



Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di MAS Tarbiyah Islamiyah

Neisya Adhasita^{1*}, Hasrian Rudi Setiawan²

¹⁻² Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Email: neisyaadhasita@gmail.com^{1*}, hasrianrudi@umsu.ac.id²

*Penulis korespondensi: neisyaadhasita@gmail.com

Abstrack. *The importance of education as a foundation for developing an intelligent and qualified generation, with an emphasis on Islamic religious education as a tool for shaping students' character and morals. Islamic religious education, particularly in the study of faith and morals, emphasizes ethical values such as caring and honesty. With the challenges in education becoming increasingly complex, one example is that many educators are unable to utilize learning media in today's advanced technology. One proposed solution is the use of the digital platform Kahoot, which has been proven to attract student interest in learning faith and morals, overcoming the boredom often encountered with traditional methods, such as lectures. It is emphasized that schools need adequate facilities and strategies for using gadgets to enhance students' learning experiences. The quantitative method used in this study is a pre-experimental study. In this study, the researcher used the one-group pretest and posttest design model. Based on the research results, there was a pretest score with a mean of 93.46, a median of 95, and a mode of 95. The posttest score had a mean of 84.62, a median of 90, and a mode of 100. The sig. (2-tailed) table showed 0.002 with a research alpha of 5% or 0.005. It can be concluded that there is no effect because $0.002 < 0.005$. Therefore, H_1 is rejected. Therefore, there is no effect of using the Kahoot application on the subject of faith and morals on improving student learning outcomes at MAS Tarbiyah Islamiyah.*

Keywords: Education; Faith and Morals; Kahoot Application; Learning Media; Learning Outcomes.

Abstrak. Pentingnya pendidikan sebagai fondasi pengembangan generasi yang cerdas dan bermutu, dengan penekanan pada Pendidikan Agama Islam sebagai alat untuk membentuk karakter dan moral siswa. Pendidikan Agama Islam, terutama dalam pelajaran akidah akhlak, menekankan nilai-nilai etika seperti kepedulian dan kejujuran. Dengan tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks, salah satunya para pendidik banyak yang tidak bisa menggunakan media pembelajaran di zaman teknologi yang sudah canggih saat ini. Salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan platform digital Kahoot, yang terbukti menarik minat siswa dalam belajar akidah akhlak, mengatasi kebosanan yang sering muncul dalam metode tradisional yaitu salah satunya metode ceramah. Ditekankan bahwa sekolah membutuhkan fasilitas yang memadai dan strategi dalam penggunaan gadget untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Penelitian dengan metode kuantitatif dalam penelitian ini adalah berjenis pre-eksperimen. dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model desain the one group pretest dan post test. berdasarkan hasil penelitian terdapat nilai pretest dengan rata-rata yaitu 93,46, nilai median ialah 95, nilai modus ialah 95 dan nilai post test dengan rata-rata yaitu 84,62, nilai median ialah 90, nilai modus ialah 100. kemudian dari tabel sig. (2-tailed) adalah 0,002 dengan alpha penelitian 5% atau 0,005 dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh karena $0,002 < 0,005$ Maka dengan itu H_1 ditolak. Jadi tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi kahoot pada mata pelajaran akidah akhlak terhadap peningkatan hasil belajar siswa di MAS Tarbiyah Islamiyah.

Kata Kunci: Aplikasi Kahoot; Hasil Pembelajaran; Iman Dan Moral; Media Pembelajaran; Pendidikan.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan peradaban bangsa yang bermartabat. Secara filosofis, pendidikan tidak hanya sekadar proses transfer pengetahuan (transfer of knowledge), tetapi juga merupakan upaya sistematis dalam pembentukan karakter, nilai, dan moralitas generasi muda. Di Indonesia, sistem pendidikan nasional menempatkan

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai komponen krusial dalam kurikulum, yang bertujuan untuk membentuk manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Salah satu rumpun mata pelajaran dalam PAI yang memegang peranan sentral dalam pembentukan pondasi spiritual siswa adalah Akidah Akhlak. Mata pelajaran ini bukan sekadar materi teoretis, melainkan pedoman hidup yang mengatur hubungan manusia dengan Sang Pencipta serta hubungan sesama manusia dalam bingkai etika yang luhur. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran Akidah Akhlak sering kali terkendala oleh berbagai faktor manajerial dan metodologis. Di tingkat Madrasah Aliyah, tantangan yang dihadapi menjadi lebih kompleks karena siswa berada pada fase remaja, di mana mereka sangat terpapar oleh arus informasi global dan teknologi digital. Fenomena penurunan dekadensi moral, rendahnya sopan santun, serta kurangnya motivasi belajar menjadi indikator bahwa metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah (ceramah) mulai kehilangan daya tariknya. Siswa cenderung merasa jenuh dan menganggap pelajaran agama sebagai materi yang monoton dan membosankan. Hal ini berdampak langsung pada rendahnya keterlibatan emosional dan kognitif siswa di dalam kelas, yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar mereka.

