Islamic Learning Horizons:
Journal of Islamic Education
https://journal.melek.id/index.php/ilhjie/index

Efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot!* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Arief Firmansyah Ramadhan*, Rahmatul Husni, Khaidir Fadhil

Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia
*arieffirmansyahr@gmail.com

Abstract: *This study investigates the effectiveness of Kahoot! as an interactive digital learning tool to improve student achievement in the Islamic Cultural History (SKI) subject at MAN 1 Bogor. Motivated by the lack of digital media use in religious education, this research employs a quantitative method using a quasi- experimental design (Nonequivalent Control Group Design). The sample included 64 Grade XI students, divided into experimental and control groups through purposive sampling. Data were collected via pretest and posttest assessments and analyzed using SPSS version 27 with normality, homogeneity, and Independent Sample T-Test. Results revealed a significant improvement in the experimental group (mean score: 85.31) compared to the control group (mean score: 69.38), with a significance value of 0.000 < 0.05. These findings demonstrate that Kahoot! significantly enhances student learning outcomes. The results are consistent with constructivist and behaviorist learning theories that emphasize active, student-centered engagement. This study concludes that integrating game-based platforms like Kahoot! can foster a more engaging, interactive, and meaningful learning environment. The research offers both theoretical and practical implications, supporting the adoption of digital media in Islamic education and encouraging further exploration of similar tools in other learning contexts.*

Keywords: *Learning outcomes; Kahoot!; Digital media; interactive learning; Islamic Cultural History*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot!* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 1 Bogor. Latar belakang penelitian ini adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam mata pelajaran SKI, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi* eksperimen tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel terdiri dari 64 siswa kelas XI yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan teknik *purposive sampling.* Data diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test*, dan dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan Independent *Sample T-Test* dengan bantuan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai *post-test* kedua kelompok, dengan rata-rata 85,31 untuk kelas eksperimen dan 69,38 untuk kelas kontrol. Nilai signifikansi 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot!* secara signifikan meningkatkan hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivistik dan behavioristik yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan interaktif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Kahoot!* merupakan media yang efektif untuk menciptakan pembelajaran SKI yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna.

Kata Kunci: Hasil belajar; *Kahoot!;* Media digital; Pembelajaran interaktif; Sejarah Kebudayaan Islam

Copyright: © 2025 by the author.
CC-BY-SA: This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
Article Information: Submitted 19 June 2024, Accapted 15 December 2024, Published 30 December 2024

1. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah mendorong lahirnya berbagai inovasi pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu pendekatan yang semakin banyak dikaji dan diterapkan dalam satu dekade terakhir adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* digital interaktif. Beberapa studi mutakhir menyatakan bahwa penggunaan teknologi semacam ini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam (Sánchez dkk., 2020; Wahyuni & Mustofa, 2021). Salah satu media interaktif yang cukup populer dan banyak digunakan di lingkungan pendidikan adalah aplikasi *Kahoot!,* yang menggabungkan unsur permainan dengan evaluasi pembelajaran secara langsung. Aplikasi ini telah digunakan dalam berbagai konteks mata pelajaran, terutama pada pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis (Huang & Hew, 2018).

Namun, hingga saat ini, kajian akademik mengenai penggunaan *Kahoot!* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), masih sangat terbatas. Padahal, pelajaran SKI memiliki karakteristik yang sarat dengan materi historis dan naratif, yang kerap dianggap monoton dan membosankan oleh siswa. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang optimal. Sementara itu, studi-studi sebelumnya yang meneliti penggunaan *Kahoot!* lebih banyak berfokus pada mata pelajaran eksakta atau bahasa asing, seperti matematika, sains, dan bahasa Inggris (Ismail & Mohammad, 2021; Susanti dkk., 2023), dan belum menyentuh konteks pendidikan keagamaan secara spesifik.

Perbedaan mendasar dari penelitian ini dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada dua hal. Pertama, konteks materi ajar yang digunakan adalah Sejarah Kebudayaan Islam, yang merupakan bagian integral dari Pendidikan Agama Islam di madrasah, namun jarang disentuh oleh penelitian berbasis media digital. Kedua, pendekatan penelitian ini tidak hanya mengamati persepsi siswa atau guru terhadap penggunaan *Kahoot!*, melainkan secara kuantitatif mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar melalui desain eksperimen yang terstruktur. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kontribusi kebaruan (*novelty*) dalam pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran yang selama ini dianggap tradisional dan sulit diajarkan secara interaktif.

Kesenjangan (*gap*) penelitian yang ditemukan menunjukkan bahwa belum ada kajian empiris berbasis eksperimen yang menguji secara langsung dampak penggunaan *Kahoot!* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI di tingkat madrasah. Ini menjadi penting, mengingat salah satu tantangan utama dalam pengajaran SKI adalah bagaimana menyajikan materi sejarah Islam dengan cara yang menarik, hidup, dan kontekstual. *Kahoot!* yang memiliki fitur kuis interaktif, umpan balik langsung, dan tampilan visual yang menarik berpotensi menjadi solusi pedagogis untuk menjawab tantangan tersebut. Selain itu, pemanfaatan *Kahoot!* juga dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik.

