

# EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 3 PASURUAN

Siti Halimah<sup>1</sup>, Nur Hidayatul Maulidya<sup>2</sup>

<sup>1</sup> STIT PGRI Pasuruan, East Java, Indonesia

<sup>2</sup> STIT PGRI Pasuruan, East Java, Indonesia

*halimahsiba@gmail.com, hidayatulmaulidya@gmail.com,*

## ABSTRACT:

**Received:**

Sept 13<sup>th</sup> 21

**Revised:**

October 21<sup>th</sup> 21

**Accepted:**

December 02<sup>th</sup> 2021

*This research was appointed because of problems in the world of education, especially in Indonesia that require IT-based learning media innovation to support the learning process in the Covid-19 pandemic situation so that learning can continue and be able to create active learning, feelings of pleasure and enthusiasm for students. This study intends to see the effectiveness of the application of the Kahoot application in fostering student learning motivation and to see the difference in the increase in learning motivation of students who use the Kahoot application and students who do not use the Kahoot application. The approach used is a quantitative approach using the True Experimental Design method, pretest-posttest control-group design and taking a sample of 138 students of class XI social studies at SMA Negeri 3 Pasuruan. Data were taken using a questionnaire and interviews. The data analysis test used was the N-Gain Score Test, the Independent Sample T-Test, and the analysis of the results of interviews with students. Based on the calculation results of the N-Gain Score test, the mean value of the experimental group was 78.29% higher than the control group with a value of 64.52%. From the above analysis, it is concluded that the use of the Kahoot application is effective in increasing students' learning motivation. Based on the Independent Sample T-Test, it was concluded that there was a significant difference in learning motivation between the experimental class and the control class, as evidenced by the significance level of Sig. (2-tailed) of 0.000. Based on the results of interviews with students, the Kahoot application is effectively used in PAI learning because it is able to foster student learning enthusiasm, create a sense of fun, and help students sharpen the material that has been explained by the teacher.*

**Keywords:**

*Learning Media, Kahoot Application, Motivation in Learning PAI*

## PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang sangatlah diperlukan suatu pendidikan yang bermutu dan berkualitas. Pendidikan bermutu dan berkualitas berasal dari rencana yang baik (*good planning*), bahan ajar dan pengelolaan yang baik (*good management*) serta diselenggarakan oleh pendidik-pendidik yang unggul (*good*

*teacher*).<sup>1</sup> Semua komponen tersebut tergabung dalam satu kegiatan yang disebut dengan kegiatan pembelajaran.

Bagian terpenting suatu kegiatan belajar mengajar adalah peran seorang guru. Guru ialah komponen terpenting yang memastikan kesuksesan anak didik pada aktivitas belajar. Oleh karena itu, upaya efektif di zaman yang canggih seperti ini, sangatlah penting guru ditingkatkan mutunya. Peningkatan mutu tersebut salah satunya di bidang peningkatan profesionalisme guru, khususnya di bidang kompetensi guru terhadap teknologi dan informasi dan kontemporer.<sup>2</sup> Peningkatan mutu tersebut hendak dilakukan sebab pada zaman milenial ini, guru mempunyai tantangan khusus bagaimana menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan, menggairahkan, menantang siswa dan juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya di era sekarang dimana segala sektor serba menggunakan IT khususnya dalam dunia pendidikan.

Oleh karena itu dibutuhkan pendidik yang kreatif, produktif dan professional, yang mampu menguasai bahan ajar, mampu menggunakan metode, media dan sumber belajar, dan mampu mengelola kelas yang menyenangkan agar mampu menggubah suasana pembelajaran menjadi kondusif, menantang dan menyenangkan.<sup>3</sup> Dan yang lebih penting lagi, guru juga dituntut agar dapat menyampaikan pembelajaran secara menarik inovatif dan dapat memilih media pembelajaran sesuai dengan bahan ajar yang akan diberikan agar siswa mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar. Motivasi di dalam kegiatan pembelajaran mempunyai peranan untuk menumbuhkan antusias, menciptakan perasaan senang serta semangat untuk belajar.<sup>4</sup>

