

Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MA Darul Fiqri Sarirogo

Oleh:
Salisatuz zuhro
Ainun Nadlif.,S.Ag.M.Pd.I
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
19 Juni, 2025

Latar Belakang

- Pembelajaran dalam pendidikan Islam tidak hanya menyampaikan ilmu, tetapi juga membentuk sikap dan akhlak berdasarkan nilai-nilai agama.
- Metode pembelajaran konvensional (seperti ceramah dan hafalan) masih dominan, sehingga membuat siswa kurang aktif dan hasil belajar rendah.
- Kahoot sebagai media digital interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa.
- Penggunaan Kahoot dianggap relevan untuk mata pelajaran Aqidah Akhlak karena dapat menyentuh aspek emosional dan spiritual siswa dengan pendekatan yang lebih kontekstual.
- Berdasarkan observasi awal di MA Darul Fiqri Sarirogo, hasil belajar siswa dalam pelajaran Aqidah Akhlak tergolong rendah, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran.
- Penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah penggunaan Kahoot secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Aqidah Akhlak

Gep & Tujuan

GEP PENELITIAN

Berdasarkan observasi awal di MA Darul Fiqri Sarirogo, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak masih rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah satu arah dan hafalan, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang memahami materi secara mendalam..

TUJUAN

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Aqidah Akhlak dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MA Darul Fiqri Sarirogo.

Rumusan Masalah & Penelitian Terdahulu

RUMUSAN MASALAH

- Apakah penggunaan aplikasi Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MA Darul Fiqri Sarirogo?

PENELITIAN TERDAHULU

- Penelitian oleh **Suyuti dkk (2023)** menunjukkan bahwa teknologi pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam aspek kognitif dan berpikir kritis.
- **Nabila & Rustam (2024)** menemukan bahwa Kahoot efektif sebagai media asesmen, meningkatkan partisipasi dan kemudahan evaluasi.
- Sementara itu, **Kinanti (2023)** membuktikan bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Metode

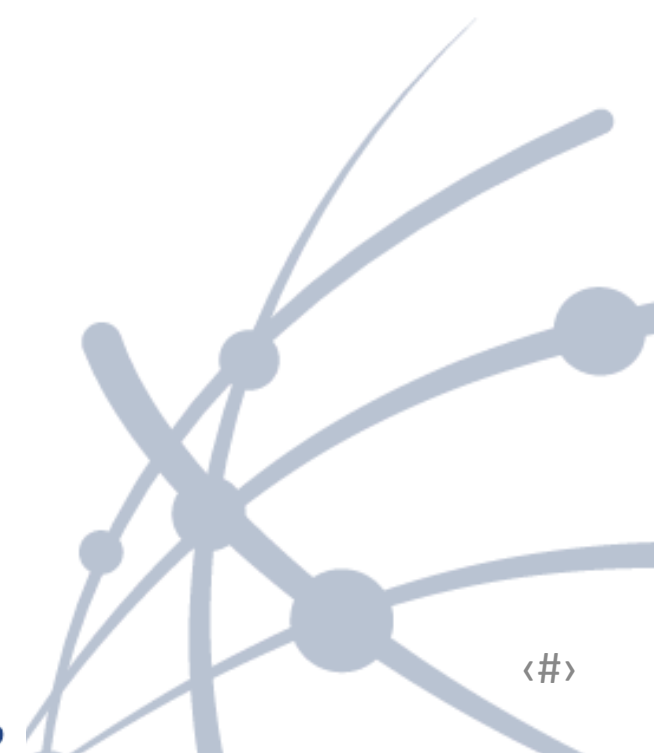
Pendekatan Penelitian : Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi-eksperimen(eksperimen semu)

Desain penelitian yang digunakan adalah **non-equivalent control group design**, yaitu melibatkan dua kelompok:

- **Kelompok eksperimen** yang diberi perlakuan menggunakan aplikasi Kahoot
 - **Kelompok kontrol** yang tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional.
- Instrumen penelitian berupa **tes objektif (pre-test dan post-test)** untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

