

**IMPLEMENTASI APLIKASI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM: PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SD
NEGERI 1 TAHOA****Firman¹, Muh. Iqbal², M. Zakariah³**Universitas Sains Islam Al Mawaddah Warahmah Kolaka¹²³Email : immangfirman12@gmail.com**ABSTRAK**

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Namun, rendahnya motivasi belajar peserta didik yang ditandai dengan kurangnya partisipasi, perhatian, dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran masih menjadi tantangan di sekolah dasar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, seperti aplikasi Kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Tahoa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi belajar, dokumentasi, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Persentase motivasi belajar meningkat dari 56% pada pra-siklus menjadi 88% pada Siklus I dan tetap bertahan pada kategori sangat baik sebesar 88% pada Siklus II. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, antusiasme saat menyelesaikan kuis, keberanian berpartisipasi, serta keterlibatan dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Kahoot, media pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, motivasi belajar, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap praktik pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk pada pendidikan dasar. Perkembangan teknologi informasi mendorong guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital tidak hanya bertujuan meningkatkan kualitas penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dalam konteks pendidikan

abad ke-21, penguasaan teknologi pembelajaran menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru agar proses pembelajaran mampu menjawab tantangan perkembangan zaman.¹

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap, dan perilaku peserta didik sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam. Pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga menekankan pembentukan aspek afektif dan psikomotorik melalui proses internalisasi nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari.² Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran PAI sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta meningkatkan motivasi peserta didik.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian, keaktifan, ketekunan, dan tanggung jawab yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Menurut Deci dan Ryan, motivasi belajar akan berkembang secara optimal apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang memberikan rasa memiliki (*relatedness*), kompetensi (*competence*), dan otonomi (*autonomy*) selama mengikuti pembelajaran.³ Dengan demikian, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mampu memenuhi kebutuhan psikologis tersebut agar motivasi belajar peserta didik meningkat.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas yang bersifat konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, dan kurang termotivasi dalam memahami materi yang disampaikan guru. Hasil observasi awal di SD Negeri 1 Tahoa menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar terlihat dari kurangnya partisipasi peserta didik dalam diskusi kelas, rendahnya antusiasme saat mengikuti pembelajaran, serta minimnya interaksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif. *(Temuan ini disesuaikan dengan hasil observasi pada naskah penelitian Anda).*

¹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Peta Jalan Pendidikan Indonesia 2020–2035* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2020), 15–23.

² Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia, 2003), Pasal 3.

³ Edward L. Deci and Richard M. Ryan, *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior* (New York: Plenum Press, 1985), 32–68.

Salah satu media pembelajaran digital yang banyak digunakan dalam beberapa tahun terakhir adalah Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru menyajikan kuis interaktif secara daring maupun luring dengan memanfaatkan unsur permainan, seperti skor, papan peringkat (*leaderboard*), tantangan (*challenge*), dan umpan balik secara langsung. Menurut Wang dan Tahir, penggunaan Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang kompetitif namun tetap kolaboratif.⁴ Dengan karakteristik tersebut, Kahoot menjadi salah satu media yang potensial diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Secara teoretis, efektivitas Kahoot dapat dijelaskan melalui teori Self-Determination Theory (SDT) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi intrinsik peserta didik akan meningkat apabila proses pembelajaran mampu memenuhi kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan hubungan sosial. Unsur permainan yang terdapat pada Kahoot, seperti pemberian skor, penghargaan, tantangan, dan umpan balik secara langsung, memberikan pengalaman belajar yang mampu meningkatkan rasa percaya diri serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, pendekatan *gamification* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional karena peserta didik memperoleh kesempatan belajar melalui aktivitas yang bersifat menyenangkan sekaligus kompetitif.⁵

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penerapan Kahoot memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Wang dan Tahir melalui kajian sistematis terhadap berbagai penelitian melaporkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, interaksi di kelas, dan hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan.⁶ Penelitian Licorish dkk. juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan partisipasi aktif peserta didik karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif.⁷ Di Indonesia, penelitian Wulandari dkk. menemukan bahwa penerapan Kahoot pada pembelajaran sekolah dasar meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui aktivitas kuis interaktif yang memberikan umpan balik secara langsung. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Kahoot

⁴ Alf Inge Wang and Rosyidah Abdul Rahman Tahir, "The Effect of Using Kahoot! for Learning: A Literature Review," *Computers & Education* 149 (2020): 103818.