Agar motivasi belajar anak meningkat, tak lain guru dituntut bisa membangun suatu kondisi aktivitas belajar di dalam kelas yang menggembirakan. Salah satu caranya dengan menerapkan suatu media pembelajaran yang edukatif, kreatif dan mampu menciptakan perasaan senang dan semangat siswa. Media pembelajaran diartikan sebagai sebuah perangkat, bahan, maupun teknik yang dimanfaatkan pada kegiatan belajar mengajar di sekolah dengan tujuan menunjang proses komunikasi belajar antara pendidik dan peserta didik sehingga bahan ajar tersampaikan secara tepat kepada sasaran (siswa).<sup>5</sup> Namun, disituasi pandemi Covid-19 sekarang ini, aktivitas belajar dilakukan melalui *daring* (dalam jaringan), sehingga guru dituntut untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT agar proses pembelajaran tetap berlangsung walaupun tanpa bertemu secara langsung layaknya pembelajaran di dalam sekolah.

Meskipun pembelajaran dilaksanakan secara *daring*, guru juga dituntut bisa membangun motivasi atau antusias belajar anak didik dengan cara mengelola aktivitas belajar jarak jauh tersebut menjadi

---

<sup>1</sup> Dedy Mulyasana, *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), Hal. 120

<sup>2</sup> Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), Hal. 69-71

<sup>3</sup> Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran*, Hal. 72

<sup>4</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), Hal. 60

<sup>5</sup> Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran*, Hal. 144

aktivitas belajar yang menggembirakan sehingga keadaan aktifitas belajar lebih aktif, nyaman dan menyenangkan bagi anak didik. Pengelolaan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara guru menerapkan aplikasi yang mampu menunjang kegiatan belajar mengajar. Sebagai contoh penerapan media pembelajaran aplikasi *Kaboot*. Dengan adanya perubahan ini, siswa diharapkan bisa lebih aktif, nyaman dan asyik ketika mengikuti pembelajaran.

Aplikasi *Kaboot* yaitu aplikasi berbasis kuis pada android atau komputer. Dimana aplikasi ini mendukung visual demonstrasi siswa didalam pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi sangat efektif. Pembelajaran visual lebih digemari oleh siswa karena informasi yang dihadirkan bisa dalam bentuk gambar, diagram, video ataupun yang lainnya.<sup>6</sup> Dari sini peneliti memperkirakan bahwasannya aplikasi kahoot efektif diterapkan pada pembelajaran PAI. Melihat masalah yang muncul tersebut, penulis tertarik untuk memilih judul dan meneliti tentang bagaimana efektifitas penerapan media pembelajaran aplikasi Kahoot meningkatkan motivasi atau stimulus belajar anak didik khususnya pada pelajaran PAI di SMA Negeri 3 Pasuruan.

SMA Negeri 3 Pasuruan adalah salah satu dari sekolah negeri di Kota Pasuruan dimana sekolah tersebut menjadi salah satu sekolah unggulan yang diminati masyarakat karena tempatnya yang strategis mudah dijangkau dan juga terkenal akan mutu pendidikannya yang sangat bagus. Mutu pendidikan yang dimaksud yaitu dengan cara pembelajaran tidak hanya monoton secara konvensional saja melainkan guru juga dituntut menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, efektif serta menyenangkan dimana pembelajaran tersebut tak luput dari penggunaan IT di dalam proses pembelajarannya. Oleh karena itu, seluruh *civitas* SMA Negeri 3 Pasuruan baik guru maupun siswa dituntut untuk dapat mempergunakan IT di dalam proses pembelajaran. Karena SDM yang telah mampu mempergunakan IT ditambah fasilitas sekolah yang sudah memenuhi kriteria menerapkan pembelajaran berbasis IT, maka penulis tertarik untuk mencoba menerapkan sebuah media pembelajaran berbasis IT yakni Aplikasi Kahoot pada pelajaran PAI Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan. Dan diharapkan dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot ini dapat membangun motivasi belajar siswa, meningkatkan fokus atau perhatian siswa pada mata pelajaran PAI dengan mengaplikasikan kemajuan teknologi serta membangun kondisi kegiatan belajar mengajar yang aktif, efektif serta menyenangkan bagi siswa khususnya di SMA Negeri 3 Pasuruan.

