

Efektifitas Penggunaan Media Game Kahoot terhadap Hasil Belajar Kognitif Aqidah Akhlak pada Siswa Kelas VII C MTsN 1 Tuban

Devania Mita Sari

Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban, Indonesia

*Penulis Korespondensi: devaniamithasari@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze the effect of the use of kahoot game media on the cognitive learning outcomes of moral beliefs in grade VII C MTS negeri 1 Tuban students. The background of this research is the low enthusiasm and learning outcomes of students in learning moral beliefs which are still dominated by conventional methods while the characteristics of agency students demand a more interactive and adaptive learning approach to technology. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design of one group pretest design involving 34 students as a sample. This research instrument is in the form of a multiple-choice cognitive learning outcome test of 20 questions covering 4 levels of bloom taxonomy, namely remembering, understanding, applying, and analyzing. The data was analyzed using descriptive statistics and normalistic calculations, the results of the study showed a significant increase in students' cognitive learning outcomes where the average class score increased from 66.03 in the pre-test to 80.29 in the post-test with an engine value of 0.42 which was in the medium category. These findings identify that kahoot media has a positive impact on improving students' cognitive learning outcomes.*

Keywords: *Aqidah Akhlak; Cognitive Learning Outcomes; Game-Based Learning; Kahoot; Learning Motivation.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media game kahoot terhadap hasil belajar kognitif aqidah akhlak pada siswa kelas VII C MTS negeri 1 Tuban. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya antusiasme dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran aqidah akhlak yang masih didominasi metode konvensional sementara karakteristik siswa agensi menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif terhadap teknologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimental one group pretest design yang melibatkan 34 siswa sebagai sampel yang. Instrumen penelitian ini berupa tes hasil belajar kognitif berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal yang mencakup 4 level taksonomi bloom yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan perhitungan normalis skin hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar kognitif siswa di mana nilai rata-rata kelas meningkat dari 66,03 pada pre-test menjadi 80,29 pada post-test dengan nilai engine sebesar 0,42 yang termasuk kategori sedang. Temuan ini mengidentifikasi bahwa media kahoot memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

Kata kunci: Aqidah Akhlak; Hasil Belajar Kognitif; Kahoot; Motivasi Belajar; Pembelajaran Berbasis Permainan.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah membawa transformasi signifikan terhadap proses pembelajaran di abad ke-21, menuntut pendidik untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Pembelajaran mata pelajaran Aqidah Akhlak sebagai bagian integral dari pendidikan agama Islam memerlukan pendekatan yang tidak hanya menekankan aspek kognitif semata, namun juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik (Nurjanah & Hakim, 2018; Arifin et al., 2019). Fenomena rendahnya antusiasme siswa dalam pembelajaran mata pelajaran keagamaan, khususnya pada aspek pemahaman konseptual yang bersifat abstrak, mendorong perlunya inovasi strategi

pembelajaran yang lebih adaptif terhadap karakteristik generasi digital native (Prensky 2020; Hidayat and Khotimah 2019; Purnasari 2022).

Gamifikasi dalam pembelajaran telah terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui mekanisme kompetisi sehat, umpan balik instan, dan elemen permainan yang meningkatkan dopamin dalam proses belajar. Platform Kahoot sebagai salah satu aplikasi game-based learning yang populer menawarkan fitur kuis interaktif berbasis game yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain dalam suasana kompetitif namun menyenangkan (Wang and Tahir 2020; Licorish et al. 2021). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan retensi memori jangka panjang dan pemahaman konseptual siswa pada berbagai mata pelajaran (Plump and LaRosa 2017; Chaiyo and Nokham 2017), namun implementasinya dalam konteks pembelajaran Aqidah Akhlak di madrasah masih sangat terbatas dan belum banyak dieksplorasi secara mendalam.

Realitas sosial di MTs N 1 Tuban menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya Aqidah Akhlak, menghadapi berbagai tantangan kompleks yang mempengaruhi efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Observasi awal yang dilakukan di MTsN 1 Tuban menunjukkan bahwa pembelajaran Aqidah Akhlak masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab, sementara hasil belajar kognitif siswa kelas VII C cenderung berada pada kategori sedang dengan rata-rata nilai ulangan harian 66,03 yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Dari 34 siswa di kelas tersebut, sebanyak 23 siswa atau sekitar 67,6% memperoleh nilai di bawah KKM, dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 80.