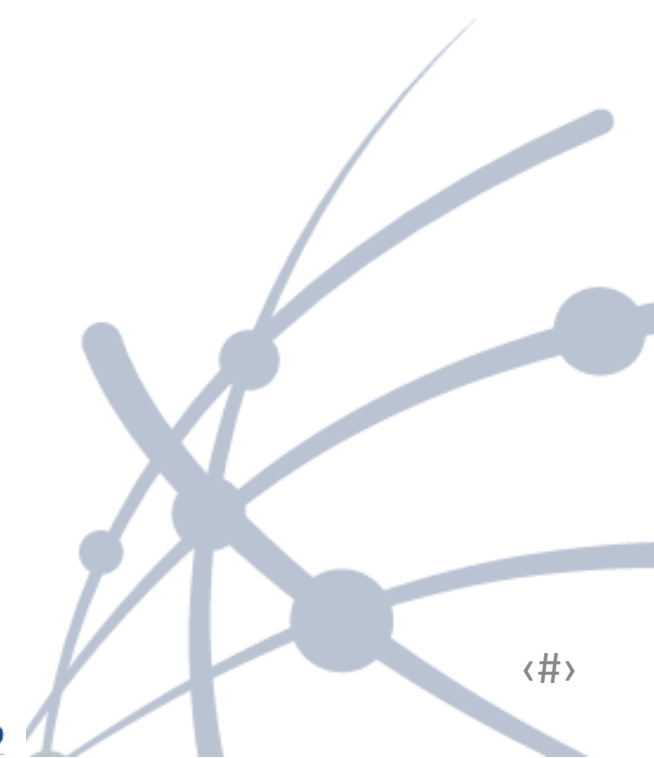
Data dianalisis menggunakan **uji statistik dengan bantuan SPSS**, melalui:

1. Uji normalitas.
2. Uji homogenitas
3. Uji t (independent sample t-test dan paired sample t-test)



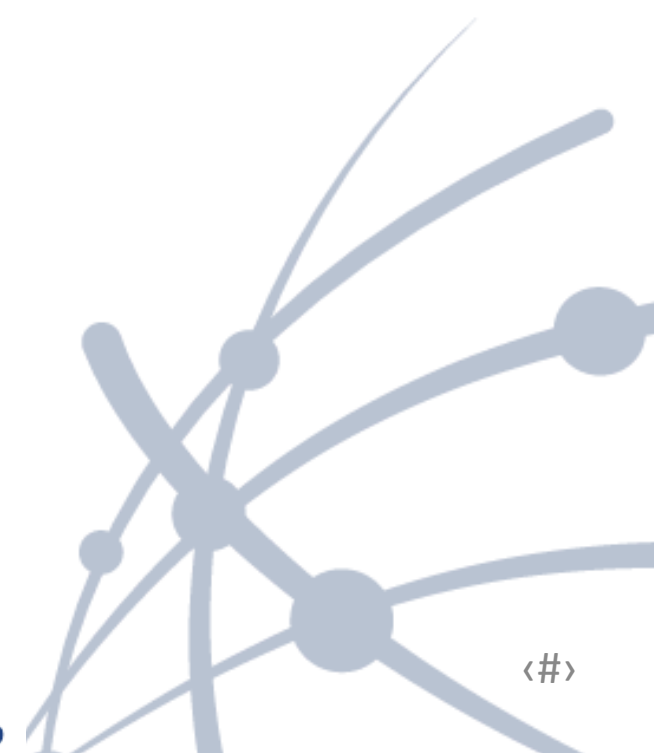
Manfaat Penelitian

- Menjadi referensi dalam memilih metode pembelajaran yang menarik dan efektif.
- Meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.
- Menjadi dasar pertimbangan dalam mengadopsi media pembelajaran digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan.



