

Penggunaan *Kahoot* sebagai media evaluasi untuk meningkatkan minat belajar

Dzakwan Haidar Ar Ramadhan^{1*}, Sri Nurul Milla², Nurman Hakim¹

¹Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

²Universiti Poly-Tech Malaysia

*haidardzakwan29@gmail.com

Abstract

The low level of students' learning interest in Al-Qur'an Hadith subjects has become one of the challenges that must be addressed, particularly in grade XI at MAN 1 Kota Bogor. This study aims to determine the effect of using the Kahoot application as an interactive evaluation medium on increasing students' learning interest. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design of the Nonequivalent Control Group Design type. The sample consisted of two classes: the experimental class used Kahoot, while the control class used conventional evaluation methods. The data collection instrument was a learning interest questionnaire that had been tested for validity and reliability. The results showed a significant difference between the two classes, where students using Kahoot experienced a greater increase in learning interest compared to those evaluated using conventional methods. The use of Kahoot proved to be effective in creating a more enjoyable, interactive learning atmosphere and in motivating students to participate more actively in the learning process.

Keywords: Al-Qur'an Hadith; Kahoot; Evaluation media; Learning interest

Abstrak

Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis menjadi salah satu tantangan yang perlu segera diatasi, khususnya di kelas XI MAN 1 Kota Bogor. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi interaktif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen Nonequivalent Control Group Design*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *Kahoot* dan kelas kontrol yang menggunakan metode evaluasi konvensional. Instrumen pengumpulan data berupa angket minat belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas, di mana siswa yang menggunakan *Kahoot* mengalami peningkatan minat belajar lebih tinggi dibandingkan siswa dengan evaluasi konvensional. Penggunaan *Kahoot* terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Al-Qur'an Hadis; Kahoot; Media evaluasi; Minat belajar

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam metode pembelajaran dan evaluasi (Suryadi, 2015; Syamsuar & Reflianto, 2018). Di era digital ini, kebutuhan akan media pembelajaran dan evaluasi yang interaktif dan menarik semakin mendesak,

terutama untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu tantangan besar dalam pendidikan saat ini adalah rendahnya minat belajar siswa, yang dapat berdampak pada pencapaian akademik mereka. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, minat belajar yang rendah sering kali menjadi hambatan dalam penyampaian nilai-nilai ajaran Islam secara optimal. Media pembelajaran konvensional yang monoton dan kurang interaktif sering kali gagal menarik perhatian siswa, terutama generasi yang tumbuh dalam budaya digital (Muthi & Zein, 2024).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi penggunaan media berbasis teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Singh, Mulyadi, dan Ong (2024) menemukan bahwa penggunaan *Kahoot!* secara signifikan meningkatkan motivasi dan kinerja akademik mahasiswa di pendidikan tinggi. Penelitian oleh Mahbubi & Homaidi (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan *gamifikasi* melalui *Kahoot!* dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Sementara itu, Apriliani (2024) menunjukkan bahwa *Kahoot!* berdampak positif terhadap minat belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di tingkat SMA. Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa *Kahoot!* sebagai media evaluasi berbasis permainan (*game-based assessment*) mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian yang telah dilakukan hanya berfokus pada mata pelajaran umum seperti Bahasa Inggris, Matematika, atau IPA, atau terbatas pada aspek motivasi belajar secara umum. Masih sangat sedikit kajian yang secara khusus meneliti efektivitas *Kahoot!* dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadis, khususnya pada topik-topik keagamaan yang biasanya disampaikan dengan pendekatan konvensional. Selain itu, penelitian-penelitian sebelumnya banyak yang menggunakan pendekatan kualitatif atau deskriptif, dan belum membandingkan secara kuantitatif antara penggunaan *Kahoot!* dan metode konvensional dalam hal peningkatan minat belajar secara signifikan.

Kesenjangan inilah yang menjadi dasar kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini, yaitu mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot!* sebagai media evaluasi interaktif terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis pada topik penciptaan manusia di kelas XI MAN 1 Kota Bogor. Kebaruan lainnya adalah fokus pada penerapan teknologi *gamifikasi* dalam pembelajaran agama Islam di lingkungan madrasah negeri yang sudah mulai menerapkan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini tidak hanya memberikan data kuantitatif yang membandingkan efektivitas dua metode evaluasi (*Kahoot!* dan konvensional), tetapi juga memberikan justifikasi empiris bahwa pembelajaran agama pun bisa dikemas secara menyenangkan tanpa kehilangan esensi nilainya.