## **METODE**

Disuatu penelitian, apabila membahas suatu permasalahan harus didasari dengan adanya kerangka berfikir. Kerangka Penelitian yang terdapat pada penelitian Efektifitas Penggunaan Media

---

<sup>6</sup> Skripsi Khabidin, *Efektifitas Penerapan Aplikasi Kaboot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara*, (Skripsi Fakultas Ilmu Agama Islam Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia, 2019), Hal. 4

Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan bisa dijelaskan pada keadaan awal terdapat subjek penelitian yang tergabung dalam kelas XI IPS. Kelas tersebut sama-sama mempelajari materi Pendidikan Agama Islam. Kemudian dalam kelas XI IPS tersebut terbagi menjadi 2 kelompok kelas, yakni kelompok eksperimen dari kelas XI IPS 3 dan 4 dan kelompok kontrol dari kelas XI IPS 1 dan 2. Kemudian, kedua kelompok diberikan kegiatan pembelajaran dengan sistem yang berbeda, kelompok eksperimen menerapkan Aplikasi Kahoot sedangkan kelompok kontrol memakai pembelajaran konvensional. Sesudah dikenai *treatment* yang berbeda, nantinya diharapkan akan didapatkan keluaran yang beda pada dua kelompok itu, dimana nantinya kelompok eksperimen akan mendapatkan motivasi belajar yang lebih baik daripada kelompok kontrol.

Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif metode *True Experimental Design* dengan jenis *pretest-posttest control-group design*, dimana diawal subjek diberikan *Pretest* lalu diberikan *treatment* secara terus menerus. Di akhir, subjek diberikan *posttest* guna menilai tingkat motivasi belajar siswa. *Posttest* yang diberikan memiliki nilai yang seimbang.

Pada penelitian yang dilakukan, peneliti mengambil populasi penelitian seluruh siswa di SMA Negeri 3 Pasuruan Tahun Pelajaran 2020-2021 sejumlah 845 peserta didik. Jenis pemilihan sampel yang dipakai yaitu *cluster random sampling* (area sampling). Dimana dari jumlah keseluruhan peserta didik di SMA Negeri 3 Pasuruan disebut populasi penelitian, kemudian peneliti mengambil sampel dengan cara *cluster* (mengelompokkan dari sampel tersebut), selanjutnya pengambilan sampel menggunakan cara acak (*random*), sehingga diperoleh hasil sampel kelas XI IPS. Kemudian sampel yang terambil di *cluster* kembali dan di *random* guna memilih kelas kontrol dan eksperimen, sehingga didapat kelas kontrol yakni kelas XI IPS 1 dan 2 dan kelas eksperimen yakni kelas XI IPS 3 dan 4.

Selanjutnya, peneliti memakai data primer berupa angket dan wawancara pada siswa serta menggunakan data sekunder seperti melalui internet. Peneliti menggunakan 2 variabel dalam penelitiannya yakni variabel independen (bebas) yakni media pembelajaran berbasis Aplikasi Kahoot dan variabel dependen yakni motivasi belajar anak didik.

Menggunakan uji analisis data yang terbagi menjadi 3 tahapan yakni (1) uji validitas dan uji reliabilitas (2) Uji persyaratan analisis memakai uji normalitas dan uji homogenitas (3) Uji hipotesis memakai uji *N-Gain Score* dan uji *Independent Sample T-Test*. Dimana didalam menganalisis data tersebut, peneliti menggunakan program aplikasi SPSS 16. Uji validitas dan uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengukur apakah instrument pengumpul data telah tepat (*valid*) dan reliabel sehingga didapat hasil penelitian yang tepat *valid* dan reliabel.<sup>7</sup> Untuk menguji *valid* tidaknya instrumen, rumus yang

---

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), Hal. 173

digunakan yakni perhitungan korelasi *Person Product Moment*, Jika semua item pernyataan pada instrumen mempunyai nilai koefisien korelasi *person* ( $r$  hitung) lebih besar daripada  $r$  tabelnya, maka instrument dikatakan tepat dan valid serta dapat dipergunakan dalam penelitian. Dalam pengujian uji reliabilitas ini, tekniknya memakai koefisien *Cronbach alpha*, yang taraf nyata adalah sebesar 5%. Dengan memiliki kriteria apabila poin *Cronbach alpha*  $> 0,6$  maka instrumen dapat dikatakan reliabel.

