



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 3 (2025) pp: 6295-6301

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Game Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di MAN 5 Agam

Fira Neti Susanti¹, Desti Sartini²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia
netisusantif@gmail.com¹, destisartini@uinbukittinggi.ac.id²

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah guru masih sering menggunakan media papan tulis dalam pembelajaran, yang membuat siswa merasa bosan yang menyebabkan minat belajar siswa masih ada yang rendah. Kahoot dipilih karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain "One Group Pretest-Posttest." Sampel penelitian terdiri dari 18 siswa kelas XI IPS yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar yang sudah divalidasi dan diuji reliabilitasnya untuk memastikan keakuratan data. Uji prasyarat analisis, seperti uji normalitas dan homogenitas, juga dilakukan untuk memastikan data berdistribusi normal dan homogen. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa setelah diterapkannya media Kahoot. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji Paired Sample T-Test yang memberikan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Rata-rata nilai minat belajar siswa meningkat dari 66.94 pada pretest menjadi 74.06 pada posttest, yang membuktikan adanya peningkatan yang signifikan setelah penerapan Kahoot. Peningkatan minat belajar ini disebabkan oleh sifat interaktif, visual yang menarik, dan kompetitif dari Kahoot yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan Kahoot memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menyenangkan, yang berkontribusi pada peningkatan konsentrasi dan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam mata pelajaran Fikih.

Kata kunci: Kahoot, Minat belajar, Fikih

1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar yang memiliki tujuan untuk mewujudkan suatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Hal tersebut memberikan pandangan bahwa pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Hingga saat ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sarasannya yaitu manusia (Rahman & Munandar, 2022). Pendidikan dalam perspektif Islam diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadian pada dirinya agar sesuai dengan nilai-nilai yang terdapat dalam masyarakat dan negara. Maka dari itu pendidikan adalah sebuah kegiatan manusia yang dilakukan untuk membantu sesama umat manusia supaya bisa meraih harkat dan martabatnya sebagai manusia (Abha, 2013).

Dalam sebuah pendidikan perlu ada yang namanya seorang pendidik. Pendidik tersebut berkewajiban melakukan perkembangan dalam kegiatan pembelajaran, karena pada dasarnya dalam dunia pendidikan komponen yang memiliki pengaruh yang sangat signifikan adalah seorang pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut. Dalam hal ini pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang sesuai

dengan minat belajar peserta didik, atau dengan kata lain pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu membuat peserta didiknya merasa tidak jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Apabila dalam proses pembelajaran peserta didik memiliki ketertarikan terhadap materi pembelajaran serta didukung dengan pendidik yang memiliki kemampuan atau keterampilan dalam menyampaikan materi pembelajaran, hal tersebut akan membuat peserta didik lebih bersemangat dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut dan tentu saja membuat tujuan dalam pembelajaran akan tercapai dengan optimal. Salah satu hal yang dapat dilakukan pendidik agar terciptanya proses belajar dan mengajar yang menarik adalah dengan memperhatikan media pembelajaran yang digunakan (Samsimar, 2019).

Penerapan teknologi informasi bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan juga mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan agar minat belajar siswa meningkat adalah penggunaan media *game* Kahoot (Sriwigati, 2020). Penggunaan media berbasis *game* seperti Kahoot dapat menjadikan pembelajaran terasa lebih menyenangkan. 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 hanya untuk sekedar memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. Kahoot dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk pembelajaran Fikih (Sefirindiyana & Husai, 2023).

Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya.

Menurut Karl M. Kapp, dalam bukunya tahun 2012 *The Gamification of Learning and Instruction*, mengeksplorasi bagaimana elemen permainan seperti tantangan, umpan balik instan, dan kompetisi dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Ia menekankan pentingnya mengintegrasikan mekanisme permainan ini ke dalam lingkungan pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif (Kapp, 2012).

Minat adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus, minat ini erat kaitannya dengan perasaan senang, karena itu dapat dikatakan minat itu terjadi karena sikap senang kepada sesuatu, orang berminat pada sesuatu berarti menunjukkan sikapnya senang kepada sesuatu. Dengan adanya minat pada diri peserta didik dalam mempelajari suatu pembelajaran akan membantu peserta didik tersebut untuk mencapai keberhasilan belajarnya. Keberhasilan yang dicapai bukan hanya berupa nilai atau prestasi saja tetapi adanya perubahan tingkah laku pada peserta didik (Slameto, 1991).

