

## Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Pemahaman Konsep Akhlak Tercela pada Siswa MTs

Risti Nurhamidah<sup>1</sup>, Mohammad Sabarudin<sup>2</sup>, Murharyana<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; [ristinurhamidah@staidafgmail.com](mailto:ristinurhamidah@staidafgmail.com)

<sup>2</sup> Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; [mohammadsabarudin@staidaf.ac.id](mailto:mohammadsabarudin@staidaf.ac.id)

<sup>3</sup> Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; [murharyana83@staidaf.ac.id](mailto:murharyana83@staidaf.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Tercela (Riya dan Nifaq) akibat penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional. Dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital, diperlukan inovasi media yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap pemahaman siswa kelas VII MTs Nurul Falah. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperiment*, dengan kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan VII B sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui *pre-test*, *post-test*, dan angket, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji linearitas, dan uji regresi linear sederhana melalui SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa, dengan nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$ , serta peningkatan rata-rata nilai *post-test* yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Media *Kahoot* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan fokus selama pembelajaran. Penelitian ini berkontribusi dalam memperkuat teori pembelajaran kognitif multimedia dan menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat meningkatkan kualitas serta efektivitas proses belajar mengajar khususnya di MTs Nurul Falah.

**Kata Kunci:** Akidah Akhlak, *Kahoot*, Pemahaman Siswa

### ABSTRACT

*This study was motivated by the low level of students' understanding of the subject Aqidah Akhlaq, particularly the topic of Immoral Behavior (Riya and Nifaq), due to the use of conventional teaching methods. In facing the challenges of learning in the digital era, it is necessary to develop innovative media that can enhance students' engagement and comprehension. This research aims to analyze the effect of using the Kahoot learning media on the understanding of seventh-grade students at MTs Nurul Falah. The study employed a quantitative method with a quasi-experimental approach, involving class VII A as the experimental group and class VII B as the control group. Data were collected through pre-tests, post-tests, and questionnaires, and analyzed using normality test, linearity test, and simple linear regression analysis with SPSS version 25. The results showed that the use*

*of Kahoot had a significant effect on improving students' understanding, with a significance value of  $0.000 < 0.05$ , and a higher average post-test score in the experimental class compared to the control class. Kahoot proved effective in creating an interactive, competitive, and enjoyable learning environment, encouraging students to be more active and focused during lessons. This study contributes to strengthening the Cognitive Theory of Multimedia Learning and demonstrates that the integration of digital technology in Aqidah Akhlaq learning can enhance the quality and effectiveness of the teaching and learning process, particularly at MTs Nurul Falah.*

**Keywords:** *Aqidah Akhlaq, Kahoot, Students' Understanding*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat fundamental dalam membentuk kualitas manusia karena mencakup seluruh proses pembelajaran sepanjang hayat yang berpengaruh terhadap perkembangan intelektual, emosional, dan moral individu (Ujud et al., 2023). Di era digital, perkembangan pesat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mengubah paradigma pendidikan secara signifikan. Guru dan siswa kini dapat mengakses, berbagi, dan menciptakan informasi melalui berbagai perangkat digital seperti komputer, tablet, dan smartphone (Sawitri et al., 2024). Kondisi ini menuntut guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik, partisipatif, dan berpusat pada siswa.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, media pembelajaran digital memiliki peranan penting sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman dan keterlibatan siswa. Bayumin (2021) menyebutkan bahwa efektivitas media pembelajaran ditentukan oleh kesesuaian antara tujuan, isi, teknik, dan penilaian. Selaras dengan itu, Sibarani & Ngatmini (2024) menegaskan bahwa media digital dapat meningkatkan interaksi dan kreativitas siswa selama proses belajar. Salah satu media interaktif yang banyak digunakan dalam pendidikan adalah **Kahoot**, yaitu platform berbasis permainan (*game-based learning*) yang mendorong partisipasi aktif, kompetisi sehat, dan pemahaman materi secara menyenangkan (Darmawan, 2020). Hasil penelitian Sulistiyawati et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar, mempercepat pemahaman materi, serta memperkuat interaksi sosial siswa di kelas.

Namun demikian, sebagian besar penelitian tentang efektivitas Kahoot masih berfokus pada bidang studi umum seperti sains dan bahasa, sementara penerapannya pada pembelajaran Akidah Akhlak masih sangat terbatas. Padahal, mata pelajaran ini berperan penting dalam pembentukan karakter spiritual dan moral peserta didik. Terlebih, topik *Akhlak Tercela kepada Allah* seperti **riya dan nifaq** sering kali sulit dipahami secara mendalam apabila disampaikan melalui metode konvensional. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan dalam menerapkan Kahoot sebagai media pembelajaran pada konteks Akidah Akhlak untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral Islam.

Observasi awal di MTs Nurul Falah menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penulisan di papan

tulis. Siswa cenderung pasif, dan hasil Ujian Tengah Semester (UTS) menunjukkan sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan memahami materi secara mendalam. Sebagaimana dikemukakan oleh Noviyanti et al. (2020), pemilihan media dan metode yang tidak tepat dapat menyebabkan siswa kehilangan minat belajar dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap pemahaman siswa kelas VII MTs Nurul Falah pada materi Akhlak Tercela kepada Allah (Riya dan Nifaq). Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian tentang integrasi teknologi digital dalam pembelajaran nilai-nilai agama Islam. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru Akidah Akhlak dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan kontekstual dengan karakteristik siswa di era digital.

## METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di MTs Nurul Falah Cililin yang terdiri dari tiga rombongan belajar (rombel). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random sampling, disesuaikan dengan karakteristik populasi agar dapat memenuhi tujuan penelitian. Sampel yang digunakan terdiri dari dua rombongan belajar, yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Kahoot*, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut dan tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Untuk memperoleh data kuantitatif, peneliti memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada siswa kelas VII A dan VII B, serta angket kepada kelas VII A saja. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang membahas materi Akhlak Tercela (Riya dan Nifaq) sebanyak 20 butir untuk *pre-test* dan 20 butir untuk *post-test*. Sementara itu, angket terdiri dari 32 pernyataan. Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji coba menunjukkan bahwa 20 soal *pre-test* dan *post-test* dinyatakan valid, sedangkan pada angket terdapat 30 butir pernyataan yang valid. Setelah instrumen diberikan kepada siswa, data yang diperoleh diolah menggunakan uji hipotesis, uji normalitas, dan uji linearitas untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Kahoot* terhadap pemahaman siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang dilaksanakan dengan sampel kelas VII-A yang berjumlah 24 siswa dan VII-B yang berjumlah 26 pada materi Akhlak Tercela (Riya dan Nifaq). Untuk hasil analisis deskriptif *pre-test* dan *post-test* kedua kelas sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Analisis Deskriptif

| Statistics     |         |                                  |                                   |                               |                                |
|----------------|---------|----------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|
|                |         | <i>pre-test</i> kelas eksperimen | <i>post-test</i> kelas eksperimen | <i>pre-test</i> kelas kontrol | <i>post-test</i> kelas kontrol |
| N              | Valid   | 24                               | 24                                | 26                            | 26                             |
|                | Missing | 2                                | 2                                 | 0                             | 0                              |
| Mean           |         | 60.00                            | 83.96                             | 51.15                         | 72.12                          |
| Median         |         | 60.00                            | 87.50                             | 50.00                         | 75.00                          |
| Mode           |         | 55                               | 90                                | 50                            | 75                             |
| Std. Deviation |         | 11.421                           | 11.793                            | 15.894                        | 12.975                         |
| Minimum        |         | 40                               | 55                                | 30                            | 45                             |
| Maximum        |         | 80                               | 100                               | 80                            | 95                             |
| Sum            |         | 1440                             | 2015                              | 1330                          | 1875                           |

Berdasarkan Tabel diatas, dapat diketahui bahwa jumlah data valid pada kelas eksperimen sebanyak 24 siswa, sedangkan kelas kontrol sebanyak 26 siswa. Pada tahap *pre-test*, nilai rata-rata (mean) kelas eksperimen adalah 60,00 dan meningkat menjadi 83,96 pada tahap *post-test*. Sementara itu, kelas kontrol memiliki nilai rata-rata *pre-test* sebesar 51,15 dan meningkat menjadi 72,12 pada *post-test*. Peningkatan yang lebih besar terjadi pada kelas eksperimen. Nilai median dan modus pada kelas eksperimen juga menunjukkan peningkatan, yaitu dari masing-masing 60,00 dan 55 pada *pre-test* menjadi 87,50 dan 90 pada *post-test*.