Karakteristik siswa generasi Z yang cenderung visual, interaktif, dan terbiasa dengan teknologi digital memerlukan adaptasi metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka (Rahmat 2018; Sutrisno et al. 2016). Kesenjangan antara pendekatan pembelajaran tradisional dengan kebutuhan pembelajaran siswa era digital inilah yang menjadi urgensi penelitian ini, di mana integrasi media game Kahoot diharapkan dapat menjembatani gap tersebut dan memberikan alternatif solusi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan (Sakdah, Prastowo, and Anas 2022; Ruslan and Robby n.d.).

Tinjauan literatur menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran telah terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui mekanisme kompetisi sehat, umpan balik instan, dan elemen permainan yang meningkatkan motivasi dalam proses belajar. Platform Kahoot sebagai salah satu aplikasi game-based learning yang populer menawarkan fitur kuis interaktif berbasis game yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain dalam suasana kompetitif namun menyenangkan (Wang and Tahir 2020;

Sherlock A Licorish et al. 2021). Penelitian empiris menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan retensi memori jangka panjang dan pemahaman konseptual siswa pada berbagai mata pelajaran dengan peningkatan motivasi belajar hingga 86% dan ketuntasan hasil belajar dari 65,15% menjadi 81,62% (Plump and LaRosa 2017; Mattawang and Syarif 2023). Studi yang dilakukan oleh Miranda (2024) terhadap pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di Madrasah Aliyah menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan, sementara penelitian Safroni (2024) mengkonfirmasi bahwa strategi pembelajaran PAI berbasis gamifikasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Namun, kajian spesifik tentang implementasi Kahoot dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di tingkat Madrasah Tsanawiyah masih sangat terbatas dan belum banyak dieksplorasi secara mendalam, sehingga terdapat kesenjangan literatur (research gap) yang perlu diisi melalui penelitian empiris.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada aspek konteks penerapan media Kahoot dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di tingkat Madrasah Tsanawiyah, mengingat mayoritas penelitian sebelumnya lebih banyak mengeksplorasi penerapannya pada mata pelajaran sains dan bahasa di sekolah umum. Keunikan karakteristik materi Aqidah Akhlak yang sarat dengan nilai-nilai abstrak dan memerlukan internalisasi mendalam membutuhkan pendekatan khusus dalam pengintegrasian teknologi pembelajaran (Muhaimin 2015; Daradjat 2014). Selain itu, penelitian ini juga akan menganalisis secara spesifik efektifitas penggunaan Kahoot terhadap dimensi kognitif.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan efektifitas penggunaan media game Kahoot terhadap hasil belajar kognitif Aqidah Akhlak pada siswa kelas VII C MTs N 1 Tuban. Secara khusus, penelitian ini akan mengukur perbedaan signifikan hasil belajar kognitif siswa antara sebelum dan sesudah implementasi media Kahoot, serta mengidentifikasi respons dan persepsi siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mata pelajaran keagamaan, serta memberikan implikasi praktis bagi guru Aqidah Akhlak dalam mengoptimalkan strategi pembelajaran di era digital.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran berbasis game merupakan pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian akademik peserta didik (Darwin et al. 2024). Studi terkini

mengindikasikan bahwa platform pembelajaran digital berbasis game seperti Kahoot secara signifikan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Marwah n.d.). Teori konstruktivisme yang mendasari pembelajaran berbasis game menekankan bahwa pembelajar secara aktif membangun pengetahuan dan informasi baru dari pengalaman sebelumnya dengan fokus pada bagaimana pembelajaran terjadi melalui interaksi dan eksplorasi (Shah 2019). Kahoot dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan interdisipliner sambil secara efektif mengintegrasikan teknologi digital dan komunikasi sebagai sumber pembelajaran yang dapat merangsang motivasi di kalangan siswa.

