



**Invention: Journal Research and Education Studies
Volume 6 Nomor 2 Juli 2025**

The Invention: Journal Research and Education Studies is published
three (3) times a year

(March, July and November)

Focus : Education Management, Education Policy, Education
Technology, Education Psychology, Curriculum Development,
Learning Strategies, Islamic Education, Elementary Education

LINK : <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>

Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot dalam Meningkat Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlaq Kelas VIII MTs Sinar Islami Bingai

Rika Ayu Azhari¹, Muamar Al Qadri²

^{1,2} Institut Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII-B MTs Sinar Islami Bingai yang berdampak pada keterlibatan dan minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran aplikasi Kahoot. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas VIII-B MTs Sinar Islami Bingai. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklus. Skor rata-rata minat belajar pada pra-siklus sebesar 25,27 (63,17%), meningkat pada siklus I menjadi 28,22 (70,55%), dan pada siklus II mencapai 34,04 (85,1%). Dengan demikian, penerapan aplikasi Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Kata Kunci

Minat Belajar, Akidah Akhlak, Aplikasi Kahoot, PTK

Corresponding Author:

rikaazhari98@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter serta kepribadian peserta didik, khususnya pada bidang pendidikan agama Islam. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam menanamkan nilai moral adalah Akidah Akhlak. Akan tetapi, minat siswa pada mata pelajaran ini masih tergolong rendah. Rendahnya minat tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti metode pembelajaran yang kurang bervariasi, interaksi yang minim, serta penggunaan media pembelajaran yang belum menarik (Zainal Abidin, 2023). Tantangan era digital memberikan dampak yang signifikan terhadap pembelajaran Akidah Akhlak. Di tengah arus informasi yang serba cepat dan masif, siswa cenderung memiliki gaya belajar yang lebih visual,

interaktif, dan kritis terhadap informasi yang diterima. Hal ini membuat metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan monoton menjadi kurang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai etika dan religius. Pembelajaran Akidah Akhlak dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman melalui penggunaan media digital yang menarik dan interaktif, seperti video, animasi, kuis daring, maupun aplikasi pembelajaran.

Fenomena menurunnya minat belajar siswa pada mata pelajaran teoritis seperti PAI sering dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Cara ini mengurangi keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, sehingga menimbulkan kejenuhan yang berakibat kurang baik terhadap hasil belajar (Setiawan, 2022). Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan partisipatif agar dapat membangkitkan minat belajar siswa serta membantu proses internalisasi nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan mereka (Elmontadzery, 2024).

Berdasarkan observasi awal pada siswa kelas VIII MTs Sinar Islami Bingai yang berjumlah 22 orang, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan minim penggunaan media, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar. Hasil pengamatan menunjukkan 2 siswa (9%) memperoleh skor 1, sebanyak 12 siswa (54,5%) berada pada skor 2, tujuh siswa (32%) pada skor 3, dan hanya satu siswa (4,5%) mencapai skor 4. Rata-rata minat belajar siswa berada pada skor 2 atau 57,5%, yang mengindikasikan bahwa minat belajar masih tergolong rendah hingga sedang. Oleh karena itu, diperlukan penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif guna meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa (Aminaty, 2025). Salah satu media yang populer adalah Kahoot, yaitu platform kuis interaktif berbasis permainan. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa Kahoot dapat membantu pemahaman materi, menumbuhkan semangat belajar, dan menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan (Lestari, 2024).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian yang dilakukan di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang berfokus pada aktivitas belajar siswa. Menurut Soesilo dalam Oktafiana (2023), PTK bersifat siklus dengan berbagai alternatif