Dapat dikatakan bahwa pemahaman siswa yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* berngaruh atau tidaknya media *kahoot*, peneliti melakukan test prasyarat yaitu uji normalitas dan linearitas. Agar mengetahui apakah data bersifat normal atau tidak dan bersifat linear atau tidak. Dengan ini disajikan pada tabel dibawah berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS versi 25 data menunjukan sebagai berikut:

**Tabel 2.** Uji Normalitas Kelas Eksperimen

| Tests of Normality                                 |                  |                                 |    |       |              |    |      |
|----------------------------------------------------|------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|                                                    |                  | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|                                                    |                  | Statistic                       | Df | Sig.  | Statistic    | df | Sig. |
| hasil                                              | <i>Pre-test</i>  | .128                            | 24 | .200* | .964         | 24 | .518 |
|                                                    | <i>Post-test</i> | .196                            | 24 | .018  | .923         | 24 | .068 |
| *. This is a lower bound of the true significance. |                  |                                 |    |       |              |    |      |
| a. Lilliefors Significance Correction              |                  |                                 |    |       |              |    |      |

Dapat dilihat pada tabel diatas untuk uji normalitas kelas eksperimen untuk *pre-test* 0,518 > 0,05 dan *post-test* 0,068 > 0,05, nilai keduanya sama-sama sig > 0,05 maka dapatdisimpulkan bahwa nilai uji normalitas keduanya berdistribusi normal.

**Tabel 3.** Normalitas Kelas Kontrol

| Tests of Normality                                 |                  |                                 |    |       |              |    |      |
|----------------------------------------------------|------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|                                                    | kelas            | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|                                                    |                  | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig. |
| hasil                                              | <i>Pre-test</i>  | .144                            | 26 | .173  | .927         | 26 | .065 |
|                                                    | <i>Post-test</i> | .126                            | 26 | .200* | .973         | 26 | .705 |
| *. This is a lower bound of the true significance. |                  |                                 |    |       |              |    |      |
| a. Lilliefors Significance Correction              |                  |                                 |    |       |              |    |      |

Dan untuk uji normalitas kelas kontrol dapat dilihat tabel diatas bahwa *pre-test*  $0,65 > 0,05$  dan *post-test*  $0,705 > 0$ , nilai keduanya sama-sama  $\text{sig} > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa nilai uji normalitas keduanya berdistribusi normal. Adapun untuk uji normalitas angket sebagai berikut:

**Tabel 4.** Uji Normalitas Angket

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test                 |                |                         |
|----------------------------------------------------|----------------|-------------------------|
|                                                    |                | Unstandardized Residual |
| N                                                  |                | 24                      |
| Normal Parameters <sup>a,b</sup>                   | Mean           | .0000000                |
|                                                    | Std. Deviation | 3.01361771              |
| Most Extreme Differences                           | Absolute       | .111                    |
|                                                    | Positive       | .111                    |
|                                                    | Negative       | -.093                   |
| Test Statistic                                     |                | .111                    |
| Asymp. Sig. (2-tailed)                             |                | .200 <sup>c,d</sup>     |
| a. Test distribution is Normal.                    |                |                         |
| b. Calculated from data.                           |                |                         |
| c. Lilliefors Significance Correction.             |                |                         |
| d. This is a lower bound of the true significance. |                |                         |

Hasil uji normalitas angket menggunakan nilai residual diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan  $0.200 > 0.05$ . sehingga dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi normal. Dengan itu, data penelitian sudah memenuhi asumsi normalitas dan bisa digunakan untuk analisis statistik selanjutnya. Apabila hasil uji normalitas telah terpenuhi maka dilanjutkan dengan uji linearitas, untuk mengetahui apakah data bersifat linear atau tidak. Adapun hasil dari data sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Uji Linearitas

| ANOVA Table                              |                |                          |                |    |             |         |      |
|------------------------------------------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|---------|------|
|                                          |                |                          | Sum of Squares | df | Mean Square | F       | Sig. |
| pemahaman siswa *<br>media <i>kahoot</i> | Between Groups | (Combined)               | 3030.758       | 15 | 202.051     | 44.652  | .000 |
|                                          |                | Linearity                | 2858.075       | 1  | 2858.075    | 631.619 | .000 |
|                                          |                | Deviation from Linearity | 172.684        | 14 | 12.335      | 2.726   | .079 |
|                                          | Within Groups  |                          | 36.200         | 8  | 4.525       |         |      |
|                                          | Total          |                          | 3066.958       | 23 |             |         |      |

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh nilai signifikansi pada uji linearitas dapat dilihat dari kolom *Deviation from Linearity* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.079.  $0.079 > 0.05$  dapat dinyatakan bahwa data bersifat linear. Dan hasil terakhir adalah uji hipotesis karena uji prasyarat sudah terpenuhi yaitu data bersifat normal dan linear.

