



Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di MAN 1 Padang Pariaman

Adria Nelisa Putri^{1*}, Oktarina Yusra², Jasmienti³, Fajriyani Arsyah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambeki Bukittinggi, Indonesia

E-mail: adrianelisa14@gmail.com¹, oktarinayusra@uinbukittinggi.ac.id², jasmienti@uinbukittinggi.ac.id³, fajriyaniarsya@uinbukittinggi.ac.id⁴

Alamat: Jl. Gurun Aua, Kubang Putih, Kec. Banuhampu, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat 26181

*Korespondensi penulis: adrianelisa14@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze the effect of Kahoot media on student learning outcomes in Aqidah Akhlak learning in class X MAN 1 Padang Pariaman. The method used is quasi-experiment with Time Series Design and quantitative approach. The study population included 256 grade X students, with samples of class X.I as the control class and X.VI as the experimental class, each totaling 36 students, who were selected by simple randomization. Data were collected through an objective test with 25 questions. The results showed that the average student learning outcomes in the experimental class using Kahoot media reached 75.44%, higher than the control class of 67.89%. Hypothesis testing using SPSS 22.0 resulted in a significant value of 0.045 ($\alpha < 0.05$), indicating that the use of Kahoot media significantly improved Aqidah Akhlak student learning outcomes. Thus, the research hypothesis is accepted.*

Keywords: Media, Learning, Kahoot.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Aqidah Akhlak di kelas X MAN 1 Padang Pariaman. Metode yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan desain Time Series Design dan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian meliputi 256 siswa kelas X, dengan sampel kelas X.I sebagai kelas kontrol dan X.VI sebagai kelas eksperimen, masing-masing berjumlah 36 siswa, yang dipilih secara acak sederhana. Data dikumpulkan melalui tes objektif dengan 25 soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media Kahoot mencapai 75,44%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 67,89%. Pengujian hipotesis menggunakan SPSS 22.0 menghasilkan nilai signifikan 0,045 ($\alpha < 0,05$), menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa Aqidah Akhlak. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima.

Kata kunci: Media, Pembelajaran, Kahoot.

1. LATAR BELAKANG

Proses pembelajaran merupakan interaksi dinamis antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Rustaman (2003) menyatakan bahwa proses pembelajaran melibatkan interaksi dan komunikasi yang berkelanjutan antara guru dan siswa dalam lingkungan pendidikan. Dalam hal ini, media pembelajaran menjadi sarana penting untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan, guna memastikan tercapainya proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien (Rohani, 2007).

Media pembelajaran dirancang untuk meningkatkan hasil belajar dengan membuat proses komunikasi dalam pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Maysa Latifa, 2024). Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan

lebih baik serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan interaktif. Di era modern ini, media berbasis teknologi seperti Kahoot menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk mendukung pembelajaran. Kahoot adalah platform berbasis internet yang menyediakan kuis interaktif, yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Dengan tampilan yang menarik dan fitur umpan balik langsung, Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Arif Rizki, 2024).

Namun, berdasarkan observasi di MAN 1 Padang Pariaman pada tanggal 28 Oktober 2023, proses pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak masih menghadapi tantangan. Guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti Lembar Kerja Siswa (LKS), papan tulis, dan buku paket. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Wawancara dengan guru Akidah Akhlak, Bapak Isnaini, mengungkapkan bahwa meskipun proses pembelajaran berjalan cukup baik, beberapa siswa masih kurang aktif dan hasil belajarnya belum memenuhi Standar Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Data hasil belajar pada materi "Hidup Mulia dengan Menghormati Orang Tua dan Guru" menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum mencapai nilai sumatif yang diharapkan.

Melihat pentingnya peran media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, penelitian ini difokuskan pada penerapan media berbasis Kahoot dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Media ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga bertujuan untuk menjawab tantangan pembelajaran Akidah Akhlak di era modern, dengan mengintegrasikan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memperbaiki metode pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya di MAN 1 Padang Pariaman, dan secara umum di dunia pendidikan Islam.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan Quasi Experimental Design, yaitu eksperimen yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak memungkinkan pengendalian penuh terhadap faktor-faktor luar yang dapat memengaruhi proses eksperimen. Desain time series digunakan untuk mendukung penelitian ini, di mana baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen diberikan pretest dan posttest yang sama. Kelompok kontrol diperlakukan sama dengan kelompok eksperimen, namun tanpa menggunakan media pembelajaran Kahoot (Sugiyono, 2019).

Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa MAN 1 Padang Pariaman tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 256 siswa. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik simple random sampling, yaitu metode pemilihan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi. Setelah menguji homogenitas kemampuan awal siswa, ditemukan bahwa populasi bersifat homogen. Proses pengambilan sampel dilakukan dengan menggulung kertas bertuliskan nama-nama kelas, kemudian memilih dua gulungan secara acak. Kelas yang pertama terpilih menjadi kelas kontrol, yaitu kelas X.I, sedangkan kelas kedua menjadi kelas eksperimen, yaitu kelas X.VI.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan berdistribusi normal atau tidak merupakan tujuan dari uji normalitas. Melalui penggunaan tes normalitas SPSS Kolmogorov-Smirnov, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	Pretest Kontrol	,087	36	,200 [*]	,969	36	,394
	Posttest Kontrol	,118	36	,200 [*]	,961	36	,224
	Pretest Eksperimen	,103	36	,200 [*]	,959	36	,205
	Posttest Eksperimen	,118	36	,200 [*]	,956	36	,158

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

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol sebesar $0,20 >$ taraf signifikan α (0,05). Oleh karena itu, kedua kumpulan data dalam penelitian ini berdistribusi normal sehingga memungkinkan untuk dilakukan uji homogenitas.

Uji Homogenitas

Menentukan homogen atau tidaknya suatu data merupakan tujuan dari uji homogenitas data. Tabel berikut menampilkan hasil uji homogenitas :

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	,000	1	70	,988
	Based on Median	,010	1	70	,921
	Based on Median and with adjusted df	,010	1	68,432	,921
	Based on trimmed mean	,000	1	70	,990

Dari tabel berikut dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen karena nilai signifikansi pada kelas eksperimen dan kontrol sebesar $0,98 >$ taraf signifikan α (0,05).

Analisis Data

Uji Hipotesis

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Hasil Uji-t Independent
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
Hasil Belajar	Equal variances assumed	,000	,988	-2,041	70	,045	-7,556	3,702	-14,939	-,172
	Equal variances not assumed			-2,041	69,509	,045	-7,556	3,702	-14,940	-,171

Hasil pengujian digunakan dalam pengujian hipotesis untuk mengetahui rata-rata pengikut kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan berbeda secara signifikan. Jadi, dengan menggunakan hasil komputasi dari aplikasi SPSS 22 for Windows, uji t independen diterapkan sebagai berikut :

Nilai sig diperoleh dari perhitungan uji t independen yang ditunjukkan pada tabel di atas. Mengingat nilai 2-tailed sebesar $0,045 < 0,05$ maka dapat dikatakan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Penggunaan media Kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran moral believe di MAN 1 Padang Pariaman berdasarkan diterimanya hipotesis penelitian.

Untuk lebih jelasnya mengetahui rata-rata posttest kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat tabel statistik berikut ini:

Tabel 4. Hasil Rata rata Post Test Kelas Eksperimen dan Control

Hasil Rata-rata Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Posttest Kontrol	36	67,89	16,353	2,725
	Posttest Eksperimen	36	75,44	15,032	2,505

Pada tabel diatas kelas eksperimen (kelas X.6) siswa melaksanakan pembelajaran menggunakan media kahoot dengan materi Hikmah, Iffah, Syaja'ah, dan „Adalah. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 48. Rata-rata nilai nilainya 75,44. Pada kelas kontrol (kelas X.1) siswa melaksanakan pembelajaran secara konvensional dengan materi Hikmah, Iffah, Syaja'ah, dan „Adalah. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 36. Rata-rata nilainya 67,89.

Proses pemberian nilai terhadap hasil belajar yang dicapai siswa berdasarkan kriteria yang telah ditentukan disebut dengan penilaian hasil belajar. Keterampilan yang dimiliki siswa setelah pengalaman pendidikannya dikenal sebagai hasil belajar. Evaluasi hasil belajar yang dibahas dalam penelitian ini hanya berkaitan dengan evaluasi kognitif. Kognitif dalam arti telah menguasai materi yang diajarkan di kelas oleh guru yang ditentukan oleh instrumen atau penilaian.

Penilaian hasil belajar Akidah Akhlak pada kelas eksperimen menggunakan Kahoot, dimulai dengan peneliti menjelaskan pengertian, bentuk- bentuk, keutamaan Hikmah, Iffah, Syaja'ah, dan „Adalah. Kemudian peneliti berikan siswa kesempatan untuk bertanya tentang apa saja yang belum mereka pahami tentang materi yang diajarkan.. Selanjutnya peneliti memberikan soal dengan menampilkan slide soal dan masing-masing siswa mengerjakannya, pada saat yang sama setelah siswa menjawab soal satu persatu, terlihat di layar proyektor hasil benar atau salahnya jawabannya dan lebih berhati-hati lagi dalam menjawab slide soal berikut yang akan ditampilkan. Pada kesempatan ini, siswa bisa menambah kosentrasi dan mencegah kebosanan, sehingga mendorong siswa untuk lebih giat belajar dan meningkatkan prestasinya dalam mata kuliah Aqidah Akhlak.

