studi penelitian terdahulu tersebut terletak pada objek penelitiannya yaitu mengenai penerapan aplikasi Kahoot! dalam proses pembelajaran PAI baik di sekolah maupun madrasah, serta pengaruh yang diberikan terhadap siswa. Sedangkan untuk perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada aspek pendekatan metode yang digunakan. Pada penelitian ini diterapkan metode *mix method*. Adanya perbedaan metode ini tentunya akan menghasilkan data yang berbeda dengan penelitian terdahulu. Perbedaan lainnya yaitu dari pemilihan lokasi dan subjek penelitian, dalam penelitian ini lokasi yang dipilih yaitu SMP Negeri 1 Beber Kabupaten Cirebon serta sebaran subjek penelitian akan dilakukan ke kepala sekolah, guru, serta siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Beber Kabupaten Cirebon.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis pada bulan agustus, di lapangan persekolahan tempat dilaksanakannya kegiatan PLP yaitu di SMP Negeri 1 Beber ditemukan minimnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, ditandai dengan kurangnya antusiasme siswa saat pembelajaran berlangsung, dan ada pula yang meninggalkan kelas saat jam pelajaran. Hal ini tentunya menjadi suatu permasalahan yang perlu untuk ditemukan solusinya, mengingat motivasi belajar siswa merupakan sesuatu yang perlu diperhatikan lebih karena motivasi belajar akan mempengaruhi keberhasilan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan, ditandai dengan tercapainya capaian pembelajaran dan partisipasi aktif siswa saat pembelajaran berlangsung.



Karakteristik belajar siswa pada generasi digital yang menjadi suatu tantangan baru dimana dalam kegiatan sehari-hari sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi dan *gadget*. Para siswa termasuk pada generasi digital native yang menganggap bahwa teknologi digital sebagai bagian dari kehidupan yang tidak terpisahkan darinya.(Mardina 2011). Hal ini semakin terasa sekali ketika mereka tidak memiliki atau memperoleh akses internet selama keberadaannya di suatu tempat. Penting bagi seorang pengajar untuk mempelajari dan memahami karakter belajar siswa sehingga dalam pemilihan komponen dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan akan lebih tepat dan sesuai dengan karakter belajar siswa (Saidah 2021).

Rendahnya motivasi belajar dialami oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Beber Kabupaten Cirebon. Faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi siswa tersebut adalah kurangnya minat dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran PAI dan BP yang terpusat pada guru, siswa hanya mencatat dan menyerap informasi dari guru. Guru cenderung monoton menguasai kelas sehingga siswa takut bertanya pada guru apabila kurang jelas atau tidak paham. Akibatnya aktivitas belajar siswa kurang optimal serta suasana kelas yang kurang menyenangkan menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penggunaan aplikasi Kahoot! diharapkan dapat membantu siswa untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajarnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PAI. Dengan menyajikan suasana baru dalam pembelajaran disertai dengan berbagai fitur penunjang menghadirkan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, dengan harapan dapat merubah persepsi peserta didik terhadap pembelajaran PAI yang terkenal membosankan. Selain itu penggunaan aplikasi Kahoot! juga sebagai bentuk jawaban dalam penyelenggaraan pendidikan berbasis teknologi untuk memenuhi kebutuhan generasi digital native yang sudah terbiasa dengan teknologi dalam setiap kegiatan pada kesehariannya.



METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode mixed methods. Penelitian ini merupakan suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk penelitian yang telah ada sebelumnya yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Menurut Creswell penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif (Creswell 2010). Menurut Sugiyono menyatakan bahwa metode penelitian kombinasi (*mixed methods*) adalah suatu metode penelitian antara metode kuantitatif dengan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, *valid*, *reliable* dan objektif (Sugiyono 2012).