tindakan untuk mengatasi permasalahan belajar, baik pribadi maupun sosial, sehingga hasilnya dapat meningkatkan pencapaian belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Sinar Islami Bingai, Kecamatan Wampu, Kabupaten Langkat, tepatnya di kelas VIII-B. Data yang dikumpulkan berupa minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran aplikasi **Kahoot**. Teknik pengumpulan data meliputi angket dan lembar observasi. Angket terdiri atas 10 butir pernyataan dengan skala Likert 1-4 (skor total 10-40) untuk mengukur tingkat minat belajar, sedangkan lembar observasi digunakan untuk menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengukuran minat belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat sejauh mana penggunaan media Kahoot mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Analisis data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata, median, dan distribusi data, kemudian membandingkan hasil pada tiap siklus. Penelitian dinyatakan berhasil apabila terdapat peningkatan minat belajar siswa yang tercatat dalam lembar observasi, dengan indikator keberhasilan lebih dari 80% siswa mencapai kategori baik atau sangat baik. Kriteria penilaian minat belajar adalah: 81-100% (sangat baik), 61-80% (baik), 41-60% (cukup), dan 0-40% (kurang). Nilai akhir dihitung dengan rumus: $(\text{jumlah skor} \div \text{total skor maksimal}) \times 100\%$, misalnya skor 32 dari 40 menghasilkan 80%, termasuk kategori "baik". Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan mencakup penyusunan rancangan pembelajaran, pelaksanaan dilakukan sesuai dengan rencana, pengamatan dilakukan terhadap perilaku siswa di kelas, dan refleksi menjadi tahap evaluasi diri peneliti terhadap efektivitas tindakan pembelajaran yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak, masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari kurangnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran dan belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum sepenuhnya mampu menumbuhkan minat dan perhatian siswa.

Temuan ini penting karena minat belajar merupakan faktor yang berpengaruh langsung terhadap kualitas pemahaman dan ketercapaian hasil belajar. Apabila minat belajar rendah, maka siswa cenderung pasif, kurang terlibat, dan sulit memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif. Salah satu alternatif yang terbukti efektif adalah

penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat dipandang sebagai solusi strategis untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan Arifin (2021), penerapan Kahoot mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat dipandang sebagai solusi strategis untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah kelas VIII-B MTs Sinar Islami Bingai, yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Siklus I yang dilaksanakan selama 1 kali pertemuan yaitu pada hari Sabtu, 30 Agustus tahun 2025 dan Siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 6 September tahun 2025. Berikut tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas :

a. Tahap perencanaan

Pada siklus ini dilakukan satu kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2025 selama 2 jam pembelajaran (2×45 menit) dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot agar peserta didik dapat meningkatkan minat belajar dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam perencanaan tindakan peneliti mempersiapkan Modul Ajar dan membuat lembar observasi serta angket.

b. Pelaksanaan tindakan

Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam dan membimbing siswa untuk berdoa, guru mengecek kehadiran peserta didik, guru mengaitkan materi dengan pengetahuan peserta didik, guru menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dan guru memberikan arahan bagaimana melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Aplikasi Kahoot

Kegiatan Inti

Guru memberikan waktu bagi siswa menyiapkan buku paket dan buku tulis Akidah Akhlak. Kemudian guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membuka buku paket sub materi tentang Ikhtiar. Selanjutnya Guru mulai menjelaskan materi tentang Ikhtiar melalui PPT (power point) yang ditampilkan di LCD Handphone masing-masing siswa. Guru menerapkan media pembelajaran kahoot dan memerintahkan mereka untuk join melalui kode game yang sudah disediakan, Anak-anak tampak antusias mengikuti pembelajaran melalui aplikasi kahoot tersebut. Siswa juga mengisi angket motivasi belajar yang dirasakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan Penutup

Pada langkah ini kelas melakukan refleksi mengenai minat belajar yang telah dilaksanakan. Proses diadakan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang telah terjadi dari mulai kegiatan awal sampai kegiatan akhir tidak terulang kembali. Diakhir pelaksanaan siklus I, angket yang sudah diisi setiap masing masing siswa dikumpulkan, dan peneliti mengisi lembar observasi.

c. Observasi

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan observasi apakah minat belajar peserta didik meningkat setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot. Dalam tahap observasi peneliti mengisi lembar observasi yang telah disediakan dengan mencentang pada kolom sesuai dengan petunjuk pengisian berdasarkan hasil observasi lapangan.

Tabel 1.
Hasil Rekap data lembar observasi minat belajar
siswa pada siklus I dan siklus II

Hasil Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II	
Siklus I	Siklus II
73,75%	87,5%

Berdasarkan Tabel 1, hasil dari lembar observasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada siklus I mencapai 73,75% dengan kriteria baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 87,5% dengan kriteria sangat baik. Peningkatan tersebut terjadi karena guru menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan partisipatif sesuai dengan Modul Ajar yang telah disusun. Dengan demikian, terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 13,75%.

