



PUSAT KAJIAN DAN PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

INSTITUT AGAMA ISLAM HAMZANWADI NAHDLATUL WATHAN LOMBOK TIMUR

Nomor : 1015/LOA/eJ.An-Nahdlah/PKPPI/IAIH-NW/VI/2026
Lamp : -
Hal : Accepted Jurnal

Dear Author:

Syah Putri Nanda Wijaya, Realita

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Dewan Redaksi **An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam** menyampaikan ucapan selamat bahwa paper dengan judul:

“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN 4 ACEH BESAR”

Setelah melalui proses review oleh ahli dapat diterima (accepted) untuk diterbitkan pada An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam, Vol 6 No 2 (2026): September-Desember. Jurnal ini merupakan jurnal nasional dengan Nomor E-ISSN: 2807-5412, P-ISSN: 2807-6958, akses OJS dapat dilihat pada link berikut <https://ejournal.iaihnw-lotim.ac.id/an-nahdlah/index.php/an-nahdlah/ss>. Berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Riset dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sain dan Teknologi Nomor 295/C/C3/KPT/2026 Peringkat Reakreditasi Jurnal Ilmiah ini memperoleh Peringkat 4 ([SINTA 4](#)).

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Lombok Timur, 15 Juni 2026

an. Ketua PKPPI
Editor In Chief



Man. Zulkifli, M.Pd.I
Scopus ID. 60417329300

untuk menghindari penyalahgunaan LOA, dapat
dikonfirmasi ke Nomor WA. Admin (081805503485)

 www.pkppi.iaihnwlotim.ac.id

 pkppi@iaihnwlotim.ac.id

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot terhadap Hasil Belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 4 Aceh Besar

Syah Putri Nanda Wijaya¹ Realita²

¹Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Email: 220201023@student.ar-raniry.ac.id¹ realitanurdin@ar-raniry.ac.id²

Abstrak: Proses pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 4 Aceh Besar yang cenderung konvensional berimplikasi pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengukur efektivitas penggunaan media Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental dan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel terdiri dari 25 peserta didik kelas eksperimen dan 25 peserta didik kelas kontrol yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui pretes dan postes (masing-masing 10 butir soal) dan observasi. Analisis data meliputi uji instrumen, uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan uji t menggunakan SPSS 26. Hasil observasi aktivitas guru memperoleh nilai akhir 90 (kategori Sangat Baik), mencerminkan pengintegrasian Kahoot yang sistematis dan tepat. Uji N-Gain menunjukkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata 0,17 (16,67%) berkategori tidak efektif, sedangkan kelompok eksperimen mencapai 0,70 (70,07%) berkategori efektif, dengan selisih 0,53. Hasil uji Independent Samples T-Test memperoleh nilai t hitung -6,907, df = 48, dan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, dengan mean difference 28,800, membuktikan secara statistik terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Disimpulkan bahwa penggunaan media Kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Kahoot, Hasil Belajar, Akidah Akhlak.

Abstract: The learning process of Akidah Akhlak at MAN 4 Aceh Besar which tends to be conventional has implications for low student learning outcomes. This study aims to measure the effectiveness of the use of Kahoot media on student learning outcomes in the subject of Akidah Akhlak. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 25 students in the experimental class and 25 students in the control class selected through a purposive sampling technique. Data collection was carried out through pretests and posttests (10 questions each) and observations. Data analysis included instrument testing, normality testing, homogeneity testing, N-Gain testing, and t-testing using SPSS 26. The results of teacher activity observations obtained a final score of 90 (Very Good category), reflecting a systematic and appropriate integration of Kahoot. The N-Gain test showed that the control group obtained an average of 0.17 (16.67%) categorized as ineffective, while the experimental group achieved 0.70 (70.07%) categorized as effective, with a difference of 0.53. The results of the Independent Samples T-Test obtained a t-value of -6.907, df = 48, and Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, with a mean difference of 28.800, statistically proving that there was a significant difference in learning outcomes between the two groups. It was concluded that the use of Kahoot media had a significant effect on student learning outcomes in the subject of Akidah Akhlak.

Keywords: Kahoot Learning Media, Learning Outcomes, Akidah Akhlak.

Submitted: DD/MM/YYYY

Accepted: DD/MM/YYYY

Published: DD/MM/YYYY

PENDAHULUAN



Di era digital saat ini, perkembangan teknologi yang pesat memberikan dampak besar dalam bidang pendidikan, termasuk pada sistem pembelajaran berbasis teknologi (Salsabila et al., 2023). Semakin berkembangnya media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Hal ini selaras dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 mengenai Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menekankan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai prinsip utama guna menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Regulasi tersebut juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai instrumen untuk mempermudah penyampaian materi merupakan komponen krusial yang wajib dicantumkan dalam penyusunan modul ajar.

Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang di mana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Rasyad, 2011). Dengan memanfaatkan perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi, guru dapat mengajar dengan lebih variatif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya adalah pada mata pelajaran akidah akhlak.

Pelajaran Akidah Akhlak merupakan materi esensial dalam Pendidikan Agama Islam yang berfokus pada penanaman dasar-dasar keimanan kepada Allah, nilai-nilai tauhid, serta konsep perilaku terpuji untuk membentuk karakter peserta didik yang sesuai dengan syariat Islam (Ahmad, 2019). Di era kontemporer saat ini, ruang lingkup mata pelajaran ini juga mencakup penguatan pemahaman mengenai konsep Islam Wasathiyah (moderasi Islam).

Secara bahasa, kata washathiyah berasal dari kata *wasatha* (وَسْطَ) yang berarti adil atau sesuatu yang berada di pertengahan. Definisi menurut terminologi, makna *wasathan* adalah nilai-nilai Islam yang dibangun atas dasar pola pikir yang lurus dan pertengahan, tidak berlebihan dalam hal tertentu. Islam Washathiyah adalah Islam yang berada di tengah antara dua titik ekstrem yang saling berlawanan, yaitu antara *taqshir* (meremehkan) dan *ghuluw* (berlebih lebihan) atau antara liberalisme dan radikalisme. Islam Wasathiyah, selanjutnya dikenal dengan Islam moderat, adalah Islam yang cinta damai, toleran, menerima perubahan demi kemaslahatan, perubahan fatwa karena situasi dan kondisi, dan perbedaan penetapan hukum karena perbedaan kondisi dan psikologi seseorang adalah adil dan bijaksana.

Allah berfirman dalam Qur'an Surat al-Baqarah ayat 143:

وَكَذَلِكَ جَعَلْنَاكُمْ أُمَّةً وَسَطًا لِتَكُونُوا شُهَدَاءَ عَلَى النَّاسِ وَيَكُونَ الرَّسُولُ عَلَيْكُمْ شَهِيدًا

Artinya: "Dan demikian (pula) Kami telah menjadikan kamu (umat Islam), umat yang *wasath* (adil) dan pilihan agar kamu menjadi saksi atas (perbuatan) manusia dan agar Rasul (Muhammad) menjadi saksi atas (perbuatan) kamu." (QS. al-Baqarah [2]: 143).

Adapun makna "Ummatan *wasathan*" pada ayat di atas adalah umat yang adil dan terpilih. Maksudnya umat Islam ini adalah umat yang paling sempurna agamanya, paling baik akhlakunya, paling utama amalnya. Selain itu Islam Washathiyah juga mengajarkan prinsip keseimbangan (*tawazun*), lurus dan tegas (*i'tidal*), dan toleransi (*tasamuh*) demi membentengi peserta didik dari pemikiran ekstremis (Hidayah, 2020). Namun dalam kenyataannya, topik-topik krusial seperti Islam Wasathiyah sering kali dianggap oleh peserta didik sebagai materi yang sekadar teoretis dan abstrak. Persepsi tersebut, ditambah dengan minimnya media pembelajaran yang dinamis dan interaktif, sering kali berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.



Berdasarkan hasil observasi awal di MAN 4 Aceh Besar pada peserta didik kelas X, ditemukan bahwa capaian hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak masih belum optimal, di mana hanya 70% peserta didik yang mampu mencapai ketuntasan belajar. Kondisi ini mengindikasikan bahwa masih terdapat sebagian peserta didik yang belum dapat menyerap materi pembelajaran secara maksimal. Rendahnya capaian tersebut antara lain dipengaruhi oleh kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga motivasi belajar mereka cenderung belum berkembang secara optimal. Peserta didik membutuhkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan agar dapat memahami materi Akidah Akhlak dengan lebih baik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menarik minat dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, sehingga pada akhirnya dapat mendorong peningkatan hasil belajar secara signifikan.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan adalah aplikasi Kahoot. Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran berbasis web atau *web-based learning* dengan mengkolaborasikan permainan ke dalam konten pendidikan. Dikarenakan kehadiran *game* dapat menarik minat peserta didik, karena memberikan kesan yang dapat merangsang pembelajaran yang menyenangkan (Amalia & Nawir, 2022). Dengan memanfaatkan aplikasi berbasis teknologi, guru dapat mengajar dengan lebih variatif, sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Aplikasi ini merupakan salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam pendidikan untuk membantu guru membuat materi dan kuis interaktif. Dengan aplikasi ini, proses pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih menarik, karena Kahoot memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kuis melalui perangkat mereka masing-masing.