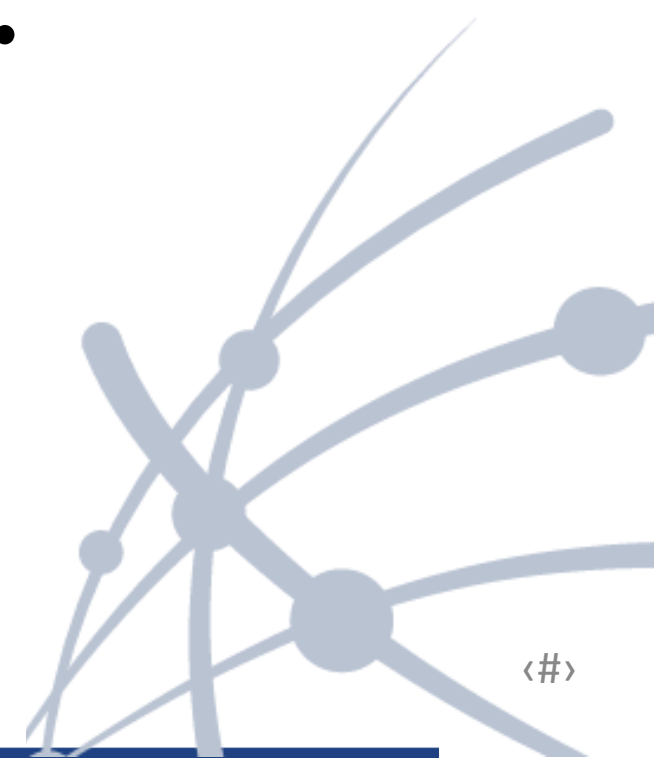
Hasil Penelitian

- Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas X MA Darul Fiqri Sarirogo.
- Melibatkan 2 kelompok:
 - - Kelompok eksperimen (30 siswa) menggunakan Kahoot
 - - Kelompok kontrol (10 siswa) menggunakan metode konvensional



Pembahasan

1. Kahoot berfungsi sebagai media pembelajaran sekaligus evaluasi.
2. Meningkatkan motivasi, keaktifan, dan partisipasi siswa.
3. Selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif siswa.



Perbandingan Hasil Belajar

Kelompok Eksperimen

- Rata-rata skor: 8.950
- Skor tertinggi: 9.239
- Skor terendah: 8.200

Kelompok Kontrol

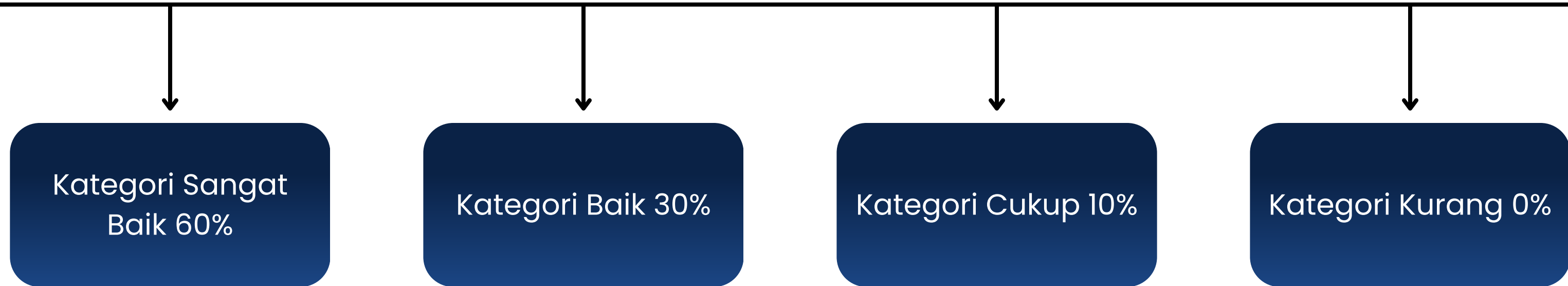
- Rata-rata skor: 8.350
- Skor tertinggi: 8.700
- Skor terendah: 7.900

Analisis Hasil

1. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dan merata.
2. Penggunaan Kahoot menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif.
3. Siswa lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam pembelajaran.

Distribusi Hasil Belajar

Pemerataan Hasil Belajar Siswa



Kesimpulan

- Penggunaan Kahoot berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak.
- Meningkatkan rata-rata nilai dan pemerataan hasil belajar.
- Menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan generasi digital.



Referensi

- S. Hawa, “Pengembangan sumber belajar berbasis karakter peserta didik (ikhtiar optimalisasi proses pembelajaran pendidikan agama islam (PAI)),” J. AZKIA J. Aktual. Pendidik. Islam, vol. 19, no. 2, pp. 83–91, 2023.
- E. F. Ningsih, R. Darmayanti, F. G. Putra, A. Ghozali, G. A. Pradana, and Y. A. S. Dewi, “Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Kahoot Pada Mahasiswa,” Educommunity J. Pengabd. Masy., vol. 1, no. 2, pp. 93–103, 2023..
- N. L. Rahman, P. D. Riyanto, and M. Mahbubi, “Akhlak Mulia Sebagai Cerminan Iman: Kajian Materi Aqidah Akhlak Kelas 10,” J. Ilm. Literasi Indones., vol. 1, no. 1, pp. 7–16, 2025..
- Y. Fernando, P. Andriani, and H. Syam, “Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa,” ALFIHRIS J. Inspirasi Pendidik., vol. 2, no. 3, pp. 61–68, 2024..
- S. Suyuti, P. M. E. Wahyuningrum, M. A. Jamil, M. L. Nawawi, D. Aditia, and N. Rusmayani, “Analisis efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan terhadap peningkatan hasil belajar,” J. Educ., vol. 6, no. 1, pp. 1–11, 2023..