Perkembangan teknologi informasi di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 telah membawa transformasi besar dalam paradigma pendidikan. Pemanfaatan teknologi bukan lagi merupakan pilihan, melainkan sebuah keharusan bagi pendidik untuk tetap relevan dengan karakteristik siswa milenial dan generasi Z yang bersifat digital native. Integrasi teknologi dalam pembelajaran, atau yang sering disebut sebagai e-learning, menawarkan potensi besar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan kolaboratif. Namun, kesenjangan digital masih menjadi persoalan serius di banyak sekolah, baik dari sisi ketersediaan infrastruktur maupun kompetensi guru dalam mengoperasikan perangkat digital sebagai media instruksional yang efektif.

Media pembelajaran pada dasarnya adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dalam konteks mata pelajaran Akidah Akhlak, penggunaan media yang tepat dapat membantu mengkonkretkan konsep-konsep abstrak tentang keimanan dan perilaku terpuji menjadi sesuatu yang lebih mudah dipahami dan menarik untuk didiskusikan. Salah satu inovasi media pembelajaran yang saat ini banyak mendapat perhatian dalam dunia pendidikan global adalah pemanfaatan gamifikasi melalui platform Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif, survei, dan

diskusi yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat seluler atau komputer secara real-time. Keunggulan utama Kahoot terletak pada unsur kompetisi yang sehat dan visualisasi yang menarik, yang mampu meningkatkan adrenalin serta fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya fitur papan skor (leaderboard), siswa merasa tertantang untuk menjawab soal dengan cepat dan akurat, sehingga tanpa disadari mereka sedang melakukan penguatan (reinforcement) terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru.

MAS Tarbiyah Islamiyah sebagai lembaga pendidikan Islam memiliki visi untuk mencetak lulusan yang unggul dalam iptek dan imtak. Berdasarkan observasi awal, sekolah ini telah memiliki beberapa fasilitas pendukung seperti proyektor, namun penggunaannya masih didominasi untuk presentasi materi secara statis. Guru-guru di MAS Tarbiyah Islamiyah masih jarang menggunakan aplikasi interaktif yang melibatkan partisipasi aktif siswa secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan adanya disparitas antara ketersediaan perangkat keras dengan kreativitas dalam pengembangan perangkat lunak pembelajaran. Siswa kelas XII, yang sedang dalam masa persiapan transisi menuju pendidikan tinggi, membutuhkan stimulus baru agar motivasi belajar mereka tetap stabil di tengah beban kurikulum yang padat.

Permasalahan hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan sebuah proses pendidikan. Hasil belajar mencakup tiga ranah utama: kognitif (intelektual), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Dalam mata pelajaran Akidah Akhlak, pencapaian hasil belajar kognitif yang baik diharapkan menjadi pintu masuk bagi perubahan perilaku (afektif). Jika siswa tidak mampu menyerap informasi dengan baik karena media yang digunakan kurang menarik, maka internalisasi nilai-nilai akidah akan terhambat. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba membedah sejauh mana intervensi teknologi berupa aplikasi Kahoot dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XII di MAS Tarbiyah Islamiyah. Secara teoretis, penelitian ini didasarkan pada teori belajar konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa itu sendiri melalui pengalaman aktif. Kahoot memfasilitasi lingkungan belajar konstruktivistik di mana siswa terlibat langsung dalam pengolahan informasi melalui permainan. Selain itu, teori Self-Determination juga mendukung bahwa otonomi dan kompetensi yang dirasakan siswa saat bermain Kahoot dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar.