Tujuan dari kajian ini adalah untuk menguji secara empiris sejauh mana aplikasi *Kahoot!* sebagai media evaluasi mampu meningkatkan minat belajar siswa pada

mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI MAN 1 Kota Bogor. Melalui pendekatan kuantitatif eksperimental, penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan media evaluasi yang inovatif, relevan dengan karakteristik generasi digital, serta mendukung implementasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna di madrasah. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru, kepala madrasah, dan pengambil kebijakan pendidikan dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam sistem evaluasi pembelajaran, khususnya pada pendidikan keagamaan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*) jenis *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiono, 2019). Penelitian dilakukan di MAN 1 Kota Bogor pada bulan April hingga Mei 2025 dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI. Sampel diambil secara *purposive* dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik akademik dan demografis antara dua kelas, yaitu kelas XI.1 sebagai kelompok kontrol (menggunakan metode evaluasi konvensional) dan XI.2 sebagai kelompok eksperimen (menggunakan aplikasi *Kahoot*).

Jumlah responden sebanyak 60 siswa, masing-masing 30 siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Angket tersebut menggunakan skala *Likert* lima poin dan mencakup empat indikator utama minat belajar: perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan perasaan senang. Instrumen ini dirancang untuk mengukur perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (penggunaan *Kahoot*) melalui pemberian *pre-test* dan *post-test*.

Langkah-langkah penelitian dimulai dengan pemberian *pre-test* kepada kedua kelompok, diikuti oleh perlakuan: kelompok eksperimen mengikuti evaluasi menggunakan *Kahoot*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode evaluasi tertulis konvensional. Setelah perlakuan, dilakukan *post-test* dengan angket yang sama. Data dianalisis secara statistik menggunakan SPSS versi 23 dengan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t (*independent sample t-test*) untuk menguji signifikansi perbedaan antara kedua kelompok.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot!* terhadap peningkatan minat belajar siswa. Tolak ukur kinerja siswa dilihat dari skor rata-rata peningkatan minat belajar yang tercermin dalam hasil angket sebelum dan sesudah perlakuan, serta perbandingan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Metode analisis yang digunakan merujuk pada teknik analisis kuantitatif (Sugiono, 2019).

Hasil dan Pembahasan

A. Temuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi terhadap minat belajar siswa kelas XI MAN 1 Kota Bogor pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Data diperoleh melalui angket minat belajar yang diberikan kepada dua kelas: satu kelas eksperimen yang menggunakan *Kahoot*, dan satu kelas kontrol yang menggunakan metode evaluasi konvensional. Angket diberikan dua kali: *pre-test* dan *post-test*. Data yang diperoleh dianalisis secara statistik menggunakan SPSS 23.

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Rata-rata Siswa

Kelas	Rata-rata <i>Pre-Test</i>	Rata-rata <i>Post-Test</i>	Peningkatan
Kelas Kontrol	62	70	8 (12,9%)
Kelas Eksperimen	62	87	25 (40,3%)

Sumber: Hasil olahan data angket minat belajar siswa

Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Hasil uji-t independen menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti penggunaan *Kahoot* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan evaluasi berbasis *gamifikasi* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Mahbubi & Homaidi (2025) yang menyatakan bahwa *gamifikasi* dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Peningkatan rata-rata 25 poin dalam kelompok eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap kurang menarik seperti Al-Qur'an Hadis. Dalam pembelajaran agama, pendekatan yang inovatif seperti *Kahoot* tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga menumbuhkan rasa suka terhadap proses pembelajaran itu sendiri.

Elemen *gamifikasi* seperti kompetisi, skor, dan waktu dalam *Kahoot* dapat memicu semangat belajar siswa (Muqit, 2022; Pasaribu, Siregar, & Aritonang, 2025). Hal ini terlihat dalam peningkatan skor yang signifikan pada kelompok eksperimen. Selain itu, siswa yang menggunakan *Kahoot* menunjukkan respons positif seperti lebih fokus, antusias, dan semangat dalam mengikuti evaluasi. Keterlibatan aktif siswa dalam proses evaluasi menjadi salah satu indikator bahwa media tersebut berhasil menumbuhkan minat belajar. *Kahoot* memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya kognitif, tetapi juga afektif dan sosial (Daryanes & Ririen, 2020).

Dalam kelompok eksperimen, siswa lebih banyak berdiskusi dan menunjukkan inisiatif belajar, berbeda dengan kelompok kontrol yang cenderung pasif.