**Tabel 6.** Uji Hipotesis (regresi linear sederhana)

| Coefficients <sup>a</sup> |              |                             |            |                           |        |      |
|---------------------------|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| Model                     |              | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | T      | Sig. |
|                           |              | B                           | Std. Error | Beta                      |        |      |
| 1                         | (Constant)   | -2.887                      | 2.829      |                           | -1.021 | .318 |
|                           | media kahoot | 1.053                       | .061       | .965                      | 17.350 | .000 |

a. Dependent Variable: pemahaman siswa

Hasil hipotesis pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil regresi linear sederhana menggunakan SPSS versi 25.0, diperoleh konstanta regresi ( $\alpha$ ) sebesar -2.887 dan koefisien regresinya (b) sebesar 1.503 maka persamaan regresinya yaitu:

$$Y = \alpha + Bx$$

$$Y = -2.887 + 1.503 x$$

Hal ini menunjukkan bahwa semakin besar peningkatan yang dialami pada siswa setelah penggunaan media pembelajaran *kahoot*. Untuk nilai signifikansinya yaitu  $0.000 < 0.05$  dapat diketahui bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap pemahaman siswa kelas VII di MTs Nurul Falah ada mata pelajaran Akidah akhlak dengan materi Akhlak Tercela (Nifaq dan Riya).

Darmawan (2020) mengatakan bahwa Penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran berhasil menghilangkan kesan monoton, sehingga guru dan siswa dapat mengikuti proses belajar dengan lebih antusias dan menyenangkan. Karena, media pembelajaran *kahoot* melibatkan siswa dalam proses pembelajarannya. Dengan fitur yang ada *kahoot* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif, sehingga lebih mudah dipahami dan lebih mudah untuk diingat (Sholihah et al., 2023). Sama halnya dengan Ernawati (2025) yang menemukan bahwa fitur-fitur dalam *Kahoot* dapat meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa, menciptakan pembelajaran yang kolaboratif dan aktif.

Selain hal tersebut *Kahoot* juga bisa dilihat dari beberapa indikator media pembelajaran menurut (Paseleng, 2020) Pertama, dalam hal tingkat kesulitan, *Kahoot* memungkinkan guru untuk menyesuaikan soal sesuai kemampuan siswa, sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan secara efektif. Kedua, tampilan *Kahoot* yang berwarna-warni serta adanya unsur permainan membuat media ini lebih menarik bagi siswa. Ketiga, siswa merasa lebih senang ketika menggunakan *Kahoot* karena mereka bisa belajar sambil bermain, sehingga tidak merasa tertekan. Keempat, kuis yang diberikan melalui *Kahoot* membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena disajikan secara interaktif. Kelima, soal-soal yang ditampilkan berhubungan langsung dengan pokok bahasan, sehingga pemahaman siswa terhadap materi seperti Riya dan Nifaq menjadi lebih jelas. Terakhir, penggunaan *Kahoot* membuat suasana kelas lebih hidup dan mengurangi rasa bosan yang kerap muncul dalam pembelajaran biasa.

Hal ini sejalan atau sesuai dengan teori kognitif multimedia menurut E.mayer (2009) yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika informasi disajikan dalam bentuk kombinasi teks, gambar, suara, dan video. Ini karena pembelajaran yang menggunakan berbagai jenis media ini melibatkan lebih banyak saluran kognitif (visual dan verbal), yang meningkatkan kemampuan otak untuk memproses informasi. Oleh karena itu, apabila guru menggunakan media pembelajaran multimedia seperti *kahoot* pada saat pembelajaran siswa tidak hanya bisa menerima informasi tetapi akan meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Selain dari itu teori ini diperkuat oleh teori perkembangan kognitif (Piaget, 1999) sebagai grand theory dari penelitian ini yang mengemukakan bahwa anak memahami hal dalam dunia membangun pemahaman melalui interaksi langsung pada lingkungan sekitar dan anak belajar mengetahui ciri-ciri dan fungsinya

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* mampu mengubah pola pembelajaran yang semula pasif menjadi lebih aktif dan interaktif. Siswa tidak lagi sekadar mendengar penjelasan guru dan menulis catatan, melainkan ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kuis interaktif. Kehadiran skor, peringkat, dan batasan waktu pada setiap pertanyaan menciptakan suasana kompetitif dan menyenangkan yang memotivasi siswa untuk berpikir cepat dan membaca soal dengan cermat. Kondisi ini menumbuhkan fokus belajar yang lebih tinggi, sehingga pemahaman siswa terhadap materi meningkat.