Selanjutnya penilaian hasil belajar pada kelas kontrol dimulai dengan peneliti memberikan pelajaran mengenai Hikmah, Iffah, Syaja'ah, dan „Adalah. Peneliti menjelaskan pengertian, bentuk-bentuk, keutamaan Hikmah, Iffah,

Syaja'ah, dan „Adalah. Selanjutnya peneliti Berikan siswa kesempatan untuk bertanya tentang apa saja yang belum mereka pahami tentang materi yang diajarkan. Kemudian siswa diberikan soal yang akan dijawab siswa pada lembar jawabannya masing-masing, kemudian peneliti mengoreksi lembar siswa satu persatu, hal inilah yang menjadi perbedaan dengan menggunakan Kahoot yang mana hasil jawaban siswa telah otomatis keluar setelah siswa mengerjakan latihan soal.

Penilaian hasil belajar Akidah Akhlak menggunakan Karena setiap soal memiliki batasan waktu, Kahoot tidak memperbolehkan siswa berdebat atau berbagi pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Namun, hal ini memungkinkan siswa untuk berpikir cepat dan mencapai pemahamannya sendiri tentang Aqidah Akhlak. Dibandingkan dengan penilaian

hasil belajar secara manual, penawaran Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak siswa karena siswa terlibat dan tertantang, serta semangatnya seolah tidak menyerah begitu saja untuk terus mengerjakan soal-soal di aplikasi Kahoot.

Temuan perhitungan SPSS 22 menunjukkan adanya sig. (2 tailed) sebesar 0,045, dengan tingkat sebenarnya kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan hipotesis penelitian valid sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media Kahoot di kelas berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Proses pembelajaran media kahoot yang diterapkan ternyata dapat dibuktikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. selain itu siswa diberi kesempatan untuk fokus mengerjakan soal-soal tersebut. Kegiatan-kegiatan siswa tersebut diduga berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang disimpulkan menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot saat pembelajaran Akidah Akhlak pada kelas eksperimen menggunakan Kahoot, dimulai dengan peneliti menjelaskan pengertian, bentuk- bentuk, keutamaan Hikmah, Iffah, Syaja`ah, dan „Adalah. Kemudian peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan persoalan yang belum dipahami dari materi yang diajarkan. Selanjutnya peneliti memberikan soal dengan menampilkan slide soal dan masing-masing siswa mengerjakannya, pada saat yang sama setelah siswa menjawab soal satu persatu, terlihat di layar proyektor hasil benar atau salahnya jawabannya dan lebih berhati-hati lagi dalam menjawab slide soal berikut yang akan ditampilkan. Siswa dapat belajar lebih aktif dan meningkatkan hasil belajarnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan cara meningkatkan konsentrasi dan menghindari rasa bosan pada kesempatan ini. Berdasarkan hasil perhitungan pada analisis data SPSS menunjukkan sig. (2 tailed) sebesar 0,045, nilai tersebut mencapai taraf nyata $< 0,05$. Hal ini menunjukkan diterimanya hipotesis penelitian sehingga diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN 1 Padang Pariaman.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Atika, N. Z., & Junaidi. (2019). Hubungan karakter siswa dengan hasil belajar sosiologi siswa kelas X dan IX IPS di SMA Negeri 2 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Kajian: Pendidikan dan Pembelajaran*, 1. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i1.4>
- Christiani, N., et al. (2019). *Modul teknologi pembelajaran: Kahoot*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru dan anak didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1). <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Kutsiyyah. (2019). *Pembelajaran akidah akhlak*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Latifa, M., Pratama, A. R., Hasan, R. H., Kamal, M., & Zakir, S. (2024). Evaluation of interactive learning through the Quizizz application at MTsN 2 Payakumbuh City. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(2). <https://doi.org/10.18860/jpai.v10i2.24400>
- M, Iswantir, Rosanti, I., et al. (2023). Pengaruh media pembelajaran Quipper School terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kinali. *Journal on Education*, 5(3). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1360>
- Pratama, A. R., & Latifa, M. (2024). Inovasi kurikulum pendidikan agama Islam (PAI) dalam mendorong penanaman nilai-nilai kearifan lokal. *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 145–152. <https://doi.org/10.51806/an-nahdlah.v4i1.160>
- Pratama, A. R., Iswandi, I., Saputra, A., Hasan, R. H., & Arifmiboy, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran Learning Cycle 5E terhadap aktivitas belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMA Negeri 4 Kota Bukittinggi. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 3(1), 16–28. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v3i1.642>
- Rahman, Y. (2023). Peningkatan hasil belajar PAI siswa kelas VI di SMP Negeri 3 Ampek Angkek berbantuan media kuis Kahoot. *Irje: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.354>
- Rizki, A., Dafirsam, D., & Arifmiboy, A. (2024). Pengaruh media Kahoot terhadap minat belajar PAI siswa kelas IV di SDN 15 Sutijo. *MASALIQ*, 5(1), 60–68. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i1.4319>
- Rustam. (2003). *Strategi belajar mengajar biologi*. Jakarta: Depdikbud.
- Sinar, D. (2018). *Metode active learning*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumarso. (2019). *Pembimbingan guru membuat kuis online Kahoot dengan Combro*. Sleman: Deepublish.

Supratman. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran TIK di SMKN 1 Dua Koto Kabupaten Pasaman. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i5.19075>