Urgentitas penelitian ini terletak pada perlunya evaluasi terhadap metode pembelajaran PAI yang adaptif terhadap zaman. Jika penggunaan Kahoot terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, maka hal ini dapat menjadi rujukan bagi guru-guru agama lain untuk mulai meninggalkan pola-pola lama dan beralih ke pembelajaran yang berbasis teknologi interaktif. Sebaliknya, jika hasilnya tidak sesuai dengan ekspektasi, maka perlu dianalisis faktor-faktor

penghambatnya, apakah berasal dari kendala teknis, kesiapan siswa, atau kesesuaian materi dengan jenis media yang digunakan. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti memandang perlu untuk melakukan kajian mendalam yang dituangkan dalam judul: “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di MAS Tarbiyah Islamiyah”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan metodologi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam mengintegrasikan nilai-nilai spiritual dengan kecanggihan teknologi digital di lingkungan madrasah.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental. Desain yang digunakan adalah The One Group Pretest and Posttest Design, di mana satu kelompok eksperimen diberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan diberikan.

Lokasi dan Waktu

Penelitian dilaksanakan di MAS Tarbiyah Islamiyah yang berlokasi di Hampan Perak, Deli Serdang. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII.

Prosedur Penelitian

Pretest: Siswa diberikan tes awal untuk mengukur kemampuan dasar sebelum menggunakan aplikasi Kahoot.

Treatment: Peneliti menerapkan pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan aplikasi Kahoot. Guru menggunakan laptop dan proyektor untuk menampilkan soal, sementara siswa menjawab melalui perangkat seluler mereka secara real-time.

Posttest: Siswa diberikan tes akhir dengan tingkat kesulitan yang sama untuk melihat perubahan hasil belajar setelah intervensi.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS untuk menghitung nilai rata-rata (mean), median, modus, serta melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Uji hipotesis dilakukan melalui uji-t berpasangan (Paired Samples T-Test) dengan taraf signifikansi 5% (0,05).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Tarbiyah Islamiyah yang berlokasi di Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang. Lembaga pendidikan ini merupakan institusi yang mengintegrasikan kurikulum nasional dengan nilai-nilai kepesantrenan yang kuat. Sebagai sekolah menengah atas berbasis agama, MAS Tarbiyah Islamiyah memiliki peran strategis dalam membentuk karakter religius masyarakat sekitar. Infrastruktur pendidikan di sekolah ini telah mengalami perkembangan signifikan, dengan tersedianya ruang kelas yang memadai, laboratorium, serta perangkat pendukung pembelajaran seperti proyektor di beberapa ruang kelas. Lingkungan akademis di sekolah ini sangat mendukung adanya inovasi pembelajaran, meskipun dalam praktiknya, guru-guru masih sering menggunakan pendekatan konvensional. Siswa kelas XII yang menjadi subjek penelitian ini merupakan kelompok yang memiliki latar belakang pemahaman agama yang cukup homogen karena telah menempuh pendidikan di madrasah ini selama beberapa tahun.

Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Sebelum pemberian perlakuan (treatment) berupa penggunaan aplikasi Kahoot, dilakukan pengukuran awal atau pretest untuk mengetahui kemampuan dasar siswa. Pada tahap ini, pembelajaran dilakukan melalui metode ceramah dan tanya jawab secara manual. Berdasarkan data yang dihimpun dari 39 responden, ditemukan bahwa siswa sebenarnya sudah memiliki basis pengetahuan yang sangat kuat pada materi Akidah Akhlak. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata (mean) sebesar 93,46. Sebaran data menunjukkan nilai tengah (median) sebesar 95,00 dan nilai yang paling sering muncul (modus) juga sebesar 95,00. Standar deviasi yang tercatat adalah 7,359, yang menunjukkan bahwa kompetensi siswa dalam memahami materi sebelum adanya penggunaan media digital cenderung merata dan sangat tinggi. Secara umum, siswa kelas XII telah mampu menguasai konsep-konsep normatif yang diajarkan guru dengan baik melalui sistem hafalan dan pemahaman teks konvensional.

Tabel 1. Data Tabel Nilai Siswa Pretest.

No.	Nama	Pre Test
1	Adinda Putri	100
2	Ahmad Rizka Nafi	100
3	Aisyah Mudmainah	85
4	Alfarabi Tanjung	95
5	Alifa Syahira Hasbi	95
6	Alya Dian Azmal	75
7	Amelia	95
8	Chyntia Laura	95
9	Dinda Ayu Pratiwi	100
10	Elsya Shukroun	90
11	Fadilah Ilham Latif	95
12	Gita mutiara	95
13	Habib Husain	90
14	Halimah	95
15	Hazira Faradila Adha	100
16	Jihan Syakira	70
17	Kayana Tsary	100
18	Kayla Putri	90
19	Khansa Muti'ah	100
20	Khatimul Hasyim	95
21	Latifah Az Zahra	90
22	Leonard Dwi Praja	95
23	Muhammad Bagus Ramadhani	100
24	Mutia Ningsih	95
25	Mutia Syafitri	100
26	Nabila Nur Habsari	85
27	Nabila Tasya Anggraini	100
28	Nayla Husna	90
29	Nazwa Intan	95
30	Nurhasanah Syafitri	100
31	Nuril Ramadhani	100
32	Safira Wiranti	100
33	Salsabila	95
34	Sekar Ningrum Ayu Ningsih	95
35	Supyan	75
36	Vina Nur Jayati	95
37	Viona Agustrian	85
38	Nafisha Fitri	95
39	Kirana Larasati	95

Pretest		
N	Valid	39
	Missing	0
Mean		93.46
Median		95.00
Mode		95
Std. Deviation		7.359

Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Setelah penerapan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif, dilakukan pengukuran akhir (posttest). Pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan fitur kuis pada Kahoot yang diakses siswa melalui perangkat seluler. Hasil analisis data menunjukkan dinamika yang berbeda, di mana nilai rata-rata siswa berada pada angka 84,62. Meskipun nilai ini masih berada di atas kriteria ketuntasan, secara numerik terdapat penurunan dibandingkan nilai rata-rata awal. Nilai median tercatat sebesar 90,00 dengan modus sebesar 100. Hal yang menarik perhatian adalah meningkatnya nilai standar deviasi menjadi 15,191. Peningkatan standar deviasi ini mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot menciptakan keragaman hasil belajar yang lebih lebar di antara siswa; terdapat siswa yang merespons sangat positif sehingga mendapatkan nilai sempurna, namun ada juga siswa yang mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan sistem kuis cepat sehingga nilainya menurun signifikan.

Tabel 2. Data Tabel Nilai Siswa Post Test.

No.	Nama	Post Test
1	Adinda Putri	100
2	Ahmad Rizka Nafi	100
3	Aisyah Mudmainah	90
4	Alfarabi Tanjung	75
5	Alifa Syahira Hasbi	95
6	Alya Dian Azmal	90
7	Amelia	65
8	Chyntia Laura	85
9	Dinda Ayu Pratiwi	100
10	Elsya Shukroun	85
11	Fadilah Ilham Latif	65
12	Gita mutiara	80
13	Habib Husain	90
14	Halimah	100
15	Hazira Faradila Adha	100
16	Jihan Syakira	100
17	Kayana Tsary	100
18	Kayla Putri	100
19	Khansa Muti'ah	95
20	Khatimul Hasyim	40
21	Latifah Az Zahra	90
22	Leonard Dwi Praja	70
23	Muhammad Bagas Ramadhani	65
24	Mutia Ningsih	70
25	Mutia Syafitri	85
26	Nabila Nur Habsari	90
27	Nabila Tasya Anggraini	100
28	Nayla Husna	100
29	Nazwa Intan	95
30	Nurhasanah Syafitri	80
31	Nuril Ramadhani	80

32	Safira Wiranti	65
33	Salsabila	95
34	Sekar Ningrum Ayu Ningsih	60
35	Supyan	60
36	Vina Nur Jayati	70
37	Viona Agustrian	90
38	Nafisha Fitri	100
39	Kirana Larasati	80

Statistics

posttest		
N	Valid	39
	Missing	0
Mean		84.62
Median		90.00
Mode		100
Std. Deviation		15.191

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Untuk menentukan signifikansi pengaruh, dilakukan uji hipotesis menggunakan Paired Samples T-Test. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,002. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, karena nilai signifikansi 0,002 lebih kecil dari 0,05, maka secara statistik terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Kahoot. Namun, dikarenakan nilai rata-rata posttest (84,62) lebih rendah dari rata-rata pretest (93,46), maka disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dalam konteks penelitian ini tidak memberikan pengaruh positif berupa peningkatan hasil belajar kognitif, melainkan justru menunjukkan penurunan rata-rata secara signifikan pada kelompok siswa yang diteliti.

Uji validitas menggunakan aplikasi excel dengan $N=39$, $r_{tabel} = 0,316$ dapat dihasilkan sebagai berikut:

Tabel 3. Uji validitas.