Selain itu, pengalaman penulis selama observasi di kelas menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih antusias dan berpartisipasi aktif ketika menggunakan *Kahoot*. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang percaya diri, menjadi lebih berani menjawab karena pembelajaran berbentuk permainan terasa menyenangkan dan menantang. Dampak ini tidak hanya terlihat dalam suasana kelas yang lebih hidup, tetapi juga pada kemampuan siswa menjelaskan kembali materi dengan bahasa mereka sendiri setelah sesi *Kahoot* berlangsung. Hal ini menandakan bahwa pemahaman siswa tidak sebatas hafalan, tetapi benar-benar terinternalisasi.

Hasil ini juga didukung oleh (Pokhrel, 2024) yang menyatakan bahwa keberhasilan media pembelajaran sangat bergantung pada kesesuaian jenis dan

teknik penyajiannya terhadap karakteristik siswa. Media digital interaktif seperti *Kahoot* memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih visual, partisipatif, dan sesuai dengan konteks era teknologi. Sejalan dengan itu, penelitian (Aryaningrum & Pratama, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa karena penyajian materi yang lebih konkret dan menarik secara visual.

Hal ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya tentang Pemanfaatan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa. karena, didalamnya menyajikan pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi-materi yang diajarkan. Dan dibuktikan oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *kahoot* terhadap pemahaman siswa. Untuk nilai signifikansinya yaitu  $0.000 < 0.05$  dapat diketahui bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas VII MTs Nurul Falah pada materi Akhlak Tercela (Riya dan Nifaq). Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Kahoot* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaan penelitian ditemukan beberapa kendala di lapangan, seperti keterbatasan jaringan internet, perangkat yang tidak merata di kalangan siswa, serta waktu pembelajaran yang terbatas saat menggunakan aplikasi *Kahoot*. Berdasarkan hal tersebut, peneliti merekomendasikan agar penelitian selanjutnya dapat memperluas sampel, menggunakan jaringan yang lebih stabil, serta mengombinasikan *Kahoot* dengan media pembelajaran digital lain agar hasil belajar lebih optimal dan mencakup berbagai aspek kemampuan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryaningrum, K., & Pratama, R. E. (2021). *Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ips*. 2(2), 119–129.
- Bayumin. (2021). *belajar dan pembelajaran* (H. Ernawati & S. Lobo (eds.)). UPT Uhamka Press.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91–99. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>
- E.mayer, R. (2009). multimedia Learning. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/3053204>

#### 84\_SISTEM\_PEMBETUNGAN\_TERPUSAT\_STRATEGI\_MELESTARI

- Ernawati. (2025). *Pembelajaran, Apa Itu Aplikasi Kahoot dan Manfaatnya untuk Advan*. <https://blog.advan.id/50140/apa-itu-aplikasi-kahoot-dan-manfaatnya-untuk-pembelajaran/>
- Noviyanti, R., Tundjung, & Prasetya, Y. B. (2020). Workshop Media Pembelajaran Infografis Bagi Guru Mata Pelajaran Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Di Madrasah Aliyah Tansyitil Muta'allimiin. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Kependidikan Dan Pendidikan*, 3(2), 60–66. <https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/jpmikp/article/download/695/377>
- Paseleng, M. (2020). *Pengimplementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. 131–149.
- Piaget, J. (1999). *The psychology of intelligence* (Google eBook). <http://books.google.com/books?id=VyVNeFFy2E4C&pgis=1>
- Pokhrel, S. (2024). Media Pembelajaran: Jenis Dan Teknik Pemilihan Dalam Pembelajaran PAI Choiri. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 231–241. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>
- Sawitri, J. I., Novita, T., Karo, B., Mutiara, C., & Barus, B. (2024). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media*. 1, 96–102.
- Sholihah, I. A., Nisa, N. K., Ardama, N., & Krenata, C. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Pembelajaran Inovatif*, 06(02), 39–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPI.062.06>
- Sibarani, D. T. P., & Ngatmini, N. (2024). Penerapan Media Wordwall Sebagai Sarana Media Pembelajaran Teks Cerpen di Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 17529–17539.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/29851>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open-access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC-BY-SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).