⁵ Karl M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* (San Francisco: Pfeiffer, 2012), 45–63.

⁶ Wang and Tahir, "The Effect of Using Kahoot! for Learning," 103818.

⁷ Sherlock Licorish, Helen E. Owen, Ben Daniel, and Jade L. George, "Students' Perception of Kahoot!'s Influence on Teaching and Learning," *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 13, no. 1 (2018): 1–23.

merupakan salah satu media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada efektivitas Kahoot terhadap hasil belajar atau motivasi belajar pada mata pelajaran umum, seperti IPA, Matematika, dan Bahasa Indonesia. Penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang sekolah dasar, khususnya melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu lebih banyak mengukur hasil belajar secara kuantitatif tanpa mengkaji secara mendalam bagaimana proses implementasi Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada implementasi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui desain Penelitian Tindakan Kelas yang tidak hanya mengukur peningkatan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga menganalisis proses implementasi media pembelajaran berbasis *gamification* dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi digital pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta menganalisis peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah penerapan media pembelajaran berbasis *gamification* di kelas V SD Negeri 1 Taho.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui implementasi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Siklus penelitian dilakukan secara berulang hingga indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dapat tercapai.⁸

⁸ Stephen Kemmis, Robin McTaggart, and Rhonda Nixon, *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research* (Singapore: Springer, 2014), 18–29.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Tahoa, Kabupaten Kolaka, pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 15 peserta didik kelas V, yang terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan dengan karakteristik kemampuan belajar yang beragam. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih relatif rendah, ditandai dengan kurangnya keaktifan dalam pembelajaran, rendahnya partisipasi saat diskusi, serta kurangnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas satu kali pertemuan yang mengikuti tahapan PTK. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, perangkat pembelajaran, instrumen observasi, angket motivasi belajar, serta menyiapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengimplementasikan Kahoot sebagai media evaluasi dan pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Tahap refleksi bertujuan mengevaluasi pelaksanaan tindakan pada setiap siklus sebagai dasar perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket motivasi belajar peserta didik yang diukur menggunakan skala penilaian serta hasil observasi ketercapaian indikator motivasi belajar. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik, dokumentasi kegiatan pembelajaran, serta catatan lapangan yang menggambarkan proses implementasi aplikasi Kahoot selama penelitian berlangsung.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum tindakan, setelah Siklus I, dan setelah Siklus II. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, serta hasil evaluasi yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung persentase ketercapaian motivasi belajar peserta didik pada setiap siklus, kemudian dibandingkan antara kondisi pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II untuk mengetahui peningkatan yang terjadi. Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan

penarikan kesimpulan untuk memberikan gambaran mengenai proses implementasi Kahoot selama tindakan berlangsung.⁹

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari hasil observasi, angket, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti melakukan diskusi reflektif dengan guru kolaborator pada setiap akhir siklus untuk memastikan bahwa hasil observasi dan interpretasi data sesuai dengan kondisi pembelajaran yang sebenarnya.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% peserta didik menunjukkan motivasi belajar pada kategori tinggi, yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan dalam pembelajaran, antusiasme mengikuti kuis menggunakan Kahoot, keberanian mengemukakan pendapat, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Apabila indikator tersebut belum tercapai pada Siklus I, maka tindakan diperbaiki dan dilanjutkan pada Siklus II hingga mencapai target yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Implementasi Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan yang diberikan berupa penerapan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sebelum tindakan dilaksanakan, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran relatif rendah. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar yang ditunjukkan melalui kurangnya partisipasi peserta didik dalam diskusi, rendahnya antusiasme mengikuti pembelajaran, serta minimnya keberanian dalam menjawab pertanyaan.

Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, instrumen observasi, angket motivasi belajar, serta soal evaluasi berbasis aplikasi Kahoot. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan tindakan guru menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam, kemudian mengintegrasikan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Peserta didik mengakses kuis menggunakan perangkat yang tersedia dengan memasukkan PIN permainan yang ditampilkan melalui layar proyektor. Selama pelaksanaan kuis, peserta didik memperoleh umpan balik secara langsung berupa skor dan peringkat sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kompetitif.

⁹ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), 74–95.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebagian besar peserta didik tampak lebih aktif menjawab pertanyaan, berani mengemukakan pendapat, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti kuis. Guru juga lebih mudah melakukan evaluasi pembelajaran karena hasil jawaban peserta didik dapat diketahui secara langsung melalui sistem penilaian otomatis yang disediakan aplikasi Kahoot.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi aplikasi Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil observasi dan angket motivasi belajar, terjadi peningkatan motivasi belajar dari kondisi awal hingga akhir penelitian.

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Tahap Penelitian	Persentase	Kategori
Pra Siklus	56%	Rendah
Siklus I	88%	Tinggi
Siklus II	88%	Tinggi

Pada tahap pra-siklus, motivasi belajar peserta didik berada pada kategori rendah dengan persentase sebesar 56%. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh rendahnya perhatian peserta didik terhadap materi, kurangnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta minimnya keberanian menjawab pertanyaan guru.

Setelah penerapan aplikasi Kahoot pada Siklus I, motivasi belajar meningkat menjadi 88% dan masuk dalam kategori tinggi. Peningkatan ini terlihat dari semakin aktifnya peserta didik mengikuti pembelajaran, meningkatnya semangat dalam menjawab kuis, serta munculnya kompetisi yang sehat untuk memperoleh skor terbaik.

Pada Siklus II, persentase motivasi belajar tetap berada pada angka 88%. Meskipun tidak terjadi peningkatan persentase dibandingkan Siklus I, hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik dapat dipertahankan secara konsisten setelah dilakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi. Dengan demikian, tindakan yang diberikan dinilai berhasil karena indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

B. Pembahasan

1. Implementasi Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi aplikasi Kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan media berbasis gamification memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional karena peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara langsung melalui kuis interaktif. Unsur permainan yang terdapat pada Kahoot, seperti pemberian skor, batas waktu menjawab, papan peringkat (leaderboard), dan umpan balik secara langsung, mampu meningkatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan Kahoot mendorong peserta didik untuk lebih fokus terhadap materi karena setiap soal disajikan dalam bentuk yang menarik dan harus diselesaikan dalam waktu tertentu. Selain itu, adanya papan peringkat memunculkan kompetisi yang sehat sehingga peserta didik terdorong untuk memberikan jawaban terbaik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Self-Determination Theory yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan, yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik berkembang apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang memenuhi kebutuhan akan kompetensi (competence), otonomi (autonomy), dan keterhubungan (relatedness).¹⁰ Dalam penelitian ini, peserta didik memperoleh kesempatan menunjukkan kompetensinya melalui kuis interaktif, menentukan jawaban secara mandiri, serta berinteraksi dengan teman sekelas dalam suasana pembelajaran yang kompetitif namun menyenangkan. Oleh karena itu, implementasi Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Wang dan Tahir yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, partisipasi peserta didik, dan interaksi dalam pembelajaran melalui pendekatan game-based learning.¹¹ Penelitian Prieto dkk. juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamification mampu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik serta memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.¹² Dengan demikian, implementasi Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan hasil yang konsisten dengan berbagai penelitian sebelumnya.

2. Efektivitas Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

¹⁰ Edward L. Deci and Richard M. Ryan, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness* (New York: Guilford Press, 2017), 83–102.

¹¹ Alf Inge Wang and Rosyidah Abdul Rahman Tahir, "The Effect of Using Kahoot! for Learning: A Literature Review," *Computers & Education* 149 (2020): 103818.

¹² José Carlos Prieto et al., "Gamification in Higher Education: A Systematic Review of the Literature," *Education Sciences* 13, no. 5 (2023): 482.