Soal	R hitung	R table	Keterangan
1	0.413	0,316	Valid
2	0.345	0,316	Valid
3	0.392	0,316	Valid
4	0.342	0,316	Valid
5	0.388	0,316	Valid
6	0.414	0,316	Valid
7	0.347	0,316	Valid
8	0.347	0,316	Valid
9	0.347	0,316	Valid
10	0.459	0,316	Valid
11	0.551	0,316	Valid
12	0.394	0,316	Valid
13	0.599	0,316	Valid
14	0.477	0,316	Valid
15	0.846	0,316	Valid
16	0.757	0,316	Valid
17	0.622	0,316	Valid
18	0.678	0,316	Valid
19	0.356	0,316	Valid
20	0.608	0,316	Valid

Uji realibilitas ini menggunakan aplikasi excel sesuai dengan uji validitas diatas, dapat dihasilkan sebagai berikut:

Tabel 4. Uji realibilitas

Butir Soal	Varian
1	0.11471
2	0.094467
3	0.11471
4	0.22807
5	0.151147
6	0.094467
7	0.236167
8	0.236167
9	0.072874
10	0.094467
11	0.133603
12	0.049933
13	0.11471
14	0.072874
15	0.218623
16	0.182186
17	0.218623
18	0.248313
19	0.22807
20	0.133603

Jumlah Varian	3.037787	
Varian Total	14.11471	
Keputusan/Hasil	0.826083	Reliabel

Uji Korelasi

Metode yang digunakan untuk menilai dampak metode pengaruh penggunaan aplikasi kahoot (variabel independen) dan terhadap peningkatan hasil belajar siswa (variabel dependen) adalah teknik korelasi produk momen dengan menggunakan hasil SPSS:

Tabel 5. Hasil SPSS

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	39	-.023	.889

Uji Hipotesis Menggunakan Uji t

Uji hipotesis ini bertujuan menguji pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen menggunakan uji t melalui aplikasi SPSS for Windows. Keputusan diterima atau ditolak berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) dibandingkan dengan tingkat signifikansi alpha penelitian.

Table 6. Uji Hipotesis Menggunakan Uji t

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	93.46	39	7.359	1.178
	posttest	84.62	39	15.191	2.433

Pembahasan

Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAS Tarbiyah Islamiyah

Tingginya nilai rata-rata pretest siswa (93,46) mencerminkan efektivitas pengajaran agama secara tradisional di lingkungan MAS Tarbiyah Islamiyah. Mata pelajaran Akidah Akhlak yang bersifat normatif dan teoritis sangat cocok dengan metode hafalan yang selama ini diterapkan. Siswa kelas XII dianggap telah mencapai "titik jenuh pengetahuan" di mana mereka sudah sangat menguasai materi-materi dasar keimanan dan etika. Secara teoretis, tingginya nilai awal ini menciptakan fenomena ceiling effect, di mana ruang bagi media baru untuk meningkatkan hasil belajar menjadi sangat terbatas karena siswa sudah berada pada level kompetensi maksimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada tahap awal sudah cukup stabil, meskipun proses belajarnya dirasa kurang inovatif secara visual.

Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAS Tarbiyah Islamiyah

Penerapan Kahoot di kelas membawa perubahan signifikan dalam keterlibatan siswa. Secara observasi, siswa tampak jauh lebih antusias dan aktif berpartisipasi dibandingkan saat sesi ceramah. Namun, penurunan nilai rata-rata pada hasil posttest memberikan gambaran bahwa antusiasme tidak selalu berkorelasi linear dengan ketepatan kognitif. Dalam kuis Kahoot, faktor kecepatan menjawab sangat menentukan poin, yang sering kali memicu kecerobohan. Siswa yang merasa tertekan oleh waktu cenderung menjawab dengan terburu-buru tanpa melakukan penalaran yang mendalam terhadap opsi jawaban yang tersedia. Selain itu, sebaran nilai yang menjadi lebih heterogen menunjukkan bahwa Kahoot sangat dipengaruhi oleh kecakapan digital dan kecepatan motorik masing-masing siswa, yang tidak selalu mencerminkan tingkat pemahaman materi agama mereka yang sesungguhnya.