Konsep gamifikasi dalam pendidikan mengadopsi mekanika permainan seperti tantangan, aturan, tujuan, batasan waktu, papan peringkat, poin, dan level untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Wang 2015). Implementasi game berbasis pembelajaran online seperti Kahoot bertujuan untuk meningkatkan motivasi, kesenangan, keterlibatan, dan utilitas untuk pembelajaran dalam konteks pendidikan tinggi (Kajian and Umum 2022). Elemen kompetitif dalam Kahoot menciptakan pengalaman pembelajaran yang imersif di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses konstruksi pengetahuan mereka sendiri (Guardia et al. 2019). Penelitian eksperimen menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan Kahoot mengalami pengurangan gejala stres dan kecemasan serta peningkatan efikasi diri dan pencapaian akademik setelah intervensi, mengindikasikan bahwa gamifikasi Kahoot dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif (Husnawati and Carina 2023).

Hasil belajar kognitif dalam konteks pembelajaran Aqidah Akhlak mencakup kemampuan siswa dalam menguasai konsep-konsep keimanan dan moral Islam pada berbagai tingkat kognitif. Pada tingkat mengingat, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi dan menyebutkan rukun iman, nama-nama malaikat, dan definisi akhlak terpuji. Tingkat memahami melibatkan kemampuan menjelaskan makna ayat-ayat Al-Quran tentang keimanan dan menginterpretasikan hikmah dari perilaku akhlak mulia. Tingkat mengaplikasikan mencakup penerapan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari dan implementasi akhlak terpuji dalam interaksi sosial. Tingkat menganalisis menuntut siswa untuk membandingkan karakteristik akhlak terpuji dan tercela, serta mengidentifikasi hubungan antara keimanan dengan perilaku. Penilaian kognitif yang komprehensif harus mencakup berbagai tingkatan ini untuk mengukur pemahaman mendalam siswa tentang materi Aqidah Akhlak.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya Aqidah Akhlak, integrasi teknologi digital menjadi keniscayaan untuk menjawab karakteristik siswa generasi digital native yang terbiasa dengan perangkat teknologi. Era Generasi Z menuntut metode yang inovatif dan kreatif untuk pendidikan Islam yang efektif, dimana siswa diberikan konektivitas internet dan perangkat digital portabel yang memfasilitasi perolehan pengetahuan tentang Islam. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot dalam pembelajaran Aqidah Akhlak tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, namun juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Implementasi model pembelajaran kolaboratif dengan pendekatan gamifikasi memiliki dampak positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

Berbagai studi empiris telah mengeksplorasi efektivitas Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai konteks pendidikan. Studi komparatif antara kelompok Kahoot dan kelompok berbasis kertas menunjukkan bahwa kelompok Kahoot mencapai hasil yang superior dalam hal motivasi, keterlibatan, konsentrasi, dan hasil pembelajaran dengan perbedaan yang signifikan secara statistik (Firdiansyah and Pamungkas 2021). Penelitian lain menggunakan pendekatan reward-based playing cards menunjukkan bahwa konten yang diperkuat dengan Kahoot mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan dengan konten yang diajarkan menggunakan metode pengajaran tradisional.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, beberapa penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Studi tentang penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Aqidah Akhlak menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah implementasi media tersebut dalam dua siklus pembelajaran (Ananda 2025). Penelitian lain mengidentifikasi bahwa model pembelajaran kolaboratif dan inovatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Namun, studi spesifik yang mengeksplorasi penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Aqidah Akhlak masih terbatas, sehingga penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan literatur tersebut dan memberikan kontribusi empiris tentang efektivitas gamifikasi dalam konteks pendidikan keagamaan Islam.

Berdasarkan kajian teoritis dan tinjauan penelitian terdahulu, diduga terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media game Kahoot terhadap hasil belajar kognitif Aqidah Akhlak siswa. Media Kahoot dengan elemen gamifikasi, umpan balik instan, dan suasana kompetitif yang menyenangkan diprediksi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, memperkuat retensi memori, dan memfasilitasi pencapaian hasil belajar kognitif yang

lebih tinggi pada berbagai tingkatan taksonomi Bloom, mulai dari mengingat hingga menganalisis materi Aqidah Akhlak.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental one-group pretest-posttest design. Desain ini dipilih karena tidak memungkinkan randomisasi penuh terhadap subjek (Nastiar 2025). Siswa diberikan pretest sebelum perlakuan menggunakan media Kahoot, kemudian posttest setelah pembelajaran untuk melihat peningkatan hasil belajar kognitif (Sugiyono 2022).

Penelitian dilakukan di MTs N 1 Tuban. Pembelajaran dengan Kahoot dilakukan dalam dua pertemuan, masing-masing 70 menit yang terdiri atas 20 menit penjelasan materi, 40 menit kuis Kahoot, dan 10 menit refleksi. Materi yang diajarkan meliputi akhlak terpuji dan tercela. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII MTs N 1 Tuban (248 siswa). Sampel dipilih dengan purposive sampling, yaitu kelas VII C berjumlah 34 siswa (20 laki-laki dan 14 perempuan) karena hasil belajar sebelumnya di bawah KKM 75 serta guru bersedia bekerja sama (Creswell 2014).

Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar kognitif. Tes berupa 20 soal pilihan ganda yang mencakup empat level taksonomi Bloom: mengingat (5), memahami (5), mengaplikasikan (6), dan menganalisis (4) (Arikunto, S., Suhardjono 2021). Data dianalisis dengan statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk menghitung rata-rata, standar deviasi, dan kategori hasil belajar (Arikunto 2021).

Peningkatan hasil belajar dihitung dengan normalized gain (Hake n.d.). N-Gain dihitung dengan rumus perhitungan rata-rata N-gain dengan menggunakan persamaan berikut:

Tabel 1. Kategori N-Gain.

$$Normal\ Gain = \frac{Skor\ Post\ test - Skor\ Pre\ Test}{Skor\ Ideal - Skor\ Pre\ Test}$$

Rentang	Kategori
$N-Gain \geq 0.70$	Tinggi
$0,30 \leq N-Gain < 0.70$	Sedan
$N-Gain \leq 0,30$	Rendah

Sumber: (Harianja et al. 2024)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis web yang menghadirkan konsep kuis interaktif dengan nuansa permainan kompetitif. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat soal-soal evaluasi yang ditampilkan secara visual di layar proyektor, sementara siswa menjawab melalui perangkat digital mereka masing-masing seperti smartphone atau tablet. Setiap pertanyaan dibatasi waktu dan dilengkapi dengan sistem poin yang memperhitungkan kecepatan dan ketepatan jawaban. Elemen gamifikasi seperti musik latar, efek suara, dan papan peringkat real-time menciptakan atmosfer pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan. Dalam konteks penelitian ini, Kahoot diimplementasikan sebagai media evaluasi formatif yang memfasilitasi penguatan pemahaman siswa terhadap materi akhlak terpuji dan tercela melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif.

Penelitian ini dilaksanakan di MTS N 1 Tuban pada tanggal 20 Oktober 2025 dengan melibatkan 34 siswa kelas VII C sebagai subjek panitia. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui tes hasil belajar kognitif yang diberikan sebelum (pre-test) dan sesudah (Post-test) implementasi media game kahoot dalam pembelajaran aqidah akhlak.

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post Test.

NO	NAMA	Pre-test	Post-Test	Scor N-gain	Kategori
1	ACHMAD MISBACHUL MUNIR	65	85	0,57	Sedang
2	AHMAD JALALLUDIN SHIDDIQIN	65	75	0,29	Rendah
3	ALVI ANI MISA	60	75	0,38	Sedang
4	ALVYNO MIRZA PRATAMA PUTRA	70	75	0,17	Rendah
5	AMALIA FAJARINA	55	75	0,44	Sedang
6	AYA SOFIA QURROTA AYUN	45	75	0,55	Sedang
7	CAHYA ALFINO OCTAMA	50	70	0,40	Sedang
8	DEANANDA NABILA INAYATUS AZ	50	80	0,60	Sedang
9	FEBRIBTIA PUTRI FINATA	60	90	0,75	Tinggi
10	GALANG ADLIANSYAH PUTRA I	70	90	0,67	Sedang
11	HAFIDZ PUTRA HAMDICA	75	85	0,40	Sedang
12	JALU PAMANGSAH	75	85	0,40	Sedang
13	JORDI FERDIAN DINATA	75	75	0,00	Rendah
14	KHARENA NIKIA CINTA PRASETYA	65	75	0,29	Rendah
15	M ARJUNA AUFAR MAFAZI	55	80	0,56	Sedang