Dalam penelitian ini menggunakan strategi metode campuran sekuensial/ bertahap (*sequential mixed methods*) terutama strategi eksploratoris sekuensial. Dalam penelitian ini pada tahap pertama mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif dalam menjawab rumusan masalah pertama dan kedua, yakni penggunaan aplikasi Kahoot! dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Beber Kabupaten Cirebon dan Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Beber Kabupaten Cirebon. Data dikumpulkan melalui wawancara kepada Wakil Kepala Sekolah Bagian Kurikulum dan Guru PAI. Kemudian tahap kedua, mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif dengan membagikan angket kepada peserta didik. Penelitian ini lebih menekankan pada metode kualitatif. Penggabungan data kualitatif dengan data kuantitatif ini biasanya didasarkan pada hasil-hasil yang telah diperoleh sebelumnya dari tahap pertama. Prioritas utama pada tahap ini lebih ditekankan pada tahap pertama, dan proses penggabungan diantara keduanya terjadi ketika peneliti menghubungkan antara pengumpulan data kualitatif dengan analisis data kuantitatif yang diperoleh. Pada penelitian ini, data kualitatif digunakan untuk menjelaskan data kuantitatif.



Penggunaan dua metode ini dipandang lebih memberikan pemahaman yang lebih lengkap tentang masalah penelitian daripada penggunaan salah satu di antaranya. Penelitian metode campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan bentuk kuantitatif (Sugiyono 2012). Pendekatan ini melibatkan asumsi-asumsi filosofis, aplikasi pendekatan-pendekatan kualitatif dan kuantitatif, serta pencampuran (*mixing*) kedua pendekatan tersebut dalam satu penelitian.

Pendekatan ini lebih kompleks dari sekadar mengumpulkan dan menganalisis dua jenis data tetapi juga melibatkan fungsi dari dua pendekatan penelitian tersebut secara kolektif sehingga kekuatan penelitian ini secara keseluruhan lebih besar daripada penelitian kualitatif dan kuantitatif. Spesifikasi penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis yang bertujuan untuk membuat deskripsi atau gambaran mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta pengaruh antara fenomena yang diselidiki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uraian hasil dan pembahasan ini didasarkan dari data yang diperoleh dari penerapan metode campuran sekuensial/bertahap (*sequential mixed methods*) terutama strategi eksploratoris sekuensial. Dalam penelitian ini tahap pertama dimulai dengan mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif yang diperoleh dengan observasi dan juga wawancara yang dilakukan dengan tenaga pendidik. Kemudian tahap kedua dilanjut dengan mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif yang didapat dengan membagikan angket kepada peserta didik. Hasil dari penelitian ini adalah data tentang penerapan aplikasi kahoot dalam pembelajaran PAI, peningkatan motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kahoot! merupakan media pembelajaran jenis visual. Sebagai media pembelajaran visual, Kahoot! memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi adalah media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi



pelajaran. Kahoot! bisa menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Kahoot! juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital. Penggunaan aplikasi Kahoot! juga diharapkan dapat membuat Siswa menjadi lebih bersemangat dan memotivasi mereka ketika belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Aplikasi Kahoot! adalah media yang efektif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Di samping itu, penggunaan media Kahoot! ini dapat memicu minat dan motivasi untuk belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. yang menyenangkan tanpa harus memegang teks dalam bentuk kertas dan alat tulis lainnya. Seperti yang disebutkan oleh Arsyad bahwa “dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar”. Aplikasi Kahoot! dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti digunakan sebagai Media Pembelajaran dan juga Media Evaluasi.

Kahoot Sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Fenomena saat ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar siswa memiliki kemampuan berkolaborasi, kerja sama, kreatif, dan berpikir kritis. Penggunaan teknologi seperti gawai dan *laptop* dalam proses pembelajaran tentunya akan menarik minat para siswa sehingga proses belajar dan hasil pembelajaran akan optimal. Pendidik dapat menggunakan berbagai aplikasi *online* yang telah banyak berkembang untuk mendukung tercapainya tujuan proses pembelajaran tersebut.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti sekarang mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi hampir mempengaruhi semua sendi kehidupan manusia. Di era modern saat ini, masyarakat cenderung menggunakan teknologi gawai maupun *laptop* dalam beraktivitas sehari-



hari untuk mencari informasi melalui internet. Internet yang telah berkembang dengan pesat menjadikan setiap orang dapat mengakses berbagai informasi yang bermanfaat untuk pengembangan setiap individu.

Kahoot! adalah sebuah *website* di internet yang menghadirkan suasana kuis yang meriah dan menyenangkan ke dalam kelas. Kahoot! dapat menjadi media pembelajaran bersama di kelas dengan bantuan laptop, gawai, dan proyektor. Kahoot! sangat memerlukan koneksi internet karena hanya bisa dimainkan secara online dan dapat diakses di www.Kahoot!.com atau dengan mengunduh aplikasi yang sudah tersedia di playstore maupun *appstore* untuk penggunaan di HP. Dengan bermain Kahoot! ini, pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat para siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran.

Informasi mengenai Penggunaan Aplikasi berbasis ICT salah satunya yaitu aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran mendapatkan respon baik dari Ibu Pipin selaku Wakasek Bidang Kurikulum saat diwawancara pada hari sabtu 23 maret 2024 pukul 11.05 beliau menyampaikan pendapat tentang inovasi penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

"Penggunaan media ICT sangat bagus karena akan menyajikan pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Selain itu penggunaan media ICT akan meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi dengan penyajian pembelajaran audio visual yang diberikan."

Wawancara diatas menunjukkan bahwa dengan pembelajaran berbasis media ICT yang dilakukan akan menjadikan pembelajaran lebih interaktif, meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan juga akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam ke siswa dengan disajikannya pembelajaran audio visual tersebut.

Pendapat yang sama pun disampaikan oleh Bapak Agus Said selaku Guru PAI di kelas VIII, beliau menyampaikan pendapat mengenai manfaat yang akan didapatkan saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan media pembelajaran berbasis ICT."



“Media pembelajaran yang efektif yaitu dengan audio visual yang nantinya akan dilanjutkan dengan penjelasan maupun praktik langsung disesuaikan dengan materi yang disajikan. Dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis ICT tentunya sangat bagus dan dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran, siswa pun menjadi lebih interaktif dengan pembelajaran audio visual yang disajikan.”

Wawancara tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif itu dengan disajikannya media pembelajaran audio visual, karena hal tersebut akan memberikan suasana baru dalam pembelajaran, dan siswa pun akan menjadi lebih interaktif dalam pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan hasil beberapa wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran merupakan inovasi yang sangat bagus karena akan memberikan suasana baru dalam pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih interaktif, dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi yang diberikan dengan penyajian pembelajaran audio visual berbasis ICT.

Kahoot Sebagai Media Evaluasi

Salah satu cara untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi siswa dalam pembelajaran yaitu dengan *Game Based Learning*. Kahoot! adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang di dalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Kahoot! merupakan *game* sederhana, tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. Kahoot! didesain secara *user friendly* dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna, baik untuk guru maupun siswa.



Kahoot! merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi siswa maupun bagi pengajar, karena aplikasi Kahoot! menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi siswa dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad 2017).

Kahoot! didesain untuk permainan secara berkelompok, tetapi juga dapat dimainkan secara individu. Penggunaan Kahoot! tidak perlu menginstal *software*, baik di laptop maupun gawai karena dibuat melalui *web base software* serta tidak perlu spesifikasi *hardware* dan *software* khusus dalam penggunaannya.

Sebagai *web base software* hanya diperlukan pendaftaran akun sebagai guru atau *trainer* melalui akun Kahoot!.com. jika sudah memiliki akun *facebook* atau akun *gmail*, akan lebih mudah dalam pendaftaran akun tersebut. Sebagai user siswa hanya menggunakan alamat URL Kahoot!.it tanpa harus mendaftarkan akun sendiri, hanya memasukkan PIN yang didapat dari akun guru ketika Kahoot! diterapkan. Khusus di *smartphone* difasilitasi dengan adanya *mobile app* yang dapat diunduh secara gratis melalui *Google playstore*. Peserta yang memainkan Kahoot!, akan diberikan pertanyaan yang akan ditampilkan di layar, kemudian para peserta diberi batas waktu untuk menjawab. Setiap jawaban benar atau salah akan langsung ditampilkan di layar dan para peserta mendapatkan poin pada setiap akhir pertanyaan. Lima posisi poin tertinggi akan ditampilkan di layar, sedangkan di akhir *game* Kahoot! hanya menampilkan urutan poin tiga besar.