Aplikasi Kahoot menawarkan berbagai keunggulan yang mampu mengubah dinamika pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga gairah belajar peserta didik tetap terjaga. Dari sisi teknis, *platform* ini memfasilitasi digitalisasi pendidikan dengan melatih peserta didik menggunakan teknologi sebagai sarana belajar yang praktis. Pengajar pun sangat terbantu karena sistem evaluasi berjalan secara otomatis, di mana hasil kerja peserta didik tersimpan langsung tanpa perlu dikalkulasi secara manual. Selain itu, akses bagi peserta didik sangat dipermudah, mereka tidak diwajibkan memiliki akun dan cukup masuk ke situs web menggunakan kode PIN serta nama panggilan untuk mulai memperdalam wawasan materi yang telah diajarkan.

Namun di sisi lain, penggunaan Kahoot juga memiliki tantangan tersendiri, terutama jika tenaga pendidik maupun peserta didik belum terbiasa dengan perkembangan teknologi. Salsabila sebagaimana dikutip oleh Yuni Setia Ningsih dkk., dan Rufika mengungkapkan bahwa suatu aplikasi berbasis digital, baik Kahoot, quizzizz maupun aplikasi lainnya memiliki ketergantungan dengan koneksi internet sehingga hal itu menjadi hambatan utama, sebab jaringan yang tidak stabil dapat mengganggu jalannya kuis, terlebih lagi sistem tidak memungkinkan peserta untuk kembali bergabung jika koneksi terputus di tengah permainan (Ningsih et al., 2023); Rufika Naumi et al., 2025). Masalah fokus juga menjadi catatan karena peserta didik berisiko membuka aplikasi lain saat kuis berlangsung. Terakhir, fleksibilitas penggunaan fitur sering kali terbentur oleh batasan versi gratis, mengingat beberapa fungsionalitas unggulan hanya tersedia pada layanan premium berbayar (Azizah & Ritonga, 2023).

Kendala-kendala dalam pemanfaatan media digital ini perlu diantisipasi agar tidak menghambat esensi dari pencapaian hasil belajar itu sendiri. Hal ini dikarenakan hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh peserta didik setelah belajar, yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik akibat

adanya pengalaman belajar (Suparlan, 2021). Oleh karena itu, kelancaran penggunaan teknologi seperti Kahoot menjadi krusial, agar proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu dapat benar-benar menghasilkan perubahan perilaku yang diharapkan sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah disusun.