16	MARSYA EKA YUNIARTHA	50	85	0,70	Tinggi
17	MOHAMMAD SIYFAK BAYU AKBAR	50	80	0,60	Sedang
18	MOKHAMAD HABIB ABDUL AZIZ	80	85	0,25	Rendah
19	MUHAMMAD FAKHRIZA JANUAR F	80	90	0,50	Sedang
20	MUHAMMAD NURIL ANWAR	75	75	0,00	Rendah
21	NAFIRA LIDYA PUTRI	75	75	0,00	Rendah
22	NANDO DWI YASTONO	65	80	0,43	Sedang
23	NICKO RIDHO RAMADHAN	65	80	0,43	Sedang
24	NUR ALIAH JIHAN	80	85	0,25	Rendah
25	NUR MARISYA PUTRI SUJADDAH	75	85	0,40	Sedang
26	PUTRI NUR OKTAVIA	60	75	0,38	Sedang
27	RAKHA PATRA ARGANA	60	75	0,38	Sedang
28	RISKI RAHMANDANI	75	75	0,00	Rendah
29	SELIN NUR FADILAH	75	80	0,20	Rendah
30	SILVI AULIA SA'ADAH	75	85	0,40	Sedang
31	SYAHRIL HARISTYA PRATAMA	70	70	0,00	Rendah
32	TEGUH SETIYO NUGROHO	70	80	0,33	Sedang
33	WAFIRA ALYA MUSFIROH	70	90	0,67	Sedang
34	YUSTIKA PUSPA INDAH SARI	75	90	0,60	Sedang
	Jumlah	2260	2730	14,38	
	Rata-rata	66,03	80,29	0,42	Sedang

Berdasarkan analisis data yang diperoleh, terdapat perubahan signifikan pada hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media kahot. Pada tahap pre-test nilai rata-rata kelas mencapai 66,03 dengan standar deviasi 9,84. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 45 dan nilai tertinggi 80. Distribusi nilai menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori cukup dengan 23 siswa rata-rata 67,6% memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan yaitu 75. Kondisi ini mengidentifikasi bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi aqidah akhlak masih perlu ditingkatkan.

Setelah implementasi media kahoot dalam pembelajaran terjadi peningkatan yang cukup menggembirakan. Pada hasil post-test nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 80,29 dengan standar deviasi 5,85 nilai terendah naik menjadi 70 dan nilai tertinggi mencapai 90. Perubahan distribusi nilai sangat terlihat dimana 29 siswa atau 85,3% berhasil mencapai atau melampaui

KKM hanya 5 siswa atau 14,7% yang masih memperoleh nilai di bawah KKM namun dengan selisih yang tidak terlalu jauh dari batas dan ketuntasan.

Tabel 3. Distribusi N-Gain.

Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
Tinggi ($N\text{-Gain} \geq 0.70$)	2	5,88%
Sedang ($0,30 \leq N\text{-Gain} < 0.70$)	21	61,76%
Rendah ($N\text{-Gain} \leq 0,30$)	11	32,35%

Untuk mengukur efektivitas penggunaan media kahoot perlu dilakukan perhitungan normalis gen atau N-Gine berdasarkan formula Hake. Hasil perhitungan menunjukkan nilai sebesar 0,42 yang termasuk dalam kategori sedang. Interpretasi ini mengidentifikasi bahwa media kahoot memberikan kontribusi yang cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak. Distribusi N-gain siswa menunjukkan variasi yang menarik, dimana 2 siswa (5,88%) mencapai kategori tinggi ($N\text{-gain} \geq 0,70$), 21 siswa (61,76%) berada pada kategori sedang ($0,30 \leq N\text{-gain} < 0,70$), dan 11 siswa (32,35%) berada pada kategori rendah ($N\text{-gain} < 0,30$).