Berdasarkan hasil observasi awal, wawancara dan pra penelitian di MAN 5 AGAM pada tanggal 22 Februari pengaplikasian pembelajaran Fikih masih jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran. masih sering menggunakan media papan tulis dalam pembelajaran sehingga masih ada peserta didik yang merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung dan hal tersebut juga yang menyebabkan minat belajar siswa masih ada yang rendah dalam pembelajaran Fikih. Sehingga untuk meningkatkan minat belajar peserta didik bisa dilakukan dengan cara menciptakan media pembelajaran yang menarik seperti penggunaan media *game* Kahoot. Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di sekolah MAN 5 AGAM pada kelas XI IPS

ditemukan bahwa dari 18 siswa di kelas tersebut yang disurvei, 67 % (12 orang) siswa yang memiliki minat yang rendah, 17 % (3 orang) yang memiliki minat sedang dan 16 % (3 orang) memiliki minat tinggi. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di MAN 5 Agam”**

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MAN 5 Agam tahun pelajaran 2024/2025 dengan populasi sebanyak 48 siswa, sedangkan sampel ditentukan secara *purposive sampling* pada kelas XI IPS yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket tertutup untuk mengukur minat belajar serta dokumentasi sebagai data pendukung. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang telah disusun berdasarkan indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa. Instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan bantuan SPSS 26, menghasilkan 20 item valid dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,923 yang menunjukkan reliabilitas tinggi. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah perlakuan berupa penggunaan media game Kahoot dalam pembelajaran.

3. Hasil dan Diskusi

Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Case Processing Summary							
		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	Kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nilai	Pre test	18	100.0%	0	0.0%	18	100.0%
	Post test	18	100.0%	0	0.0%	18	100.0%

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Pre test	.222	18	.019*	.909	18	.225
	Post test	.194	18	.071*	.927	18	.356

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan SPSS 26 *shapiro-wilk* di atas diperoleh nilai signifikan sebesar 0,225 untuk pre test dan 0,356 untuk post test. Jadi, hasil yang diperoleh lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.886	1	34	.353

Based on Median	.407	1	34	.528
Based on Median and with adjusted df	.407	1	28.644	.529
Based on trimmed mean	.860	1	34	.360

Berdasarkan hasil uji homogenitas data di atas, diperoleh nilai sig= 0.353 Dapat diambil kesimpulan bahwasanya nilai sig = 0,353 > 0,05 maka data memiliki variansi yang sama (homogen).

Uji Hipotesis

Tabel 3. Hasil Uji Paired T-Test

Test	n	Stastistika deskriptif	Paired T-Test		
		M (Std. D)	t	df	Sig. (2- tailed)
Pre Test	18	66.94 (4.97)	-5.079	17	0.000
Post Test	18	74.06 (3.81)			

Pada tabel di atas uji hipotesis yang digunakan adalah Paired Sample T Test. Dapat kita liat minat belajar siswa dengan menerapkan *game* Kahoot lebih tinggi dibandingkan dengan minat belajar siswa sebelum menerapkan media *game Kahoot* dan hasil uji Paired Sampel T-Test menunjukkan angka yang signifikansi (2 tailed) $p = 0.000$, < 0.05 jadi H_0 pada penelitian ini di tolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan rata-rata nilai angket sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan *game kahoot*.

Pembahasan

Berdasarkan analisis hipotesis dari angket minat belajar, ditemukan adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media game Kahoot terhadap minat belajar siswa. Keputusan ini didasarkan pada nilai signifikansi yang diperoleh, yaitu 0,000, yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$. Menurut kriteria pengambilan keputusan, H_0 ditolak jika nilai signifikansi kurang dari 0,05.

Kahoot adalah platform pembelajaran interaktif berbasis game yang memungkinkan guru untuk membuat kuis, survei, dan diskusi secara real-time. Penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran terbukti dapat merangsang minat belajar siswa berkat sifatnya yang interaktif dan kompetitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Kahoot secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran fikih.

Interaktivitas dan keterlibatan aktif siswa menjadi salah satu faktor utama dalam peningkatan ini. Dengan format yang mengharuskan mereka untuk merespons secara langsung, siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi. Tingkat keterlibatan ini menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, elemen kompetitif yang dihadirkan oleh Kahoot, seperti sistem poin berfungsi sebagai pendorong bagi siswa untuk meningkatkan usaha mereka dalam memahami materi. Dengan adanya kompetisi yang sehat di antara rekan-rekan mereka, siswa yang biasanya cenderung pasif menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk belajar dengan lebih giat demi meraih skor tinggi.

Kahoot juga memberikan umpan balik langsung mengenai jawaban yang benar atau salah, memungkinkan siswa untuk segera mengevaluasi pemahaman mereka dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Proses ini tidak hanya mempercepat pembelajaran, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pelajaran, yang berdampak positif pada minat belajar mereka. Dengan hadirnya variasi dalam metode pembelajaran, Kahoot menjadikan proses belajar lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Variasi ini membantu mengurangi kejenuhan yang sering dialami siswa, sehingga mereka lebih bersemangat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan kelas. Dibandingkan dengan hanya sebatas menggunakan papan tulis, penerapan game Kahoot menunjukkan hasil yang lebih baik dalam hal minat belajar. Penelitian ini menemukan bahwa siswa yang menggunakan Kahoot memiliki tingkat minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang mengikuti pembelajaran tanpa media. Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor :

1) Interaktivitas Media Kahoot

Kahoot menawarkan pendekatan pembelajaran yang interaktif melalui kuis berbasis permainan. Interaktivitas ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional. Menurut teori Belajar Bermain (Playful Learning), siswa cenderung lebih termotivasi ketika belajar dikemas dalam bentuk yang menyenangkan. Hal ini selaras dengan pernyataan Wuryanto yang menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan konsentrasi dan minat siswa terhadap materi Pelajaran (Wuryanto, 2019).

2) Nuansa Kompetitif yang Meningkatkan Motivasi,

Kahoot menciptakan suasana kompetitif yang sehat melalui leaderboard dan sistem skor. Kompetisi ini mendorong siswa untuk lebih fokus dan aktif selama pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, siswa menunjukkan peningkatan dalam indikator perhatian, rasa ketertarikan, dan usaha selama pembelajaran.

3) Fitur Visual dan Audio yang Menarik

Desain visual Kahoot yang penuh warna serta efek suara yang menarik mampu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton. Dalam pembelajaran tradisional menggunakan papan tulis, siswa sering mengeluhkan kebosanan karena menyampaikan materi yang cenderung pasif. Namun, melalui Kahoot, siswa merasa lebih terlibat karena adanya unsur audio-visual yang merangsang perhatian mereka (Hakeem, 2017).

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya Pada indikator perasaan senang media game Kahoot menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga membuat siswa merasa lebih mudah mengingat materi. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohmah, yaitu penggunaan media game Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih kreatif, tidak membosankan, dan menyenangkan (Rohmah, 2019). Pada indikator perhatian siswa terhadap pembelajaran, Aplikasi Kahoot membuat siswa menjadi memperhatikan materi dan peringkat nilai kuis siswa yang terdapat di dalam media game Kahoot. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Puspitasari yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat fokus pada pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Iman yang memperoleh nilai pada aspek fokus sebesar 3,89 dalam kategori sangat baik. Kahoot dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga siswa lebih fokus untuk memahami materi yang diberikan.

Pada indikator keterlibatan siswa terhadap pembelajaran penggunaan media game Kahoot membuat siswa lebih aktif dan merasa lebih terlibat karena siswa ikut berperan dalam media game Kahoot. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Indriani yang menyatakan bahwa hubungan antara guru dengan siswa terlihat lebih aktif. Hal ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh imam yang memperoleh nilai aspek keterlibatan 4,04 dengan kategori sangat baik. Keterlibatan siswa seperti diskusi antara siswa mengenai jawaban dari pertanyaan sehingga tercipta suasana kelas yang cukup ramai (Hubungan penggunaan media Kahoot dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, 2022). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game Kahoot memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game Kahoot berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar Fikih siswa. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata hasil angket minat belajar pada saat pretest sebesar 66,94, sedangkan pada saat posttest meningkat menjadi 74,06. Dengan demikian, rata-rata minat belajar siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan. Selain itu, hasil uji statistik menggunakan SPSS 26 menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media game Kahoot terhadap minat belajar siswa.

Referensi

1. Hakeem, M. "Efek Media Pembelajaran Visual Dan Audio Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan* (2017): 123–130.
2. Karl M. Kapp. *The Gamification of Learning and Instruction*. Edited by Supervisor Manufaktur: Becky Morgan. Amerika Serikat, 2012.
3. Muhammad Makmun Abha. "Pendidikan Dalam Perspektif Al-Qur'an." *Al-Afkar II II* (2013): hal 23-36.
4. Munandar, Abd Rahman @Sahayati Asri. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al urwatul Wutsqa 2* (2022).
5. Rohmah. "Efektifitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *jurnal pendidikan* (2019)
6. Samsimar S. "Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *kepenndidikan 3*, no. 2 (2019).
7. Sefirindiyan, Wirdaningsih, and Husai. "Implementasi Kurikulum Merdeka Model Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Guru Title" vol 03 (2023)
8. Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. PT. Rineka Cipta, 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Renika Cipta, 1991.
9. Sriwigati. "Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika." *program studi pendidikan matematika 8* (2019): hal 457.
10. Wuryanto, B. "Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan 2*, no. 21 (2019)
11. "Hubungan Penggunaan Media Kahoot Dengan Keterlibatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran." *jurnal pendidikan dan pembelajaran* (2022)