Sejumlah penelitian terdahulu membuktikan bahwa integrasi media pembelajaran digital seperti Kahoot memenuhi kriteria efektivitas pembelajaran. Secara teoritis, efektivitas pembelajaran menurut (Supardi, 2013) yaitu kejelasan, variasi, orientasi tugas, terlibatnya siswa pada pembelajaran, kesuksesan siswa. Pembelajaran dapat menjadi efektif apabila komponen, fasilitas, dan sumber pembelajaran dikelola dengan baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Azizah & Ritonga, 2023) bahwa penggunaan Kahoot! sebagai platform *digital-based learning* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tergolong cukup efektif dengan perolehan nilai *N-gain* sebesar 73,59%. Sejalan dengan hal tersebut, (Indriani, 2022) mengungkapkan bahwa Kahoot! sangat efektif digunakan sebagai instrumen evaluasi di MI NU Ngingas Sidoarjo, yang tercermin dari tingginya motivasi peserta didik hingga 91,32% dan peningkatan hasil belajar sebesar 13,2 poin. Selain itu efektivitas media ini juga dibuktikan oleh (Irwan et al., 2019) yang mana hasil uji statistik menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen ($M=13,33$; $SD=3,30$) yang memperoleh rata-rata hasil belajar lebih tinggi daripada kelas kontrol ($M=10,50$; $SD=2,81$), dengan nilai $F(1,58) = 0,001$; $p < 0,05$. Secara keseluruhan, literatur terdahulu menegaskan bahwa Kahoot berperan penting sebagai stimulan digital yang efektif meningkatkan motivasi serta performa akademik di berbagai jenjang pendidikan. Namun, studi mengenai penggunaan Kahoot secara khusus pada materi Islam Washatiah di kelas X MAN, khususnya di MAN 4 Aceh Besar masih sangat terbatas sehingga masih memerlukan eksplorasi lebih lanjut tentang penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif implementasi pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif Kahoot, serta bagaimana respon dan tingkat keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan Kahoot berlangsung. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengukur sejauh mana penggunaan Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas X MAN 4 Aceh Besar. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai peran teknologi dalam menstimulasi interaksi, serta ketuntasan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah jenis *Quasi Eksperimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di Man 4 Aceh Besar. Waktu penelitian dilaksanakan pada Mei 2026. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas X yang berjumlah 160 peserta didik. Sampel pada penelitian ini adalah kelas X-5 yang berjumlah 25 peserta didik sebagai kelas kontrol yang menggunakan media konvensional berupa media PowerPoint dan kelas X-1 yang berjumlah 25 peserta didik menjadi kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan aplikasi Kahoot. Pembelajaran Islam Washatiah baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen sama-sama menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa pretes dan postes yang masing-masing berjumlah 10 butir soal. Selain tes, peneliti menggunakan teknik observasi untuk memantau aktivitas guru dan peserta didik di kelas X-1 selama proses eksperimen berlangsung. Pada



teknik analisis data menggunakan uji instrumen, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji N-Gain untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dan peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran, dan uji t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Efektivitas dalam penelitian ini dinilai dari dua komponen, yaitu proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Pengukuran efektivitas pada aspek proses dilakukan melalui observasi langsung terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran. Data hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran materi Islam Wasathiyah dapat diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Skor Per Aspek Observasi Pembelajaran

No.	Aspek yang Diamati	Skor	Skor Maks.	Persentase	Nilai Akhir	Kategori
1	Membuka Pembelajaran	4	4	100%	90	Sangat Baik
2	Membimbing Peserta Didik Membaca Referensi via Kahoot	3	4	75%	90	Baik
3	Membimbing Peserta Didik Mengikuti Kuis Kahoot	4	4	100%	90	Sangat Baik
4	Mengumumkan Skor dan Apresiasi Hasil Kuis	3	4	75%	90	Baik
5	Menutup Pembelajaran	4	4	100%	90	Sangat Baik
Total		18	20	90%	90	Sangat Baik

Keterangan:

85–100 = Sangat Baik

70–84 = Baik

55–69 = Cukup

<55 = Kurang

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang menggunakan media Kahoot, diperoleh total skor sebesar 18 dari skor maksimal 20. Menggunakan rumus Nilai Akhir = $(\text{Total Skor} : 20) \times 100$, maka nilai akhir yang diperoleh adalah 90. Nilai tersebut berada pada rentang 85–100 sehingga dikategorikan Sangat Baik sesuai dengan kriteria penilaian yang dikemukakan oleh (Kunto, 2013) yang menyatakan bahwa skor pada rentang 85–100 termasuk dalam kategori sangat baik.

Adapun data hasil belajar peserta didik pada materi Islam wasathiyah dilakukan dengan teknik tes (postes). Sebelum tes dilaksanakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* dengan jumlah responden uji coba sebanyak 34 orang. Data hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji Validitas (Pearson Correlation)



Item	r hitung (vs total nilai)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
VAR00001	0,957	< 0,001	Valid
VAR00002	0,918	< 0,001	Valid
VAR00003	0,944	< 0,001	Valid
VAR00004	0,957	< 0,001	Valid
VAR00005	0,828	< 0,001	Valid
VAR00006	0,879	< 0,001	Valid
VAR00007	0,918	< 0,001	Valid
VAR00008	0,957	< 0,001	Valid
VAR00009	0,814	< 0,001	Valid
VAR00010	0,986	< 0,001	Valid

Berdasarkan tabel 2 di atas, hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh 10 item pernyataan memiliki nilai r hitung berkisar antara 0,814 hingga 0,986, yang seluruhnya lebih besar dari r tabel sebesar 0,339 (df = 32; α = 5%) dengan nilai signifikansi $p < 0,001$. Dengan demikian, seluruh item instrumen dinyatakan valid.