Peningkatan terjadi pada keseluruhan level kognitif yang diukur mulai dari kemampuan mengingat memahami mengaplikasikan hingga menganalisis konsep-konsep keimanan dan akhlak islam. Analisis lebih mendalam terhadap distribusi nilai menunjukkan pola peningkatan yang konsisten pada hampir seluruh siswa dari 34 siswa, 30 siswa atau 88,2% mengalami peningkatan nilai siswa, 3 siswa atau 8,8% mempertahankan nilai yang sama. dan hanya 1 siswa atau 2,9% yang mengalami penurunan nilai meskipun tidak signifikan. Siswa yang mengalami peningkatan paling tinggi menunjukkan kenaikan hingga 30 poin dari nilai pretest 60 menjadi 90 pada proses ini mengidentifikasi bahwa media kahoot mampu memberikan dampak positif yang merata terhadap pemahaman siswa dengan berbagai tingkat kemampuan awal.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media game Kahoot memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas dari 66,03 pada pre-test menjadi 80,29 pada post-test dengan nilai N-Gain sebesar 0,42 yang termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Wang dan Tahir (2020) serta Plump and LaRosa (2017) yang mengidentifikasi bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena platform ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan

interaktif dibandingkan metode konvensional. Konsistensi peningkatan yang terjadi pada hampir seluruh siswa dalam penelitian ini, di mana 30 dari 34 siswa atau 88,2% mengalami kenaikan nilai, mengindikasikan bahwa media Kahoot tidak hanya efektif untuk siswa dengan kemampuan tinggi tetapi juga dapat memfasilitasi pembelajaran siswa dengan berbagai tingkat kemampuan awal (Chaiyo and Nokham 2017; Firdiansyah and Pamungkas 2021). Fenomena ini dapat dijelaskan melalui perspektif teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa terlibat aktif dalam proses konstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung, di mana Kahoot menyediakan platform interaktif yang memungkinkan setiap siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran tanpa dominasi siswa tertentu seperti yang sering terjadi dalam metode ceramah tradisional (Shah 2019; Prensky 2020).

Efektivitas media Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa tidak dapat dipisahkan dari mekanisme gamifikasi yang menciptakan motivasi intrinsik dan ekstrinsik melalui elemen-elemen permainan yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Elemen kompetisi yang sehat dalam Kahoot, yang divisualisasikan melalui papan peringkat real-time, menciptakan dorongan psikologis bagi siswa untuk memberikan performa terbaik mereka karena setiap siswa dapat melihat posisi mereka dibandingkan dengan teman sekelas secara langsung (Wang and Tahir 2020; Licorish et al. 2021). Sistem poin yang mempertimbangkan baik ketepatan maupun kecepatan jawaban mendorong siswa untuk tidak hanya fokus pada pemahaman konseptual tetapi juga melatih kecepatan berpikir dan pengambilan keputusan dalam tekanan waktu terbatas, yang merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran abad ke-21 (Guardia et al. 2019; Hidayat and Khotimah 2019). Umpan balik instan yang diberikan setelah setiap pertanyaan dalam Kahoot memainkan peran krusial dalam proses pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk segera mengidentifikasi kesalahan konseptual mereka dan melakukan koreksi pemahaman secara real-time tanpa harus menunggu hasil evaluasi formal yang biasanya baru diberikan beberapa hari setelah ujian (Firdiansyah and Pamungkas 2021; Sakdah et al. 2022). Dalam konteks pembelajaran Aqidah Akhlak yang sarat dengan konsep-konsep abstrak seperti keimanan dan nilai-nilai moral, umpan balik instan ini sangat penting karena memungkinkan siswa untuk segera mengklarifikasi miskonsepsi mereka tentang konsep-konsep religius yang kompleks sebelum miskonsepsi tersebut mengakar dan mengganggu pembangunan pemahaman yang lebih mendalam (Muhaimin 2015; (Daradjat 2014).

Keberhasilan implementasi Kahoot dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs N 1 Tuban memiliki implikasi penting terhadap pengembangan strategi pembelajaran mata