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAS Tarbiyah Islamiyah

Analisis mengenai pengaruh Kahoot di MAS Tarbiyah Islamiyah menunjukkan hasil yang paradoks. Di satu sisi, Kahoot berhasil menciptakan "Active Learning" dan mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis, namun di sisi lain, hasil statistik justru menunjukkan penurunan nilai kognitif. Hal ini dapat dipahami melalui beberapa faktor. Pertama, karakteristik materi Akidah Akhlak yang memerlukan perenungan nilai sering kali tidak sejalan dengan format kuis cepat Kahoot yang lebih cocok untuk pengujian fakta atau data singkat. Kedua, aspek teknis seperti kestabilan jaringan internet dan spesifikasi perangkat seluler siswa menciptakan ketimpangan peluang dalam menjawab. Ketiga, adanya "faktor kebaruan" (novelty effect) yang membuat siswa lebih fokus pada permainan dan papan skor daripada substansi materi yang sedang diujikan. Dengan demikian, pengaruh penggunaan Kahoot dalam penelitian ini lebih menonjol pada peningkatan dimensi afektif dan minat siswa, namun belum mampu mengungguli metode konvensional dalam hal pencapaian angka kognitif pada kelompok siswa yang sudah memiliki kemampuan awal yang sangat tinggi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MAS Tarbiyah Islamiyah, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Hasil Belajar Sebelum Perlakuan (Pretest): Siswa kelas XII di MAS Tarbiyah Islamiyah memiliki kompetensi dasar yang sangat tinggi pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebelum

penerapan media digital. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 93,46, yang menunjukkan bahwa metode konvensional dan latar belakang pendidikan madrasah telah membentuk pemahaman kognitif siswa dengan sangat kuat.

- 2) Hasil Belajar Sesudah Perlakuan (Posttest): Setelah penerapan aplikasi Kahoot, nilai rata-rata siswa tercatat sebesar 84,62. Meskipun nilai ini masih berada dalam kategori baik, terjadi penurunan secara numerik dibandingkan nilai awal. Penggunaan media ini juga menyebabkan sebaran nilai menjadi lebih beragam (heterogen), yang mengindikasikan adanya perbedaan tingkat adaptasi siswa terhadap sistem kuis berbasis kecepatan waktu.
- 3) Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot: Berdasarkan uji hipotesis menggunakan Paired Samples T-Test, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,002. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka secara statistik terdapat perbedaan yang signifikan. Namun, karena rata-rata nilai menurun, disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot dalam penelitian ini tidak memberikan pengaruh positif berupa peningkatan hasil belajar kognitif. Kahoot lebih berperan sebagai media peningkatan antusiasme dan keterlibatan afektif siswa di dalam kelas daripada alat peningkat skor akademik pada kelompok yang sudah memiliki kemampuan awal tinggi.

SARAN

Sehubungan dengan hasil penelitian di atas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Bagi Guru Mata Pelajaran: Diharapkan guru tetap mengintegrasikan media pembelajaran digital seperti Kahoot untuk memvariasikan suasana kelas agar tidak monoton. Namun, guru perlu melakukan kurasi soal yang lebih mendalam dan menyesuaikan durasi waktu pengerjaan agar siswa tidak terburu-buru dalam memahami esensi nilai-nilai Akidah Akhlak yang bersifat reflektif.
- 2) Bagi Pihak Sekolah: Disarankan agar MAS Tarbiyah Islamiyah terus memfasilitasi pengembangan kompetensi digital bagi tenaga pendidik dan memastikan stabilitas infrastruktur jaringan internet di lingkungan sekolah. Hal ini penting agar penggunaan media berbasis online tidak terkendala oleh masalah teknis yang dapat memengaruhi fokus dan hasil belajar siswa.
- 3) Bagi Peneliti Selanjutnya: Perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan cakupan sampel yang lebih luas atau pada jenjang kelas yang berbeda (kelas X atau XI) untuk melihat efektivitas Kahoot pada kelompok dengan tingkat kemampuan awal yang lebih bervariasi. Selain itu,