Dalam penggunaan aplikasi Kahoot! ini mereka juga akan bersemangat dalam menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan yang muncul di layar gawai maupun laptop mereka. Kemudian, mereka juga selalu ingin berada di posisi paling atas sehingga pada akhirnya mereka dapat mengingat kembali materi yang sudah diberikan setelah mengerjakan aktivitas ini. Kahoot! juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gayar belajar generasi digital. Penggunaan aplikasi Kahoot! juga diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan



memotivasi mereka ketika belajar. Aplikasi Kahoot! adalah media yang efektif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Di samping itu, penggunaan media Kahoot! ini dapat memicu minat dan motivasi untuk belajar yang menyenangkan tanpa harus memegang teks dalam bentuk kertas dan alat tulis lainnya. Dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar (Arsyad 2010).

Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran PAI

Dalam dunia pendidikan, terutama dalam kegiatan belajar, bahwa kelangsungan dan keberhasilan proses belajar mengajar bukan hanya dipengaruhi oleh faktor intelektual saja, melainkan juga oleh faktor-faktor nonintelektual lain yang tidak kalah penting dalam menentukan hasil belajar seseorang, salah satunya adalah kemampuan seseorang siswa untuk memotivasi dirinya. Mengutip pendapat Daniel Goleman, kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau *Emotional Quotient* (EQ) yakni kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (mood), berempati serta kemampuan bekerja sama.

Pada era ini, siswa dilahirkan dalam suatu lingkungan yang memiliki ketergantungan terhadap penggunaan teknologi informasi atau yang dikenal dengan era digital. Derasnya informasi pada era ini hampir sulit terbendung, sehingga pengetahuan dapat diperoleh oleh siswa dengan cepat dan mudah. Kondisi ini, disatu sisi menguntungkan, namun demikian kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik (Saidah 2021). Pada era digital guru dituntut untuk memiliki kemampuan untuk melakukan pembelajaran aktif dengan menyesuaikan karakteristik siswa pada era digital.

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif berupa metode angket yang disebarakan kepada dua kelas yaitu kelas A (kelas eksperimen) dan kelas d (kelas kontrol). Untuk mengolah data tersebut



peneliti menggunakan uji prasyarat analisis berupa Uji Normalitas dan untuk pengujian hipotesis menggunakan Uji Independent Sample T-Test.

Tabel 1
Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Motivasi Belajar Siswa	Kelas D	.114	30	.200 [*]	.962	30	.358
	Kelas A	.133	30	.183	.964	30	.389

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel *output* di atas diketahui nilai df (derajat kebebasan) untuk kelompok A adalah 30 dan kelompok B 30. maka itu artinya jumlah sampel data untuk masing-masing kelompok kurang dari 50. Sehingga diterapkan teknik *shapiro wilk* untuk mendeteksi kenormalan data dalam penelitian ini sudah bisa dikatakan tepat. Kemudian dari *output* tersebut diketahui nilai Sig. Untuk kelompok A sebesar 0,358 dan nilai Sig. Untuk kelompok B sebesar 0,389. karena nilai Sig. untuk kedua kelompok tersebut $> 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *shapiro wilk* di atas, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa untuk kelompok A dan kelompok B adalah berdistribusi normal.

Berdasarkan uji prasyarat analisis statistik, diperoleh bahwa data hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada penelitian ini berdistribusi normal. Pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan rumus uji t satu sampel atau *Paired Sample T-test* dengan *SPSS For Windows variants 23*. Analisis ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh antara media pembelajaran Kahoot! terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dengan demikian dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

H₀= Tidak ada perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa antara kelompok A dengan kelompok B.

H_a= Ada perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa antara kelompok A dengan kelompok B.



Sebelum kita menafsirkan atas hasil output tersebut, maka terlebih dahulu kita harus mengetahui dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t-test sebagai berikut.

Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa antara kelompok A dan kelompok B. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa antara kelompok A dengan kelompok B.

Tabel 2
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi Belajar Siswa	Equal variances assumed	.598	.442	-16.064	58	.000	-11.267	.701	-12.671	-9.863
	Equal variances not assumed			-16.064	56.652	.000	-11.267	.701	-12.671	-9.862

Berdasarkan output di atas diketahui nilai Sig. *Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar 0,442 > 0,05 maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelompok A dengan kelompok B adalah homogen atau sama. Sehingga penafsiran tabel *output Independent Samples Test* di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel "*Equal variances assumed*".

Berdasarkan tabel *output "Independent Samples Test"* pada bagian "*Equal variances assumed*" diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00 < 0,05, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata motivasi belajar siswa pada kelompok A dengan kelompok B.

Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Kahoot!

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan masing-masing, kelebihan dari berbagai media pembelajaran bisa dari audio, visual, pengaplikasian dan hal-hal lainnya, dengan kelebihan yang berbeda-beda.



Begitupun media pembelajaran Kahoot!, Kahoot! juga memiliki kelebihan tersendiri. Kelebihan dari media pembelajaran Kahoot! diambil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam penggunaan aplikasi Kahoot! saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Beber Kabupaten Cirebon.

Adapun beberapa kelebihan dari media pembelajaran Kahoot! yaitu:

- 1) Proses belajar menjadi lebih menarik
- 2) Desainnya memudahkan pengguna
- 3) Materi tersampaikan dengan baik dan lebih jelas
- 4) Membantu peserta didik mencapai potensi maksimal
- 5) Banyak pilihan kategori
- 6) Belajar menggunakan teknologi
- 7) Fitur pembelajaran yang menarik

Sedangkan untuk kekurangan yang terdapat dari media pembelajaran Kahoot! yaitu:

- 1) Jaringan
- 2) Diskusi tidak terlalu berkembang, soal jawab terbatas
- 3) Keterbatasan perangkat Efektif jika ada pengawasan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa bentuk penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Beber Kabupaten Cirebon adalah: (1) Aplikasi Kahoot! sebagai Media Pembelajaran, dengan fungsi ini Kahoot! diaplikasikan sebagai sebuah website di internet yang menghadirkan suasana kuis yang meriah dan menyenangkan ke dalam proses pembelajaran kelas. Kahoot! menjadi media pembelajaran bersama di kelas dengan bantuan laptop, gawai, dan proyektor. (2) Aplikasi Kahoot! Sebagai Media Evaluasi. Dengan fungsi ini, Kahoot! diaplikasikan sebagai suatu *game* interaktif berbasis pendidikan. Kahoot! menyajikan permainan edukasi sederhana, tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah baik dalam proses evaluasi pembelajaran, pemberian tugas belajar



di rumah maupun untuk hanya sekedar memberikan hiburan (*quiz*) di akhir proses pembelajaran.

Motivasi belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Beber Kabupaten Cirebon yaitu cukup rendah mengingat para siswa mereka merupakan generasi dimana tren gadget sudah menjadi konsumsi sehari-hari. Mereka termasuk kedalam generasi *digital native* dimana seluruh kegiatan dan keseharian mereka tidak bisa jauh dari gadget, hal ini tentunya menjadi suatu tantangan tersendiri bagi para guru dan sekolah karena upaya yang harus dilakukan yaitu mempelajari karakteristik belajar generasi digital dan mulai menyesuaikan agar pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan karakteristik belajar generasi digital. Berbagai hambatan pun dialami oleh guru dan sekolah dalam menerapkan upaya tersebut dengan keterbatasan alat yang mendukung pembelajaran berbasis ICT dikarenakan dalam pengadaannya membutuhkan biaya yang cukup besar, ketersediaan sinyal yang menunjang untuk pengadaan pembelajaran dan juga kecakapan guru yang perlu untuk kembali belajar untuk menyesuaikan dan menyiapkan pembelajaran berbasis ICT yang sesuai dengan karakteristik belajar generasi digital. Kelebihan dan Kekurangan dalam penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Beber Kabupaten Cirebon. Adapun kelebihanannya yaitu (1) Belajar lebih menyenangkan, (2) Mudah untuk digunakan, (3) Mudah memahami materi, (4) Menjadi lebih berkembang, Banyak pilihan kategori (6) Belajar menggunakan teknologi dan (7) Fitur pembelajaran yang menarik. Sedangkan kekurangan dari Aplikasi Kahoot! yaitu (1) Jaringan (2) Soal dan jawaban terlalu pendek (3) Keterbatasan perangkat dan (4) Efektif jika ada pengawasan. Rekomendasi penelitian ini digunakan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran pendidikan agama Islam untuk memberikan variasi suasana belajar bagi siswa untuk tetap menumbuhkan minat belajar dan motivasi belajar yang tinggi.



DAFTAR PUSTAKA

- Andari, Dyah Afifah. 2021. *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Bogor: Guepedia.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Carolyn M. Plump, Julia LaRosa. 2017. "Using Kahoot!! In the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for ELearning Novices." *Management Teaching* 2(2):151-58.
- Creswell, John W. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed*. III. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fajri, N, A Akbar, and S. Zakir. 2021. "Penerapan Aplikasi Kahoot! Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Materi Masuknya Islam Ke Nusantara Di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam." *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat* 78-89.
- Hafizah, Nur. 2022. "Penggunaan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman." *Univeristas Islam Indonesia*.
- Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A. 2017. "Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot! Dalam Pengajaran Abad Ke-21." *Seminar Serantau* 627-35.
- Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, and Abdul Rahman Azahari. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau." *Journal of Environment and Management* 3 (1):55-61.
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi. 2019. "Efektifitas Penggunaan Kahoot!! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot!!To Improve Student Learning Outcomes]." *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 8(1):95-104.
- Jannah, Kunuzil, and Triesninda Pahlevi. 2020. "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi Kahoot!!" Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK



- Negeri 2 Buduran." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8(1):108–21.
- Koreanti, Indah. 2023. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot! Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara Lampung Timur." UIN Raden Intan Lampung.
- Kurniasih, Siti Rohmah, Mulyawan Safwandy Nugraha, Hafid Muslih. 2023. "Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 8(2):275–94.
- Kusumaningtyas, Retno Ayu, Restu Damayanti, Sri Budi Hastuti, and Bunga Sari Fatmawati. 2018. *Uji Kompetensi Guru*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mardina, R. 2011. "Potensi Digital Natives Dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web Di Perguruan Tinggi." *Jurnal Pustakawan Indonesia* 11(1):5–14.
- Miftah, Mohammad. 2022. *Peran, Fungsi, Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung: CV Feniks Muda Sejahtera.
- Mulyadi, Rahmat, Nandang Faturohman, Lukman Nulhakim. 2023. "Pengembangan Media Prezi Video Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 8(1):174–88.
- Nasution. 2011. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nugroho, Anang. 2015. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Video Dan Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video Di SMK N 3 Yogyakarta." Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Nugroho, R.Y. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Fiqih Di SMP Negeri 6 Singosari Malang." *Vicratina Jurnal Pendidikan Islam* 7(9).
- Nunuk. S. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT." in *PORSIDING WORKSHOP NASIONAL*.
- Nurita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Misykat* 3(1):178.



- Pebriyenni, dkk. 2023. "Penggunaan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Nasional Berbasis Multimedia Interaktif : Respon Guru Dan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Pada Implementasi Kurikulum Merdeka." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al- Thariqah* 8(2):329-47.
- Safitri, Izza. 2024. "Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Aliyah NU Maarif Assaadah Bungah Gresik." *Tehcnical and Vocational Education International Journal (TAVEIJ)* 4(1).
- Saidah, Z. 2021. "Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme Perspektif Ibnu Khaldun Terhadap Karakteristik Belajar Siswa Milenial." *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam* 6(2):113-16.
- Salamah Z., Husniyatun. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarsono. 2019. *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot!! Dengan Combro*. Yogyakarta: Deepublish.