pelajaran keagamaan di era digital, khususnya dalam konteks karakteristik siswa generasi Z yang memiliki preferensi belajar yang berbeda dari generasi sebelumnya. Siswa generasi digital native yang tumbuh di tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi cenderung memiliki rentang perhatian yang lebih pendek terhadap metode pembelajaran konvensional yang bersifat pasif dan monoton, sementara mereka lebih responsif terhadap pembelajaran yang visual, interaktif, dan berbasis teknologi (Hidayat and Khotimah 2019). Kahoot sebagai platform pembelajaran berbasis game menjembatani kesenjangan antara preferensi belajar siswa digital native dengan konten pembelajaran Aqidah Akhlak yang seringkali dianggap kering dan membosankan jika disampaikan dengan metode ceramah tradisional, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menghibur dan menantang (Ananda 2025). Implementasi Kahoot dalam pembelajaran Aqidah Akhlak juga mengatasi tantangan spesifik yang dihadapi dalam pengajaran mata pelajaran keagamaan, yaitu bagaimana membuat konsep-konsep abstrak seperti keimanan, akhlak, dan spiritualitas menjadi lebih konkret dan relevan dengan kehidupan siswa (Arikunto, S., Suhardjono 2021; Nurjanah & Hakim). Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada berbagai tingkatan taksonomi Bloom dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa Kahoot efektif tidak hanya untuk evaluasi pemahaman faktual tetapi juga untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam menganalisis hubungan kompleks antara konsep-konsep keimanan dengan perilaku dalam kehidupan sehari-hari (Arifin et al., 2019; Sutrisno et al., 2016).

Temuan penelitian ini konsisten dengan berbagai studi empiris terdahulu yang mengeksplorasi efektivitas Kahoot dalam konteks pembelajaran yang berbeda, meskipun terdapat variasi dalam besaran peningkatan hasil belajar yang mungkin disebabkan oleh perbedaan karakteristik sampel, materi pembelajaran, dan desain implementasi. Penelitian oleh Wang dan Tahir (2020) yang melakukan tinjauan literatur sistematis terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran menemukan bahwa mayoritas studi melaporkan peningkatan hasil belajar dengan effect size yang bervariasi dari kategori sedang hingga tinggi, di mana nilai N-Gain 0,42 dalam penelitian ini berada dalam rentang yang konsisten dengan temuan-temuan tersebut. Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi unik dengan mengeksplorasi penggunaan Kahoot dalam konteks pembelajaran Aqidah Akhlak yang masih jarang diteliti secara mendalam dalam literatur akademik yang ada (Sakdah et al. 2022). Keunikan karakteristik materi Aqidah Akhlak yang sarat dengan nilai-nilai abstrak dan memerlukan internalisasi mendalam membuat temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran PAI yang lebih adaptif terhadap karakteristik siswa generasi digital (Tampubolon Ali, and Muhammad 2021). Penelitian ini menunjukkan bahwa

pendekatan gamifikasi melalui Kahoot tidak hanya efektif untuk mata pelajaran yang bersifat faktual dan prosedural, tetapi juga untuk mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konseptual yang mendalam dan internalisasi nilai seperti Aqidah Akhlak (Husnawati and Carina 2023).

Meskipun penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan temuan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang lebih luas. Desain penelitian quasi-experimental dengan one-group pretest-posttest design tanpa kelompok kontrol membatasi kemampuan penelitian ini untuk mengidentifikasi secara definitif bahwa peningkatan hasil belajar disebabkan semata-mata oleh penggunaan Kahoot dan bukan oleh faktor-faktor lain seperti efek kematangan siswa, efek pengulangan tes, atau pengaruh variabel eksternal lainnya (Arikunto, S., Suhardjono 2021; Nurjanah & Hakim). Fokus penelitian ini hanya pada aspek kognitif hasil belajar, sementara pembelajaran Aqidah Akhlak juga memiliki dimensi afektif dan psikomotorik yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan perilaku religius siswa (Muhaimin 2015). Penelitian mendatang perlu mengeksplorasi dampak Kahoot terhadap aspek-aspek non-kognitif seperti sikap religius, nilai-nilai moral, dan perilaku keberagamaan siswa dalam kehidupan sehari-hari untuk mendapatkan gambaran yang lebih holistik tentang efektivitas media gamifikasi dalam pembelajaran PAI (Arifin et al. 2019). Sampel penelitian yang terbatas pada satu kelas di satu madrasah juga membatasi generalisabilitas temuan ke konteks yang lebih luas, sehingga penelitian replikasi dengan sampel yang lebih besar dan beragam sangat diperlukan untuk memvalidasi temuan ini (Prensky 2020).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif aqidah akhlak pada siswa kelas VII C MTsN negeri 1 Tuban. Hasil ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dari 66,03 pada pre-test menjadi 80,29 pada post-test dengan nilai normalis gen sebanyak 0,42 yang termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan ini juga terjadi secara konsisten pada hampir seluruh siswa. Keberhasilan implementasi kahoot ini dalam pembelajaran aqidah akhlak menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan pendekatan gamifikasi dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran keagamaan di era digital.