Uji normalitas data berfungsi melihat apakah data yang didapat memiliki distribusi normal atau tidak normal. Uji tersebut dipakai guna melihat normal tidaknya sebaran data penelitian. Uji ini nantinya diterapkan pada nilai *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Dimana tekniknya mengambil sig atau taraf signifikansi *alpha* 5%. Dan apabila nilai  $p$  yang didapat  $> 0,05$  maka, data masuk kategori berdistribusi normal.

Uji homogenitas berfungsi melihat data yang diperoleh dari suatu penelitian bersifat homogen atau bukan homogen pada sebaran varians suatu sampel. Pengujian diterapkan pada nilai *posttest* dengan memakai kaidah apabila nilai signifikansi (sig) hitung yang didapat lebih besar dari taraf signifikansi 5 % atau  $f > 0,05$

Uji *N-Gain Score* berfungsi untuk melihat selisih/beda nilai *mean Pretest* dan *Posttest* kelompok kontrol dan eksperimen. Pengujian ini juga berfungsi melihat naik turunnya nilai dan melihat keefektifan sistem pembelajaran yang diterapkan. *N-Gain Score* dihitung dengan rumus:

$$N-Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Uji Beda *Independent Sample T-Test* berfungsi membandingkan hasil yang didapat antara sebelum maupun sesudah pengimplementasian suatu *variabel Independent* terhadap *variabel dependent*. Kaidah penyimpulannya dengan cara melihat nilai Sig.(2-tailed) yang didapat pada tabel, kemudian membandingkan pada nilai tingkat signifikansi yang dipakai yakni 0,05. Data disebut bersifat signifikan jika memenuhi syarat nilai  $p$  yang didapat lebih kecil dari taraf signifikansi 5% atau  $p < 0,05$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Prasyarat Analisis

#### 1. Uji Normalitas

Berfungsi melihat apakah data yang didapat normal atau tidak normal. Jika akan menguji normalitas suatu data, dapat menganalisisnya dengan program aplikasi SPSS 16 *for windows* dengan metode *One Sample Kolmogorov Smirnov Test*. Pengambilan keputusan normal atau tidak normalnya

suatu data pada pengujian apabila nilai probabilitas t-statistik yang didapat lebih besar dari nilai *Level of significant* yaitu 0,05 atau bisa dinyatakan dengan  $p > 0,05$ .

Berdasarkan pengujian uji normalitas yang telah diselesaikan peneliti, terlihat bahwa *Pretest* kelompok eksperimen memperoleh skor sig. 0,200, *Posttest* kelompok eksperimen memperoleh skor sig. 0,200, *Pretest* kelompok kontrol memperoleh skor sig. 0,200, dan *Posttest* kelompok kontrol memperoleh skor sig. 0,056, jadi bisa dikatakan nilai p yang diperoleh keseluruhan lebih tinggi daripada 0,05 dan dinyatakan data memenuhi kriteria normalitas. Oleh karena itu, ditarik kesimpulan bahwasannya data perolehan angket *Pretest* dan *Posttest* motivasi belajar siswa grup eksperimen dan grup kontrol mempunyai distribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Berfungsi melihat data yang didapat dari suatu penelitian bersifat homogen atau bukan homogen pada sebaran varians suatu sampel. Pengambilan keputusan homogen tidaknya suatu data apabila signifikansi hitung lebih tinggi daripada taraf signifikansi yaitu 0,05 atau bisa dinyatakan dengan  $f > 0,05$ . Berdasarkan pengujian uji homogenitas yang telah diselesaikan peneliti, didapat skor sig. 0,101. Jadi bisa dinyatakan nilai f lebih tinggi daripada 0,05 dan dinyatakan data memenuhi kriteria homogenitas. Oleh karena itu, ditarik kesimpulan bahwasannya data penelitian yang dihasilkan mengandung varians yang sepadan (homogen).

## Uji Hipotesis

### 1. Uji *N-Gain Score*

Berfungsi melihat efektifitas penerapan *variabel independent* terhadap *variabel dependent* pada jenis penelitian *Pretest-Posttest Control-Group Design*. Skor akhir pengujian nantinya akan disimpulkan dengan melihat skala pengukuran perhitungan uji tersebut. Hasil pengujian yang telah diselesaikan oleh peneliti dijelaskan sebagai berikut :

### Hasil Perhitungan Uji *N-Gain Score*

No.	Grup	Skor	Skor	Nilai	Keterangan
		Minimum	Maksimum	Rata-rata	
1.	Eksperimen	55,42	97,00	78,29	Efektif
2.	Kontrol	34,48	87,85	64,52	Cukup Efektif

Dapat dilihat hasil pengujian peneliti diatas, diperoleh skor *mean* dari perhitungan angket *N-Gain Score* grup eksperimen (Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot)

berdasarkan Skala Pengukuran *N-Gain Score* adalah sebesar 78,29% masuk kategori efektif. Dengan skor terendah 55,42% dan tertinggi 97,00%. Sementara skor *mean* grup kontrol (pembelajaran konvensional) sebesar 64,52% masuk kategori cukup efektif. Dengan skor terendah 34,48% dan tertinggi 87,85%.

## 2. Uji *Independent Sample T-Test*

Berfungsi membandingkan hasil yang didapat antara sebelum maupun sesudah pengimplementasian suatu *variabel Independent* terhadap *variabel dependent*. Pengambilan keputusan dengan melihat skor Sig. (2-tailed) pada tabel hasil pengujian, lalu bandingkan dengan tingkat signifikansi yang dipakai yakni 5%. Suatu data dikatakan bersifat signifikan jika skor p yang didapat lebih rendah daripada taraf signifikansi yaitu 0,05. Atau bisa dinyatakan dengan  $p < 0,05$ . Jika taraf signifikansi Sig. (2-tailed) yang didapat lebih tinggi daripada 0,05, maka dikatakan  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sedangkan apabila taraf signifikansi Sig. (2-tailed) yang didapat lebih rendah daripada 0,05, maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, Hasil pengujian yang telah diselesaikan oleh peneliti dijelaskan sebagai berikut :

### Hasil Perhitungan Uji *Independent Sample T-Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi Belajar Siswa	Equal variances assumed	2.733	.101	7.624	136	.000	.16159	.02120	.11968	.20351
	Equal variances not assumed			7.624	131.280	.000	.16159	.02120	.11966	.20352

Hasil tersebut menyatakan jika taraf signifikansi Sig. (2-tailed) yang didapat 0,000, dan dikatakan nilai p yang didapat lebih rendah daripada 0,05. Jadi bisa ditarik kesimpulan bahwasannya ada perbedaan signifikan antara anak didik yang menerapkan media pembelajaran aplikasi kahoot dengan anak didik yang hanya menerapkan pembelajaran konvensional.

Media Pembelajaran diartikan sebagai suatu perangkat penunjang yang dimanfaatkan untuk interaksi dan perangkat komunikasi antara pengajar dan anak didik pada proses pembelajaran. Dimana dengan adanya media pembelajaran dapat menciptakan perubahan peserta didik yakni rasa gembira dan

semangat dalam aktivitas belajar mengajar, yang mana pengajar harus mampu berani menerapkan suatu eksperimen dengan dapat menerapkan beberapa media pembelajaran agar tercipta motivasi belajar pada peserta didik sehingga semakin meningkat dan aktif. Dan upaya yang bisa menunjang motivasi belajar anak didik adalah penerapan Aplikasi Kahoot.