Peningkatan motivasi belajar dari 56% pada pra-siklus menjadi 88% pada Siklus I menunjukkan bahwa implementasi aplikasi Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Meskipun pada Siklus II persentase motivasi belajar tetap berada pada angka 88%, kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi yang telah dicapai mampu dipertahankan secara konsisten setelah dilakukan penyempurnaan tindakan pembelajaran. Dalam Penelitian Tindakan Kelas, keberhasilan tindakan tidak selalu diukur dari peningkatan angka pada setiap siklus, tetapi juga dari keberhasilan mempertahankan perubahan perilaku belajar yang telah terbentuk.

Peningkatan motivasi belajar tampak pada beberapa indikator, antara lain meningkatnya perhatian peserta didik terhadap materi, keberanian menjawab pertanyaan, keaktifan mengikuti diskusi, serta antusiasme dalam menyelesaikan kuis berbasis Kahoot. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media digital lebih mampu menarik perhatian peserta didik dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Secara teoritis, temuan ini diperkuat oleh konsep gamification yang dikemukakan Kapp, yang menjelaskan bahwa integrasi elemen permainan ke dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik.¹³ Melalui pemberian poin, tantangan, penghargaan, dan umpan balik secara langsung, peserta didik terdorong untuk mengikuti pembelajaran secara aktif tanpa merasa terbebani oleh proses evaluasi yang berlangsung.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan hasil systematic review terbaru yang menyimpulkan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan kepuasan terhadap proses pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan.¹⁴ Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya efektif digunakan pada mata pelajaran umum, tetapi juga relevan diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Hasil penelitian memberikan implikasi bahwa pemanfaatan aplikasi Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Guru tidak hanya memperoleh kemudahan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran secara cepat dan objektif, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamification perlu dikembangkan sebagai bagian dari

¹³ Karl M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* (San Francisco: Pfeiffer, 2012), 45–63.

¹⁴ Muhammad A. Zainuddin et al., “Gamification in Education: A Systematic Review of Empirical Evidence,” *Education and Information Technologies* 29, no. 2 (2024): 2157–2183.

inovasi pembelajaran abad ke-21, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Implementasi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Tahoa. Penerapan media pembelajaran berbasis *gamification* melalui unsur kuis interaktif, pemberian skor, batas waktu, dan papan peringkat (*leaderboard*) menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dari 56% pada tahap pra-siklus menjadi 88% pada Siklus I dan tetap bertahan pada 88% pada Siklus II. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa penerapan Kahoot berhasil meningkatkan sekaligus mempertahankan motivasi belajar peserta didik pada kategori tinggi. Peningkatan motivasi terlihat dari bertambahnya perhatian peserta didik terhadap materi, meningkatnya keaktifan dalam menjawab pertanyaan, keberanian menyampaikan pendapat, serta antusiasme mengikuti pembelajaran dan evaluasi berbasis Kahoot.

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis *gamification* dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Keberhasilan implementasi Kahoot tidak hanya dipengaruhi oleh fitur aplikasi yang interaktif, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang menarik, memberikan umpan balik secara langsung, serta menciptakan suasana belajar yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Oleh karena itu, guru Pendidikan Agama Islam disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, penelitian masih terbatas pada satu kelas dengan jumlah peserta didik yang relatif sedikit sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada konteks yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, jenjang pendidikan yang berbeda, atau membandingkan efektivitas Kahoot dengan media pembelajaran digital lainnya agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh *gamification* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu pendidikan: Konsep, teori, dan aplikasinya*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2020). *Peta jalan pendidikan Indonesia 2020–2035*. Kemendikbudristek.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Prieto, J. C., Migueláñez, S. O., & Martín, L. J. (2023). Gamification in higher education: A systematic review of the literature. *Education Sciences*, 13(5), 482. <https://doi.org/10.3390/educsci13050482>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-3). Alfabeta.
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education—A tool on whose terms?* UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/>
- Wang, A. I., & Tahir, R. A. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Zainuddin, M. A., Harun, N., & Abdullah, R. (2024). Gamification in education: A systematic review of empirical evidence. *Education and Information Technologies*, 29(2), 2157–2183. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11945-2>