Setelah penelitian ini diharapkan peneliti selanjutnya mampu mengeksplorasi pengaruh Kahoot terhadap aspek afektif dan psikomotorik siswa dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, serta membandingkan efektivitasnya dengan platform gamifikasi lain menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol untuk menghasilkan validitas eksternal yang lebih kuat.

DAFTAR REFERENSI

- Ananda, N. A. (2025). Analisis literatur inovasi pembelajaran media digital dalam pengajaran akidah akhlak. *Miftahul Ilmi*, 2(2). <https://doi.org/10.59841/miftahulilmi.v2i2.92>
- Arifin, S., Kartono, K., & Hidayah, I. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah pada model problem based learning disertai remedial teaching. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 8(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v8i1.3355>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi; E. Suryani, Ed.). Bumi Aksara.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz, and Google Forms on students' perception in the classroom response system. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Daradjat, Z. (2014). *Ilmu pendidikan Islam*. Bumi Aksara.
- Darwin, B., Warneri, & Juhata. (2024). Literature review: Pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Journal of Social Science Research*, 4(5), 5066–5076.
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah teori ekonomi moneter. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549>
- Guardia, J. J., del Olmo, J. L., Roa, I., & Silvent, V. (2019). Innovation in the teaching-learning process: The case of Kahoot! *On the Horizon*, 27. <https://doi.org/10.1108/OTH-11-2018-0035>
- Hake, R. R. (n.d.). Analyzing change/gain scores. *American Educational Research Association, Division D*. <https://web.physics.indiana.edu/sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Harianja, M. R., Yusup, M., & Siahaan, S. M. (2024). Uji N-gain pada efektivitas penggunaan game dengan strategi SGQ untuk meningkatkan berpikir komputasi dalam literasi energi. *Intelektualita*, 13(2). <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *JPPGuseda: Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2, 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Husnawati, Z., & Carina, A. (2023). Gamification (Kahoot) and its usage in teaching and learning process for primary education of SD/MI. *SHEs: Conference Series*, 7, 214–219. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i3.82331>
- Kajian Jurnal Pendidikan Umum. (2022). Implementasi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi digital dalam peningkatan motivasi belajar siswa di SMA Pasundan Banjaran. 20(1), 1–8.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2021). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9), 1–24.

- Marwah, S. S. (n.d.). Kahoot sebagai media pembelajaran (pp. 42–49).
- Mattawang, M., & Syarif, M. I. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- Miranda, D. (2024). Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di madrasah aliyah.
- Muhaimin. (2015). *Pengembangan kurikulum pendidikan agama Islam di sekolah, madrasah, dan perguruan tinggi*. PT RajaGrafindo Persada.
- Nastiar, M. F. (2025). Metodologi penelitian quasi eksperimen.
- Nurjanah, E., & Hakim, D. (2018). Pengembangan bahan ajar materi menyimak cerita anak berbasis majalah Bobo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 69–83. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2201>
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Prensky, M. (2020). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill Education.
- Purnasari, P. D. (2022). Pembelajaran dalam pendidikan era digital. *ELIA*, 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2>
- Rahmat, A. (2018). Strategi pembelajaran aktif untuk generasi digital native. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 20(3), 245–260.
- Ruslan, A., & Robby, S. (n.d.). *Mencetak generasi cerdas di era digital: Revolusi pendidikan Indonesia*.
- Safroni. (2024). Strategi pembelajaran PAI berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i1.1131>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game-based learning terhadap hasil belajar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Shah, R. K. (2019). Effective constructivist teaching learning in the classroom. *Shanlax International Journal of Education*, 7(4), 1–13. <https://doi.org/10.34293/education.v7i4.600>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Sutrisno, L. V., Siswanto, P., & Tri, B. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelistrikan otomotif SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>
- Tampubolon, M., Everlyn, S., Ali, & Muhammad. (2021). Efektivitas pembelajaran remedial secara daring terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 6(1), 1–13.
- Wang, A., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wang, W. (2015). Integrated hazard assessment of Cirenmaco glacial lake.