Dengan adanya Aplikasi Kahoot, guru dapat menggunakannya dengan menyesuaikan mata pelajaran yang akan diajarkan, salah satunya mata pelajaran PAI. Kahoot termasuk media pembelajaran berbasis visual, karena memberikan warna-warna yang memukau sehingga digemari anak didik. Penggunaan aplikasi kahoot diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang mengasyikkan dan meningkatkan fokus atau perhatian anak didik pada mata pelajaran PAI yang sedang disampaikan oleh guru di kelas.

Kahoot juga terkenal akan kemampuan dalam meningkatkan interaktivitas komunikasi di kelas seperti pembentukan cerdas cermat atau survei, yang disusun oleh guru pada ujian atau tujuan penilaian formatif dan akhir pembelajaran. Kahoot juga digunakan untuk meningkatkan peran serta anak didik dan menilai tingkat kognitif anak didik dalam susunan permainan. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot diharapkan dapat membangun suasana pembelajaran yang mengasikkan dan juga membangkitkan semangat bagi anak didik serta menjadikan pembelajaran lebih aktif dan lebih menantang sehingga menciptakan persaingan antar peserta didik di dalam mendapatkan nilai terbaik pada mata pelajaran yang bersangkutan. Sehingga nantinya, menumbuhkan stimulus belajar anak didik pada Mata Pelajaran PAI.

Dari hasil perhitungan uji *N-Gain Score*, Motivasi Belajar Siswa diperoleh skor *mean* dari perhitungan angket *N-Gain Score* grup eksperimen (Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot) berdasarkan Skala Pengukuran *N-Gain Score* adalah sebesar 78,29% masuk kategori efektif. Dengan skor terendah 55,42% dan tertinggi 97,00%. Sementara skor *mean* grup kontrol (pembelajaran konvensional) sebesar 64,52% masuk kategori cukup efektif. Dengan skor terendah 34,48% dan tertinggi 87,85%. Bisa ditarik kesimpulan bahwa penerapan aplikasi kahoot lebih efektif dalam menumbuhkan motivasi atau stimulus belajar anak didik pada mapel PAI Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan daripada penerapan pembelajaran secara konvensional.

Pernyataan di atas, diperjelas dari hasil wawancara peneliti pada siswa SMA Negeri 3 Pasuruan kelas XI IPS, bahwa media pembelajara aplikasi kahoot mampu membangun antusias siswa, menciptakan rasa senang pada aktivitas pelajaran, membantu siswa mengingat materi yang telah dijelaskan pengajar, melatih siswa dalam memanage waktu, melatih siswa berpikir cepat, serta mampu menjadikan siswa lebih tertantang dan bersaing dengan teman lainnya di dalam aktivitas pelajaran. Sehingga, aplikasi kahoot sangat efektif di dalam meningkatkan motivasi atau stimulus belajar anak didik pada mapel PAI kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan.

Ditinjau dari hasil analisis diatas, dapat kita simpulkan bahwasannya di dalam pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran yang cukup penting. Karena kegiatan tersebut kesulitan dan ketidakpahaman materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dapat ditopang dengan penggunaan media pembelajaran sebagai penghubung sehingga nantinya anak didik bisa lebih dengan gampang mencerna bahan pembelajaran yang dijelaskan guru. Jika, anak didik mampu mencerna isi dari bahan pembelajaran, secara otomatis pembelajaran bisa dikatakan efektif dan motivasi belajar peserta didik secara tidak langsung juga akan meningkat.

Disebutkan bahwa, definisi media pembelajaran ialah suatu perangkat penunjang dalam aktivitas pelajaran. Dan pengajar sebagai orang yang akan menggunakan perangkat penunjang untuk memberikan pelajaran kepada peserta didik demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Sebagai perangkat penunjang, media pembelajaran digunakan untuk menunjang kelancaran memperoleh target pembelajaran yang telah diharapkan serta meningkatkan motivasi atau stimulus belajar siswa. Dimana berdasarkan fakta bahwa, suatu proses pembelajaran dengan dukungan media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas pelajaran anak didik dalam kurun waktu yang lama, serta bantuan media pembelajaran anak didik merasakan lebih bergembira dan bersemangat dalam aktivitas pelajaran, sehingga menciptakan kondisi di kelas yang lebih aktif. Dilihat dari pernyataan diatas, bahwa aktivitas belajar anak didik dengan ditunjang media pembelajaran akan melahirkan proses dan capaian belajar anak didik yang lebih efektif dibandingkan dengan kegiatan belajar mengajar tanpa ditunjang bantuan media pembelajaran.