Penelitian ini juga menunjukkan kesesuaian dengan hasil penelitian oleh Apriliani (2024), yang menemukan bahwa penggunaan *Kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Bahkan, hasil uji-t dalam penelitian tersebut juga menunjukkan signifikansi yang sama ($p < 0,05$), memperkuat keabsahan temuan dalam penelitian ini.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada lingkup peserta didik yang terbatas hanya pada satu madrasah, serta tidak mengukur aspek hasil belajar secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian lanjutan direkomendasikan untuk menguji efektivitas *Kahoot* dalam konteks madrasah lain atau mata pelajaran agama yang berbeda. Secara keseluruhan, temuan ini memperkuat argumentasi bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan agama, khususnya melalui evaluasi interaktif, merupakan pendekatan yang relevan dan kontekstual di era digital. Penggunaan *Kahoot* tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendukung tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka yang menekankan partisipasi aktif dan pengalaman belajar yang bermakna.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, khususnya pada topik penciptaan manusia. Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan dua kelompok siswa kelas XI di MAN 1 Kota Bogor, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi *Kahoot* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode evaluasi konvensional. Peningkatan rata-rata skor minat belajar yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen mengindikasikan bahwa metode evaluasi berbasis *gamifikasi* seperti *Kahoot* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi. Suasana interaktif dan kompetitif yang ditawarkan oleh fitur-fitur *Kahoot* mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses evaluasi, sehingga menumbuhkan perhatian, rasa ingin tahu, serta keterlibatan emosional mereka terhadap materi pembelajaran.

Penelitian ini juga menegaskan bahwa pembelajaran Al-Qur'an Hadis tidak harus dilakukan dengan cara konvensional dan monoton, tetapi dapat dikemas secara inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital yang sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Penggunaan *Kahoot* terbukti tidak hanya efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga mengubah pandangan mereka terhadap mata pelajaran agama yang selama ini dianggap kurang menarik. Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran dan evaluasi tidak hanya relevan bagi mata pelajaran umum, tetapi juga dapat diterapkan secara efektif dalam mata pelajaran keagamaan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Dengan demikian, temuan ini memperkuat urgensi adopsi pendekatan evaluasi yang lebih inovatif dan partisipatif dalam pembelajaran agama Islam,

sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis pengalaman dan penguatan literasi digital.

Selain membuktikan efektivitas *Kahoot* dalam meningkatkan minat belajar, penelitian ini juga memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan strategi evaluasi berbasis teknologi yang dapat diterapkan secara luas di lingkungan madrasah. Temuan ini dapat menjadi dasar bagi guru untuk mempertimbangkan diversifikasi metode evaluasi yang lebih adaptif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya dinilai dari hasil akademik, tetapi juga dari keterlibatan aktif dan motivasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan mengedepankan prinsip interaktivitas dan kompetisi sehat, *Kahoot* dapat dijadikan sebagai alternatif strategis dalam mendukung proses pendidikan agama yang kontekstual dan bermakna di era digital.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, khususnya pada topik penciptaan manusia. Dibandingkan dengan metode konvensional, penerapan *Kahoot* menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa. Hasil ini menegaskan bahwa pembelajaran agama dapat dikemas secara inovatif melalui pemanfaatan teknologi digital, sejalan dengan karakteristik generasi modern dan semangat Kurikulum Merdeka. Selain efektif meningkatkan minat belajar, penggunaan *Kahoot* juga berkontribusi terhadap pengembangan strategi evaluasi berbasis teknologi di madrasah, yang menekankan interaktivitas dan keterlibatan aktif siswa, sehingga pembelajaran agama menjadi lebih kontekstual, adaptif, dan bermakna di era digital.

Daftar Pustaka

- Apriani, I., Damopolii, M., & Datunsolang, R. (2024). Pengembangan Kecerdasan Spiritual Siswa Melalui Profil Pelajar Pancasila Dalam Kegiatan Keagamaan. *INSTRUKTUR: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 57–69.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172–186.
- Mahbubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9. doi: 10.71242/wf9q5253
- Muqit, A. (2022). Pendidikan Anak Dalam Surah Luqman (Kajian Tafsir Tematik). *Al-Misykah: Jurnal Studi Al-qur'an dan Tafsir*, 3(1), 107–122.
- Muthi, I., & Zein, N. M. (2024). Transformasi Pembelajaran: Dampak Media Digital Terhadap Minat Belajar Siswa di Era Modern. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(7), 4767–4778.
- Pasaribu, Y. V. A., Siregar, N., & Aritonang, U. E. (2025). Kompetensi Profesional Guru Pak Dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi

- Kahoot* Bagi Generasi Muda Di Era Society 5.0 Di SMA Negeri 1 Perbaungan. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(3), 1338–1345.
- Singh, C. K. S., Mulyadi, D., & Ong, E. T. (2024). Exploring the use of *Kahoot!* To monitor learning performance among students in higher education. *Training, Language and Culture*, 8(4), 36–47.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, dan kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, S. (2015). Peranan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dan perkembangan dunia pendidikan. *Informatika*, 3(3), 133–143.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2018). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *E-Tech*, 6(2), 392931.