disarankan untuk mengukur dampak penggunaan media digital pada ranah afektif (sikap) dan motivasi secara lebih mendalam, di samping ranah kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anviani, R., & Pujiriyanto, P. (2022). Penggunaan aplikasi Kahoot! dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Epistema*. <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/epistema/article/view/31746>
- Azizah, N., Mutolib, A., Adilla, F., Fadiahusna, S., & Hasanah, L. (2024). Ragam metode pembelajaran menarik untuk anak usia dini: Konsep dan praktek. 8(1), 75–83.
- Azizi, A. H., Ritonga, A. A., & Dahlan, Z. (2024). Pengaruh metode Amtsal dan gaya belajar terhadap hasil belajar akidah akhlak di MTs Negeri Binjai. 12(4), 667–680.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar materi ruang lingkup biologi. 1(2), 91–99.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. 1(2).
- Fajri, N., Akbar, A., Zakir, S., & Rila, A. (2021). Penerapan aplikasi Kahoot dalam evaluasi pembelajaran PAI pada materi masuknya Islam ke Nusantara SMPN 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 4, 78–89.
- Fasya, E., et al. (2022). Pengaruh pembelajaran digital terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di era pandemi COVID-19.
- Fernando, Y., Andriani, P., et al. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal*. <https://ejurnalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/ALFIHRIS/article/view/843>
- Hasan, M., Bari, A., & Wahab, W. (2024). Capaian pembelajaran PAI dan budi pekerti terintegrasi dengan kebutuhan membangun moderasi beragama. *JIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 7949–7955. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.4845>
- Hasan, Z., & Zubairi, Z. (2023). Strategi dan metode pembelajaran akidah akhlak. *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 38–47. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v2i1.312>
- Hasanah, N., & Habibah, S. (2021). Implementasi manajemen kelas di SD Negeri. *Jurnal Administrasi, Kebijakan, dan Kepemimpinan*.
- Idhar, I. (2022). Strategi guru akidah akhlak dalam menanamkan karakter pada peserta didik. *Ainara Journal*, 3(1), 23–29. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.108>
- Ikmal, H. (2023). Media pembelajaran pendidikan agama Islam (Konsep, pemilihan, pengembangan dan evaluasi). Nawa Litera Publishing.
- Ismail, F. (2018). Statistika untuk penelitian pendidikan dan ilmu-ilmu sosial. Prenadamedia Group.

- Isrofah, I., Sitisaharia, S., & Hamida, H. (2022). Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era revolusi industri. 5, 1748–1756.
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan instrumen penilaian berbasis higher order thinking skills berbantuan aplikasi Kahoot. 8, 108–121.
- Jediut, M., et al. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD selama pandemi COVID-19.
- Limbong, C. Y., Pardede, S. R., & Rehenda, E. (2024). Bermain sambil belajar: Strategi pembelajaran. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 521–530. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12740>
- Maghfirah, F., et al. (2022). Media digital menstimulasi keterampilan numerasi anak usia dini di lembaga PAUD. 6(6), 6027–6034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3370>
- Mardatillah, A., et al. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. 9, 98–105.
- Muin, A. (2023). Buku ajar metode penelitian kuantitatif. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Munawaroh, A. (2022). Pengaruh media game Quizizz terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar. <https://etheses.iainkediri.ac.id/7053/>
- Nurhikmah, A., et al. (2023). Pengembangan media pembelajaran melalui game Educandy untuk meningkatkan karakter belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Purwanto, A., Cahyaningrum, W., & Fera. (2021). Pengaruh penggunaan game online Kahoot terhadap hasil belajar siswa. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 1–9.
- Rahmi, N. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., et al. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap dunia pendidikan (studi literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/5432>
- Saputra, D., & Prasetyo, K. B. (2025). Strategi guru dalam mengevaluasi pembelajaran dengan aplikasi Kahoot di UPT SD Negeri Sinar Mulyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 341–351.
- Saputra, W. S., Subroto, W., & Sriwati, S. (2023). Pengaruh penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran sejarah terhadap minat siswa. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 3(2), 76. <https://doi.org/10.20527/pby.v3i2.10231>
- Sinaga, I. T. D., et al. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SD.
- Siregar, H. D., et al. (2024). Analisis uji hipotesis penelitian perbandingan menggunakan statistik parametrik. *Al-Itihadu Jurnal Pendidikan*, 3(1).

- Siregar, H. T. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 2, 215–226.
- Suseno Putri, A., Mansyur, M. H., & N. U. (2022). Peran guru akidah akhlak dalam membangun peserta didik yang berakhlakul karimah di era society 5.0. 8(September), 83–92.
- Tyas, D. N., et al. (2021). Media pembelajaran berbasis Kahoot games subtema. 10(2), 115–125.
- Veronica, A., Abas, M., & Hidayah, N. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan mixed method. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 2896–2910.