Adapun data hasil uji reliabilitas tes terhadap 34 peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji Reliabilitas (Cronbach's Alpha)
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.979	10

Berdasarkan uji reliabilitas dengan metode *Cronbach's Alpha*, 10 item instrumen dalam penelitian ini menghasilkan nilai sebesar 0,979. Mengacu pada teori (Sugiyono, 2020), suatu instrumen dinyatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* mencapai 0,60 atau lebih. Dengan demikian, nilai 0,979 yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat reliabel, sehingga instrumen ini dinilai memiliki konsistensi yang tinggi dan sangat layak diandalkan untuk pengumpulan data penelitian.

Selanjutnya, peneliti melakukan uji normalitas untuk memastikan data penelitian berdistribusi normal, sebagai syarat mutlak sebelum menggunakan statistik parametrik. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest Kontrol	.941	25	.154
Posttest Kontrol	.946	25	.199
Pretest Eksperimen	.936	25	.122
Posttest Eksperimen	.939	25	.140

Dari tabel 4 tersebut, data *pretest* kelas kontrol yang diuji dengan *Shapiro-Wilk* diperoleh hasil nilai *statistic* 0,941 dengan tingkat signifikansi 0,154. Data *post-test* kelas kontrol diuji dengan *Shapiro-Wilk* diperoleh hasil nilai *statistic* 0,946 dengan tingkat signifikansi

0,199. Pada uji *pretest* dan *posttest* kelas kontrol diperoleh tingkat signifikansi $>0,05$ maka didapatkan H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan data nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal.

Pada data *pretest* kelas eksperimen diuji menggunakan *Shapiro-Wilk* diperoleh hasil nilai *statistic* 0,936 dengan tingkat signifikansi 0.122. Data *post-test* di kelas eksperimen diuji dengan *Shapiro Wilk* diperoleh hasil nilai *statistic* 0,939 dengan tingkat signifikansi 0,140. Pada uji *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen diperoleh tingkat signifikansi $>0,05$, maka didapatkan H_0 diterima disimpulkan data nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal.

Syarat lain sebelum menggunakan statistik parametrik adalah uji homogenitas, yang bertujuan untuk memastikan bahwa dua kelompok kelas yang dibandingkan memiliki keragaman yang sama atau setara. Data hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.994	3	96	.120
	Based on Median	1.592	3	96	.196
	Based on Median and with adjusted df	1.592	3	93.747	.196
	Based on trimmed mean	2.015	3	96	.117

Tabel 5 menunjukkan bahwa uji homogenitas menghasilkan nilai *Levene statistic* 1,994, $df1=3$, $df2=96$, dan signifikansi adalah 0,120. Pada data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh tingkat signifikansi $>0,05$, maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Setelah terpenuhi persyaratan instrumen dan uji statistik parametrik, peneliti melakukan uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar. Sebelum dilakukan pengujian efektivitas, peneliti terlebih dahulu merumuskan hipotesis sebagai berikut, H_0 : Penggunaan media Kahoot tidak efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Islam Wasathiyah di kelas eksperimen, H_1 : Penggunaan media Kahoot efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Islam Wasathiyah di kelas eksperimen. Berikut ini adalah tabel hasil N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen:

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	25	-.20	.50	.1667	.20592
Ngain_Persen	25	-20.00	50.00	16.6746	20.59238
Valid N (listwise)	25				

Data dari hasil uji N-Gain kelas kontrol, nilai N-Gain score yaitu $g = 0,1667$ maka nilai efektivitasnya dalam metode konvensional rendah karena standar nilai $g < 0,3$ dan nilai N-Gain persen yaitu $g = 16,6746\%$ untuk kategori N-Gain persen dengan persentase $<40\%$ tidak efektif maka hasil pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional dinilai tidak efektif.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen



Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	25	.00	1.00	.7007	.24047
Ngain_Persen	25	.00	100.00	70.0667	24.04720
Valid N (listwise)	25				

Pengujian N-Gain pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang signifikan. Nilai N-Gain score tercatat sebesar 0,7007, menandakan tingkat efektivitas yang tinggi, dilihat dari parameter di mana nilai g di atas 0,7 dianggap tinggi. Dalam bentuk persentase, nilai N-Gain adalah 70,0667%. Menggunakan batasan kategori di mana nilai g lebih dari 56% menunjukkan efektivitas yang cukup, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot telah terbukti cukup efektif. maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot telah terbukti efektif.

Setelah dilakukan uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar, peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut, H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol, H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Berikut ini adalah tabel hasil uji t :

Tabel.8 Hasil uji Independent Samples T-Test

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
Nilai	Equal variances assumed	.286	.595	-6.907	48	.000	-28.800	4.170	-37.184 -20.416
	Equal variances not assumed			-6.907	47.930	.000	-28.800	4.170	-37.184 -20.416

Hasil uji *Independent Samples T-Test* menunjukkan bahwa nilai *Levene's Test* menghasilkan $F = 0,286$ dengan $Sig. = 0,595$ ($> 0,05$), sehingga asumsi kesamaan varians terpenuhi dan digunakan baris *equal variances assumed*. Nilai t hitung sebesar -6,907 dengan $df = 48$ dan $Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Mean difference* sebesar 28,800 menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X MAN 4 Aceh Besar pada materi Islam Washatiah. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah mengimplementasikan media Kahoot dalam proses pembelajaran secara efektif. Nilai akhir sebesar 90 yang berada pada kategori Sangat Baik mengindikasikan bahwa seluruh tahapan pembelajaran mulai dari membuka kelas, mengintegrasikan fitur Kahoot, hingga menutup

pelajaran berjalan sesuai standar yang ditetapkan. Aspek yang mendapatkan skor sempurna (4) adalah *membuka pembelajaran, membimbing peserta didik mengikuti kuis Kahoot, dan menutup pembelajaran*. Ketiga aspek ini mencerminkan kemampuan guru dalam mempersiapkan peserta didik, memberikan instruksi teknis penggunaan Kahoot secara lengkap, serta mengakhiri pembelajaran secara terstruktur. Adapun dua aspek yang memperoleh skor 3 (Baik) perlu mendapat perhatian lebih lanjut. Pada aspek *membimbing peserta didik membaca referensi via Kahoot*, diskusi kelompok masih cenderung didominasi oleh sebagian peserta didik sehingga partisipasi aktif belum merata. Sementara pada aspek *pengumuman skor dan apresiasi hasil kuis*, pembahasan evaluasi hasil kuis dinilai masih terlalu singkat sehingga potensi Kahoot sebagai alat umpan balik formatif belum dapat dimanfaatkan secara maksimal. Secara keseluruhan, penggunaan media Kahoot dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi peserta didik. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *platform* gamifikasi seperti Kahoot dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong motivasi intrinsik peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil analisis N-Gain pada kelompok kontrol menunjukkan nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,1667 atau setara dengan 16,67%, dengan nilai minimum -0,20 dan nilai maksimum 0,50. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain nilai tersebut berada pada kategori rendah ($g < 0,30$). Selain itu, berdasarkan kategori N-Gain persen dengan persentase di bawah 40% diklasifikasikan sebagai tidak efektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional pada kelompok kontrol dinilai tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rendahnya nilai N-Gain ini mengindikasikan bahwa tanpa adanya inovasi media pembelajaran yang interaktif, peningkatan capaian belajar peserta didik cenderung terbatas dan stagnan. Sebaliknya, hasil pengujian N-Gain pada kelompok eksperimen menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata N-Gain Score pada kelompok ini mencapai 0,7007 atau setara dengan 70,07%, dengan nilai minimum 0,00 dan nilai maksimum 1,00. Berdasarkan kriteria nilai ini berada pada kategori tinggi ($N\text{-Gain} \geq 0,70$), yang menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital, dalam hal ini Kahoot, memberikan pengaruh yang besar dan bermakna terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Perbandingan nilai N-Gain antara kelompok kontrol (0,1667; kategori rendah) dan kelompok eksperimen (0,7007; kategori tinggi) menunjukkan selisih yang sangat besar yakni sebesar 0,5340, mengindikasikan bahwa pembelajaran berbantuan Kahoot jauh lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam mendorong peningkatan hasil belajar.

Hasil uji *Independent Samples T-Test* semakin memperkuat temuan N-Gain di atas. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai t hitung sebesar -6,907 dengan $df = 48$ dan $Sig. (2\text{-tailed}) = 0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai Levene's Test menghasilkan $F = 0,286$ dengan $Sig. = 0,595 (> 0,05)$, sehingga asumsi kesamaan varians antara kedua kelompok terpenuhi. Adapun *mean difference* sebesar 28,800 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen secara nyata lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media Kahoot tidak hanya efektif secara praktis sebagaimana ditunjukkan oleh nilai N-Gain, tetapi juga terbukti secara statistik memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Islam Wasathiyah.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang mendukung efektivitas penggunaan media berbasis game digital dalam pembelajaran. Penggunaan

Kahoot sebagai platform kuis interaktif berbasis kompetisi terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik secara aktif, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sebagai contoh Penelitian yang dilakukan oleh (Sofia Putri Wahyuni, 2023) menunjukkan bahwa implementasi media *game online* Kahoot memberikan dampak yang signifikan terhadap capaian belajar peserta didik. Berdasarkan analisis *effect size*, ditemukan nilai sebesar 1,814, yang termasuk dalam kategori efek tinggi ($d > 0,8$). Temuan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan Kahoot secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI, khususnya di kelas XI SMA Negeri 1 Lembang Jaya. Penelitian lain oleh (Devania Mita Sari, 2025) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Tuban yang konsisten pada peserta didik kelas VII C. Secara kuantitatif, rata-rata nilai peserta didik melonjak dari 66,03 menjadi 80,29 dengan nilai *N-gain* sebesar 0,42 (kategori sedang). Temuan ini mengindikasikan bahwa Kahoot dapat menjadi solusi inovatif untuk mendongkrak prestasi akademik peserta didik di era digital. Selanjutnya (Ramadhan et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot! memberikan dampak positif yang signifikan terhadap capaian akademik peserta didik pada mata pelajaran SKI. Analisis data statistik memperlihatkan keunggulan kelas eksperimen (rata-rata 85,31) dibandingkan kelas kontrol (69,38). Temuan tersebut selaras dengan pendekatan pembelajaran aktif yang menekankan partisipasi peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Mare Prensky yang dikutip oleh (Azizah, 2023), mengemukakan dalam resumennya bahwa pembelajaran berbasis game bukan hanya tentang menggunakan game saja, akan tetapi sebagai alat evaluasi dan penguatan materi. Selain itu, kahoot juga membuat siswa lebih bersemangat karena adanya tampilan yang menarik dan timer yang membuat siswa lebih tertantang. Peneliti menyimpulkan bahwa Kahoot! tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media transformatif yang menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif dan bermakna. Temuan-temuan tersebut memperkuat argumen bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan digital (*game-based learning*) memiliki potensi besar dalam transformasi proses belajar mengajar yang lebih inovatif dan efektif.

Hasil penelitian ini juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot tidak hanya sekedar menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran, peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi ketika materi disajikan dalam format kuis kompetitif interaktif melalui Kahoot. Tingkat antusiasme ini mendorong partisipasi aktif peserta didik secara signifikan, terutama ketika mereka berkompetisi secara sehat untuk memperoleh skor terbaik. Fenomena ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, di mana peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, melainkan terlibat langsung dalam proses konstruksi pengetahuan melalui tantangan dan umpan balik instan yang disediakan oleh platform Kahoot.

Konsep pembelajaran *Digital Based Learning* memberikan dampak yaitu, menemukan serta meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari mata pelajaran yang sulit agar mereka dapat dilatih dengan baik karena sangat membosankan dan sangat rumit. Dengan begitu, membuat siswa akan lebih tertarik untuk melatih diri mereka. Selain itu guru, para ahli dan juga perancang akan bekerjasama untuk menciptakan mutu pendidikan yang akan lebih baik lagi, sehingga pada akhirnya berpengaruh pada nilai kompetensi dan perilaku siswa (Karseno et al., 2021)



Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan sebagai bahan refleksi dan evaluasi lebih lanjut. Pertama, ketersediaan fasilitas penunjang, khususnya jaringan internet yang stabil, masih menjadi faktor penghambat yang perlu diperhatikan, mengingat Kahoot merupakan platform berbasis daring yang sangat bergantung pada koneksi internet yang konsisten. Kedua, kemampuan literasi digital peserta didik yang bervariasi memerlukan pendampingan tambahan, terutama pada sesi pertama penggunaan aplikasi. Ketiga, keterbatasan waktu dalam jam pelajaran menuntut guru untuk merancang sesi Kahoot secara efisien agar tidak mengurangi kedalaman pemahaman materi. Selain itu, antusiasme kompetitif yang tinggi perlu dikelola dengan strategi manajemen kelas yang terencana agar suasana belajar tetap kondusif dan terarah. Hambatan-hambatan ini menunjukkan bahwa meskipun Kahoot terbukti efektif sebagai media pembelajaran, keberhasilan penerapannya memerlukan kesiapan infrastruktur yang memadai, kompetensi digital guru, serta perencanaan pembelajaran yang matang dan terstruktur.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X MAN 4 Aceh Besar pada materi Islam Washatiah mata pelajaran Akidah Akhlak. Hasil observasi proses pembelajaran memperoleh nilai akhir sebesar 90 (kategori Sangat Baik), mencerminkan bahwa seluruh tahapan pembelajaran mulai dari pembukaan, pelaksanaan kuis Kahoot, hingga penutupan berlangsung sistematis dan kondusif. Kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot mencapai rata-rata N-Gain sebesar 0,70 (70,07%) berkategori tinggi dan efektif, jauh melampaui kelompok kontrol yang hanya memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,17 (16,67%) berkategori rendah dan tidak efektif, dengan selisih sebesar 0,53.

Namun, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Aspek fasilitasi diskusi kelompok yang inklusif dan pendalaman evaluasi hasil kuis sebagai umpan balik formatif masih belum optimal. Di samping itu, ketergantungan Kahoot pada jaringan internet yang stabil, variasi literasi digital peserta didik, serta keterbatasan fitur pada versi gratis menjadi tantangan nyata dalam implementasinya. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan Kahoot sebagai media pembelajaran memerlukan kesiapan infrastruktur yang memadai, kompetensi digital guru, serta perencanaan pembelajaran yang matang agar potensi gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat dimanfaatkan secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R. (2019). *Pembelajaran, Peran Akhlak, Akidah Pengembangan, Dalam Akhlak, Nilai-Nilai Di Min, Siswa Utara, Hulu Sungai Rifa'i, Ahmad Hayati, Rosita Tinggi, Sekolah Al-Qur', Ilmu Kalimantan, Amuntai Min, Guru*. 1(2), 86.
- Amalia, R., & Nawir, M. (2022). *Efektivitas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi*. 1(2), 56–62.
- Arikunto, S (2012) *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* Edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azizah, S., & Ritonga, A. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai *Digital Based Learning* pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 23 (2), 110-121. doi: <https://doi.org/10.17509/jpp.v23i2.60524>
- Devania Mita Sari. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Game Kahoot terhadap Hasil Belajar Kognitif Aqidah Akhlak pada Siswa Kelas VII C MTsN 1 Tuban. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(6), 338–351. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i6.1698>
- Indriani, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1).



- <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5135>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Karseno, Sariyasa, & I.G. Astawan. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 16–25. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.621
- Ramadhan, A. F., Husni, R., & Fadhil, K. (2025). *Islamic Learning Horizons: Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot! terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. December 2024.*
- Rufika Naumi, Realita Nurdin, Nurlatifah, Suriana, M. (2025). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah. *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 11(1), 41–48.
- Salsabila, U. H., Hanifan, M. L. N., Mahmuda, M. I., Nur Tajuddin, M. A., & Pratiwi, A. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Pendidikan Islam. *Journal on Education*, 5(2), 3268–3275. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.995>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.*
- Supardi. 2013. Sekolah Efektif : Konsep Dasar Dan Peraktik. Jakarta: Raja Grafindo Persada. h. 252
- Suparlan. (2021). PENERAPAN TEORI BELAJAR PRILAKU DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SD/MI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5, 1–9.
- Sofia Putri Wahyuni & Alfurqan (2023). Efektivitas Penggunaan Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI XI SMAN 1 Lembang Jaya. 614–621. <https://doi.org/10.58578/alsys.v3i6.1965>
- Yuni Setia Ningsih, Realita, & Muslim, B. (2023). *Pai Teacher Students' Perceptions On The Implementation Of Online Assesment Applications In Learning.* 13(3), 354–368.