Beberapa penelitian mendukung potensi positif dari penggunaan *Kahoot!*. Studi oleh Licorish dkk. (2018) menunjukkan bahwa *Kahoot!* dapat meningkatkan perhatian siswa, memperkuat pemahaman materi, dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Sementara itu, Arifin & Mulyani (2022) menyatakan bahwa

Kahoot! efektif dalam membangun semangat kompetisi sehat dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Kendati demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih bersifat eksploratif dan belum banyak yang menggunakan desain kuasi eksperimen untuk menguji secara objektif pengaruhnya terhadap hasil belajar secara numerik. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan pendekatan kuantitatif yang lebih terukur.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot!* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MAN 1 Bogor. Penelitian ini juga bertujuan untuk memperkaya literatur mengenai pemanfaatan media digital interaktif dalam pendidikan agama Islam, serta memberikan gambaran empiris kepada para guru dan pemangku kebijakan pendidikan mengenai potensi integrasi teknologi dalam pembelajaran berbasis nilai-nilai keagamaan. Dengan demikian, diharapkan artikel ini tidak hanya memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan ilmu pendidikan Islam berbasis teknologi, tetapi juga berdampak secara praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI di madrasah.

Manfaat ilmiah dari penelitian ini mencakup dua sisi utama. Pertama, dari sisi akademis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti dan pengembang media pembelajaran dalam merancang strategi pengajaran interaktif pada mata pelajaran yang bersifat historis dan normatif. Kedua, dari sisi praktis, temuan penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru-guru SKI di madrasah sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Penelitian ini juga membuka peluang untuk dikembangkannya studi lanjut terkait optimalisasi media digital lainnya yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital, baik dalam konteks SKI maupun mata pelajaran lain dalam rumpun Pendidikan Agama Islam.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*) tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di MAN 1 Bogor dengan subjek penelitian siswa kelas XI tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan aksesibilitas, kesiapan sarana TIK, serta relevansi kurikulum SKI yang berlaku. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 64 siswa yang terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling,* yaitu pemilihan subjek yang sesuai dengan tujuan dan kriteria penelitian. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot!* selama proses pembelajaran, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional tanpa penggunaan media interaktif.

Instrumen utama dalam pengumpulan data adalah tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda, yang diberikan pada dua tahap, yaitu *pre-test* sebelum pembelajaran dan *post-test* setelah perlakuan diberikan. Butir soal yang digunakan telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum diterapkan kepada subjek penelitian. Data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27. Tahapan analisis mencakup uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, uji homogenitas untuk memastikan kesamaan varians antar kelompok, dan uji beda dua rata- rata menggunakan *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini juga memperhatikan standar pengukuran yang objektif dan terukur. Hasil belajar dijadikan tolok ukur utama efektivitas dengan indikator pencapaian kompetensi dasar dalam mata pelajaran SKI. Prosedur perlakuan dilakukan dalam empat pertemuan pembelajaran, masing-masing selama 2 x 45 menit, dengan materi yang sama untuk kedua kelompok. Dalam kelas eksperimen, setiap akhir sesi dilakukan kuis interaktif menggunakan *Kahoot!* sebagai bentuk evaluasi formatif dan penguatan pemahaman. Data hasil tes kemudian diolah untuk menentukan apakah penggunaan *Kahoot!* secara signifikan memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa dibanding metode pembelajaran konvensional.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Temuan penelitian

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif seimbang. Rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen adalah 50,16, sedangkan kelas kontrol sebesar 52,19. Setelah perlakuan diberikan selama empat kali pertemuan, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen dengan rata-rata 85,31, dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 69,38.

Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji Independent Sample T-Test. Uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot!* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Bogor.

b. Pembahasan

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen mengindikasikan bahwa *Kahoot!* bukan hanya sekadar alat bantu evaluasi, tetapi juga merupakan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Mekanisme kuis interaktif yang dilengkapi dengan elemen visual, suara, dan sistem peringkat secara *real-time* mendorong siswa untuk lebih fokus, termotivasi, dan kompetitif dalam memahami materi.

Temuan ini sejalan dengan teori belajar behavioristik, di mana penguatan positif berupa skor dan peringkat dalam *Kahoot!* mendorong perilaku belajar yang lebih baik (Skinner, dalam Slavin, 2011). Selain itu, pendekatan ini juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya partisipasi aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (Piaget, dalam Arends, 2008).

Secara pedagogis, penggunaan *Kahoot!* mendukung pembelajaran berbasis murid (*student-centered learning*), sebagaimana ditegaskan dalam pendekatan Kurikulum Merdeka. Guru tidak hanya menjadi penyampai informasi, tetapi fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang. Dalam praktiknya, setiap akhir sesi pembelajaran, guru memberikan kuis melalui *Kahoot!* sebagai evaluasi formatif. Siswa menerima umpan balik langsung atas jawaban mereka, yang membantu mereka merefleksi kesalahan dan memperkuat pemahaman secara mandiri.

Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa unsur kompetisi dalam *Kahoot!* dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Mereka terdorong untuk memperbaiki skor dan bersaing secara sehat dengan teman-temannya, sehingga proses belajar tidak

terasa membosankan. Selain itu, *Kahoot!* juga memungkinkan siswa untuk belajar secara visual dan kinestetik, yang mendukung variasi gaya belajar.

Jika dibandingkan dengan penelitian sejenis, hasil ini konsisten dengan studi Ismail dan Mohammad (2021) yang menunjukkan bahwa *Kahoot!* mampu meningkatkan daya ingat siswa dalam pelajaran sains. Begitu pula dengan penelitian oleh Susanti dkk. (2023), yang membuktikan bahwa penggunaan *Kahoot!* meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Namun, kontribusi utama dari penelitian ini terletak pada konteksnya yang fokus pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yang selama ini jarang disentuh oleh pendekatan digital interaktif.

Di sisi lain, hasil pada kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional menunjukkan peningkatan yang tidak terlalu signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa metode ceramah tanpa dukungan media interaktif cenderung kurang efektif dalam menyampaikan materi SKI yang bersifat historis dan naratif. Ketika siswa tidak terlibat secara langsung atau tidak memperoleh umpan balik secara cepat, kemungkinan terjadinya miskonsepsi dan kebosanan akan meningkat, sehingga hasil belajar pun cenderung rendah.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan keunggulan *Kahoot!*, terdapat beberapa keterbatasan yang patut dicermati. Penggunaan *Kahoot!* membutuhkan kesiapan infrastruktur teknologi seperti akses internet dan perangkat digital yang memadai. Di beberapa sekolah dengan keterbatasan fasilitas, implementasi metode ini mungkin menemui hambatan. Oleh karena itu, dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan sarana dan pelatihan guru menjadi faktor penting untuk keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *Kahoot!* dapat menjadi solusi inovatif dalam pengajaran SKI yang sering kali dianggap tidak menarik oleh siswa. Dengan menanamkan elemen interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif, responsif, dan terdorong untuk belajar lebih baik. Ini sejalan dengan upaya revitalisasi pendidikan agama Islam agar lebih relevan dan adaptif terhadap kebutuhan zaman, terutama dalam konteks generasi digital saat ini.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot!* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 1 Bogor. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan signifikan antara nilai *post-test* siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen (85,31) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (69,38). Penggunaan *Kahoot!* secara konsisten mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar, meningkatkan fokus, motivasi, serta menumbuhkan kompetisi yang sehat di kelas.

Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media digital berbasis permainan dapat menjadi pendekatan pedagogis yang relevan dalam pembelajaran berbasis nilai-nilai keislaman, khususnya dalam menyampaikan materi sejarah yang cenderung bersifat naratif. Selain mendukung tercapainya hasil belajar kognitif, penggunaan *Kahoot!* juga berkontribusi dalam membentuk sikap aktif, kolaboratif, dan reflektif pada peserta didik.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan agama Islam serta memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik untuk mengadopsi media

pembelajaran interaktif sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di kelas. Ke depan, studi lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi pemanfaatan platform digital lainnya serta mengevaluasi dampak jangka panjang penggunaan media berbasis *game* terhadap pencapaian kompetensi siswa dalam aspek afektif dan psikomotorik.

5. Daftar Pustaka

Arends, R. I. (2008). *Learning to Teach* (7th ed.). New York: McGraw-Hill.

Arifin, S., & Mulyani, S. (2022). Pemanfaatan Media *Kahoot!* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Interaktif, 7*(2), 134–142.

Huang, B., & Hew, K. F. (2018). Implementing a theory-driven gamification model in higher education flipped courses: Effects on out-of-class activity completion and quality of artifacts. *Computers & Education, 125*, 254–272.

Ismail, N., & Mohammad, M. (2021). The Use of *Kahoot!* in Enhancing Students' Learning Outcomes in Science Classes. International Journal of Educational Technology, 6(1), 45–52.

Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. (2018). Students' perception of *Kahoot!*'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning, 13*(9), 1–23. https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8

Piaget, J. (dalam Arends, R. I., 2008). *Learning to Teach.* New York: McGraw-Hill.

Slavin, R. E. (2011). *Educational Psychology: Theory and Practice* (10th ed.). Boston: Pearson.

Sánchez, A. L., Muñoz, R. M., & López, M. D. (2020). The impact of digital gamification tools on learning outcomes in higher education. *Journal of Interactive Learning Research, 31*(3), 321–337.

Susanti, A., Permana, D., & Fitriyani, R. (2023). Effectiveness of *Kahoot!* to Improve Students' Vocabulary Mastery. *Journal of English Education and Teaching, 7*(1), 66–74.

Wahyuni, D., & Mustofa, R. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 9*(1), 50–60.