Sejalan dengan hasil uji *Independent Sampel T-Test* yang menyatakan jika taraf signifikansi Sig. (2-tailed) yang didapat 0,000, dan dikatakan nilai p yang didapat lebih rendah daripada 0,05. Jadi bisa dinyatakan ada perbedaan signifikan antara anak didik yang menerapkan media pembelajaran aplikasi kahoot dengan anak didik yang hanya menerapkan pembelajaran konvensional. Dari pengujian itu juga, dikatakan  $H_0$  ditolak karena taraf signifikansi Sig. (2-tailed) yang didapat sebesar 0,000 dimana skor tersebut lebih rendah daripada 0,05 sedangkan  $H_1$  diterima karena, terdapat perbedaan signifikan antara peningkatan motivasi belajar anak didik grup eksperimen dan grup kontrol.

Sehingga dari pengujian tersebut, telah dibuktikan adanya perbedaan signifikan antara peningkatan motivasi belajar anak didik yang menerapkan aplikasi kahoot (Kelas Eksperimen) dengan anak didik yang tanpa menerapkan aplikasi kahoot (Kelas Kontrol) pada mapel PAI Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan. Dan bisa dinyatakan bahwasanya, penerapan media pembelajaran aplikasi kahoot lebih efektif dalam membangun motivasi belajar anak didik daripada pembelajaran secara konvensional.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian terkait Efektifitas media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penerapan media pembelajaran aplikasi kahoot efektif dalam membangun motivasi belajar anak didik. Dibuktikan dengan perhitungan uji *N-Gain Score* pada Motivasi Belajar Siswa dan diperoleh skor *mean* grup eksperimen (penerapan aplikasi kahoot) sebesar 78,29% lebih besar dari grup kontrol (pembelajaran konvensional) yang hanya sebesar 64,52%. Dari analisis data diatas, dengan menggunakan tabel Skala Pengukuran Nilai *N-Gain Score*. Disimpulkan bahwa, penerapan aplikasi kahoot masuk pada kategori efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Diperkuat dengan wawancara peneliti pada anak didik kelas XI IPS SMA Negeri 3 Pasuruan, yang menyatakan bahwasannya aplikasi kahoot sangat efektif jika digunakan di dalam proses pembelajaran PAI. Media pembelajaran aplikasi kahoot mampu membangun semangat dan antusias belajar anak didik, menciptakan rasa senang di dalam pembelajaran, membantu dalam mempertajam materi yang telah dijelaskan pengajar, melatih siswa dalam memanage waktu, melatih siswa berpikir cepat, serta mampu menjadikan siswa lebih tertantang dan bersaing dengan teman lainnya di dalam proses pembelajaran.

Ada perbedaan peningkatan motivasi dan stimulus belajar siswa yang menerapkan media pembelajaran aplikasi kahoot (kelas eksperimen) dengan siswa yang tidak menerapkan media pembelajaran aplikasi kahoot (kelas kontrol). Dibuktikan dengan hasil pengujian uji *Independent Sample T-Test* yang menyatakan jika taraf signifikansi Sig. (2-tailed) yang didapat 0,000, dan dikatakan nilai p yang didapat lebih rendah daripada 0,05. Jadi bisa dinyatakan ada perbedaan signifikan antara anak didik yang menerapkan media pembelajaran aplikasi kahoot dengan anak didik yang hanya menerapkan pembelajaran konvensional. Maka disimpulkan,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yakni adanya perbedaan, atau Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Efektif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hidayat, Rahmat. 2016. *Ilmu Pendidikan Islam "Menuntun Arab Pendidikan Islam Indonesia"*. Medan: LPPPI.
- Khabidin. 2019. *Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara*. Skripsi Fakultas Ilmu Agama Islam Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
- Khuluqo, Ihsana El. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyasana, Dedy. 2011. *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.