Tabel 2.
Hasil Rekap data Lembar Angket Minat Belajar Siswa pada
Siklus I dan Siklus II

Hasil Lembar Angket Minat Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II	
Siklus I	Siklus II
70,56%	85,1%

Berdasarkan tabel 2, hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Kahoot dalam mata pelajaran Akidah Akhlak pada siklus I memperoleh 70,56%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85,1%. Dengan demikian, terdapat kenaikan minat belajar siswa sebesar 14,54% dari siklus I ke siklus II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan angket yang diperoleh, terlihat bahwa penerapan media pembelajaran aplikasi Kahoot dalam mata pelajaran Akidah Akhlak mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Minat belajar yang awalnya berada pada kategori baik (73,75%-70,56% pada siklus I) meningkat menjadi sangat baik (87,5%-85,1% pada siklus II). Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti Kahoot, mampu membuat siswa lebih aktif, bersemangat, dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Refleksi ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode dan media pembelajaran, karena tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan antusiasme dan keterlibatan siswa secara nyata.

Pembahasan

Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Akidah Akhlak terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada materi Ikhtiar. Hal ini terlihat dari pelaksanaan tindakan kelas yang menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan antusiasme belajar siswa kelas VIII-B MTs Sinar Islami Bingai.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan skor rata-rata minat belajar menjadi 28,22 atau setara dengan 70,55%. Walaupun terdapat kenaikan dibandingkan pra-siklus, hasil yang diperoleh pada siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Oleh karena itu, perlu dilanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki strategi penerapan Kahoot di kelas. Kemudian pada siklus II, hasil pengukuran menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Rata-rata skor minat belajar siswa mencapai 34,04 dengan persentase 85,1%. Persentase ini sudah melampaui indikator keberhasilan yang ditentukan, yaitu minimal 80% siswa menunjukkan kategori minat belajar baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII-B MTs Sinar Islami Bingai mampu meningkatkan minat belajar siswa secara bertahap dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II, dan telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

Penelitian berikutnya diharapkan dapat memperluas kajian dengan menerapkan media Kahoot atau media interaktif lainnya pada mata pelajaran maupun jenjang yang berbeda, sehingga kontribusinya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dapat lebih teruji.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII-B MTs Sinar Islami Bingai. Pada kondisi awal, minat belajar siswa masih rendah dengan rata-rata skor angket pra siklus sebesar 25,27 (63,17%). Setelah penerapan Kahoot, skor tersebut meningkat menjadi 28,22 (70,55%) pada siklus I dan mencapai 34,04 (85,1%) pada siklus II, yang termasuk kategori sangat baik. Proses pembelajaran dengan Kahoot memberikan pengalaman interaktif, menumbuhkan antusiasme, serta mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mujib. (2020). *Ilmu Akhlak dan Tasawuf*. Jakarta: Kencana
- Aminaty, D. (2025). Penggunaan Media Game Wordwall sebagai upaya meningkatkan Keaktifan siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 25 No.2 hal. 144
- Elmontadzery, A. B. (2024) Internalisasi nilai religius pada peserta didik; kajian atas pemikiran al-ghazali dan relevansinya dalam pendidikan islam. *Journal Of Research and Thought on Islamic Education*. Vol. 10 No. 1, hal. 22-23
- Lestari, M. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui pendekatan teaching at the right level berbantuan Media Kahoot pada Materi Trigonometri dijenjang Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Fibonacci, Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 5 No. 1, hal. 9
- Muhammad Hasan, M. D. (2021). *Media Pembelajaran: pengertian Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Oktafiana, S. A. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Makassar: Mitra Ilmu
- Setiawan, A. N. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VI SDN 1 Gamping. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*. Vol. 2 No. 2, hal. 92
- Yogga Mar Muhammad, D. T. (2018). Implemetation Of Kahoot Application To Improving Ofinteresttof Civic Education. *Journal Civics & Social Studies*. Vol. 2 No. 1, hal. 80
- Zainal Abidin, M. S. (2023). *Akidah Akhlak:Konsep dan Implementasinya dalam Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana