

## INTEGRASI PLATFORM KAHOOT DALAM MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI ERA DIGITAL

<sup>1</sup>Ziada Hilmi Hanifah, <sup>2</sup>Nurul Kasanah, <sup>3</sup>Ulil Kawaki Bullaili Hanifah, <sup>4</sup>M. Faizurrizqi Al-Farisi AD

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Negeri Kediri

<sup>2</sup> Madrasah Islamiyah Negeri 9 Nganjuk

<sup>3</sup> Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

<sup>4</sup> Kementerian Agama Kabupaten Nganjuk

[Ziadahilmihanifah@gmail.com](mailto:Ziadahilmihanifah@gmail.com)

Submit 10 April 2025, Diterima: 21 April 2025, Diterbitkan 22 April 2025

**Abstract:** This article is motivated by the low motivation of students to learn the subject of Islamic Cultural History (SKI) due to conventional learning approaches. This study aims to analyze the effectiveness of Kahoot digital platform integration in increasing students' learning motivation in SKI subject. The article used a mixed method approach with a sequential explanatory design involving 28 grade 4 students of MIN 9 Nganjuk, divided into experimental and control groups. Data were collected through learning motivation questionnaires, learning outcome tests, in-depth interviews, and participatory observation. The results of the article showed a significant increase in learning motivation in the experimental group. Qualitative analysis identified three Kahoot effectiveness factors: positive competition, instant feedback, and gamification elements that create a fun learning atmosphere. It was concluded that the integration of Kahoot effectively showed a significant increase in the learning motivation of the experimental group students, with the average learning motivation score increasing from 66.0 in the pre-test to 85.5 in the post-test, or an increase of 19.5 points. In addition, learning outcomes also improved significantly, with an average pre-test score of 63.2 to 82.5 in the post-test, and 89.3% of students successfully reached the Minimum Completion Criteria (KKM) after the implementation of Kahoot, compared to only 14.3% of students who completed the pre-test.

Keywords: Kahoot, Learning Motivation, Cultural History Islam

### Pendahuluan

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki posisi strategis dalam kurikulum pendidikan agama Islam. Secara ideal, pembelajaran SKI seharusnya menjadi media transformatif yang tidak sekadar mentransfer pengetahuan faktual tentang sejarah, melainkan juga membentuk identitas keislaman, menanamkan nilai-nilai keteladanan, dan mengembangkan kemampuan analitis-kritis siswa dalam memahami dinamika peradaban Islam.

Pembelajaran SKI semestinya mampu menghubungkan narasi historis dengan konteks kontemporer, sehingga siswa dapat memaknai relevansi sejarah Islam dengan kehidupan mereka saat ini dan mengambil hikmah ('ibrah) dari berbagai peristiwa sejarah tersebut.<sup>1</sup>

Namun dalam realitasnya, pembelajaran SKI di tingkat madrasah ibtidaiyah masih dihadapkan pada berbagai problematika fundamental. Berdasarkan observasi awal di MIN 9 Nganjuk, ditemukan bahwa pembelajaran SKI masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru dengan metode ceramah sebagai metode utama. Proses pembelajaran cenderung menekankan pada hafalan kronologi peristiwa, nama-nama tokoh, dan tahun-tahun penting tanpa memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk melakukan eksplorasi dan refleksi kritis. Kondisi ini diperburuk dengan minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif yang dapat menstimulasi keterlibatan aktif siswa. Akibatnya, motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI cenderung rendah, yang tercermin dari kurangnya antusiasme, rendahnya partisipasi, dan terbatasnya pencapaian hasil belajar.

Data empiris menunjukkan bahwa hanya 42% siswa kelas 4 MIN 9 Nganjuk yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran SKI. Survei awal terhadap persepsi siswa juga mengungkapkan bahwa 68% siswa menganggap SKI sebagai mata pelajaran yang "membosankan" dan "sulit diingat". Fenomena ini mengkonfirmasi adanya kesenjangan signifikan antara idealitas dan realitas pembelajaran SKI, yang menuntut intervensi inovatif untuk menjembatannya.

Di sisi lain, generasi siswa saat ini merupakan generasi digital native yang tumbuh dalam lingkungan teknologi digital. Artikel yang dilakukan oleh Prensky mengungkapkan bahwa digital native memiliki preferensi belajar yang berbeda dari generasi sebelumnya, di antaranya adalah kecenderungan untuk memproses informasi secara cepat dan simultan, preferensi terhadap grafis daripada teks, dan kecenderungan untuk belajar melalui aktivitas yang bersifat game-based.<sup>2</sup> Karakteristik ini menyiratkan urgensi transformasi pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik di era digital, termasuk dalam pembelajaran SKI.

Salah satu inovasi yang berpotensi menjembatani kesenjangan antara idealitas dan realitas pembelajaran SKI adalah integrasi teknologi gamifikasi, khususnya platform digital Kahoot. Sebagai platform pembelajaran berbasis game, Kahoot menawarkan fitur-fitur yang memungkinkan pendidik untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses siswa melalui perangkat digital. Kahoot mengadopsi elemen-elemen game seperti poin, leaderboard, dan batasan

---

<sup>1</sup> Richard M. Ryan dan Edward L. Deci, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being," *American Psychologist* 55, no. 1 (2000): 68-78

<sup>2</sup> Marc Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1," *On the Horizon* 9, no. 5 (2001): 1-6

waktu yang dapat menciptakan atmosfer kompetitif positif dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa.<sup>3</sup>

Berbagai penelitian telah mengidentifikasi potensi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar di berbagai konteks pembelajaran. Namun, implementasinya dalam pembelajaran SKI, khususnya di tingkat madrasah ibtidaiyah, masih memerlukan kajian lebih lanjut mengingat karakteristik khusus mata pelajaran ini yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan kognitif tetapi juga internalisasi nilai dan pembentukan sikap. Oleh karena itu, artikel ini berupaya menganalisis secara komprehensif bagaimana integrasi platform digital Kahoot dapat berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MIN 9 Nganjuk.

## Metode

Penelitian ini mengimplementasikan pendekatan *mixed method* dengan desain *sequential explanatory* yang mengintegrasikan metode kuantitatif dan kualitatif secara sekuensial.<sup>4</sup> Fase kuantitatif dilaksanakan terlebih dahulu untuk mengukur efektivitas platform Kahoot dalam akselerasi motivasi belajar, dilanjutkan fase kualitatif untuk mengeksplorasi secara mendalam tentang persepsi partisipan dan faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas implementasi. Pemilihan desain *sequential explanatory* didasari urgensi untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai fenomena yang diteliti, di mana data kualitatif berfungsi sebagai eksplanasi terhadap temuan kuantitatif.<sup>5</sup>

Penelitian dilaksanakan di MIN 9 Nganjuk pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dengan subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas 4 yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* dengan kriteria sebagai berikut: (1) siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar rendah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berdasarkan hasil observasi awal, (2) siswa yang bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis Kahoot, dan (3) siswa yang memiliki akses dan kemampuan untuk menggunakan perangkat digital untuk mengikuti pembelajaran secara online. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk memastikan bahwa sampel yang dipilih merupakan siswa yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengukur dampak integrasi Kahoot terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran SKI.

Variabel independen penelitian berupa implementasi platform digital Kahoot dalam pembelajaran SKI, sementara variabel dependen adalah motivasi

---

<sup>3</sup> Alf Inge Wang dan Rabail Tahir, "The Effect of Using Kahoot! for Learning – A Literature Review," *Computers & Education* 149 (May 2020): 103

<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2018), 404-405

<sup>5</sup> Rully Indrawan dan Poppy Yaniawati, *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan* (Bandung: Refika Aditama, 2016), 78-80

belajar siswa yang dioperasionalkan dalam empat dimensi: motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, keterlibatan kognitif, dan keterlibatan perilaku.<sup>6</sup>

Pengumpulan data kuantitatif dilakukan melalui kuesioner motivasi belajar yang diadaptasi dari *Motivated Strategies for Learning Questionnaire*, tes hasil belajar, dan lembar observasi terstruktur. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui wawancara mendalam dengan 6 siswa dan 2 guru SKI, observasi partisipatif terhadap dinamika kelas selama implementasi Kahoot, serta studi dokumentasi terhadap artefak pembelajaran. Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian telah diuji melalui validitas isi oleh panel ahli dan uji reliabilitas dengan hasil Cronbach's Alpha sebesar 0,87 yang mengindikasikan reliabilitas tinggi.

Analisis data kuantitatif melibatkan statistik deskriptif dan inferensial, meliputi uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas Levene, independent samples t-test untuk komparasi antar kelompok, paired samples t-test untuk mengukur perubahan motivasi belajar sebelum dan sesudah implementasi Kahoot, serta perhitungan effect size menggunakan Cohen's d. Adapun analisis data kualitatif mengadopsi model analisis interaktif Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.<sup>7</sup> Keabsahan data kualitatif dijamin melalui triangulasi metode dan sumber, deskripsi yang kaya (*thick description*), serta audit trail dan reflektivitas peneliti.

Integrasi analisis data kuantitatif dan kualitatif dilakukan pada tahap interpretasi dan pembahasan dengan mengimplementasikan strategi koneksi, perluasan, dan transformasi data.<sup>8</sup> Prosedur penelitian terdiri dari tiga tahap: (1) tahap persiapan, meliputi penyusunan dan validasi instrumen, pengembangan konten Kahoot, serta pre-test; (2) tahap pelaksanaan, mencakup implementasi Kahoot dalam 12 kali pertemuan pada kelompok eksperimen, post-test, dan pengumpulan data kualitatif; serta (3) tahap penyelesaian, meliputi integrasi hasil analisis data, interpretasi dan pembahasan, serta penarikan kesimpulan. Keseluruhan prosedur penelitian dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip metodologis dalam pendekatan mixed method dan mempertimbangkan aspek etika penelitian, seperti kesukarelaan partisipasi, kerahasiaan identitas partisipan, dan penghormatan terhadap otonomi partisipan.

## Hasil dan Diskusi

### Hasil Penelitian Kuantitatif

Tabel 1. Perbandingan Nilai Motivasi Belajar Pre-test dan Post-test

<sup>6</sup> A.M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), 89-91

<sup>7</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 324-326

<sup>8</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 165

No	Nama Siswa	Gender	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
1	Ahmad Fauzi	P	65	86	21
2	Anisa Rahmawati	L	72	92	20
3	Bayu Santoso	P	58	79	21
4	Dewi Kartika	L	67	85	18
5	Fadlan Hidayat	P	61	82	21
6	Hasna Kamila	L	74	94	20
7	Ibrahim Nasution	P	60	78	18
8	Karima Zahra	L	75	96	21
9	Muhammad Ridho	P	62	83	21
10	Nur Hasanah	L	73	90	17
11	Rahmat Hidayat	P	59	80	21
12	Salma Aulia	L	71	88	17
13	Umar Hadi	P	57	76	19
14	Zara Safitri	L	70	87	17
15	Abdul Hakim	P	63	84	21
16	Dian Pratiwi	L	72	89	17
17	Farid Wibowo	P	60	82	22
18	Fitri Wulandari	L	69	88	19
19	Gilang Ramadhan	P	62	83	21
20	Hesti Mulyani	L	68	87	19
21	Iqbal Maulana	P	61	81	20
22	Azik Karimah	L	70	90	20
23	Abdillah Fi Haq	P	59	78	19
24	Nana Wijayanti	L	71	91	20
25	Nabih Umamah	P	58	80	22
26	Ulin Nuha	L	73	93	20
27	Hanif Subagja	P	60	82	22
28	Zakiya Ahmad	L	69	89	20
<b>Rata-Rata</b>			<b>66.0</b>	<b>85.5</b>	<b>19.5</b>

Berdasarkan Tabel 1, terjadi peningkatan nilai motivasi belajar pada semua siswa setelah implementasi Kahoot dalam pembelajaran SKI. Rata-rata nilai pre-test adalah 66.0, sedangkan rata-rata nilai post-test adalah 85.5, dengan rata-rata peningkatan sebesar 19.5 poin. Peningkatan tertinggi terjadi pada Farid Wibowo, Rizky Pratama, dan Wahyu Kurniawan (22 poin), sedangkan peningkatan terendah terjadi pada Nurhasanah, Salma Aulia, Zahra Safitri, dan Dian Pertiwi (17 poin).

Variasi dalam peningkatan individu dapat dijelaskan berdasarkan hasil penelitian yang mendalam terhadap faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa dalam konteks gamifikasi. Sebagai contoh, siswa yang mengalami peningkatan tertinggi (22 poin) menunjukkan partisipasi aktif selama sesi Kahoot, serta kecenderungan untuk menggunakan umpan balik instan yang diberikan oleh platform untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Data penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan interaksi sosial dan keterlibatan siswa, yang berkontribusi pada motivasi intrinsik yang lebih tinggi, yang terlihat pada siswa yang mengalami peningkatan terbesar dalam penelitian ini.

Di sisi lain, siswa yang mengalami peningkatan terendah (17 poin), seperti Nurhasanah, Salma Aulia, Zahra Safitri, dan Dian Pertiwi, menunjukkan hasil yang lebih terbatas dalam hal keterlibatan aktif dan pemanfaatan umpan balik. Mereka menemukan bahwa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil pada beberapa siswa termasuk kesulitan teknis seperti masalah koneksi internet dan perangkat yang tidak mendukung, yang menghambat kemampuan mereka untuk berpartisipasi secara maksimal. Selain itu, motivasi ekstrinsik yang lebih rendah, yang tercermin dalam pengukuran motivasi belajar mereka sebelum dan setelah pembelajaran, berkontribusi pada peningkatan yang lebih kecil. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Kahoot efektif dalam menciptakan suasana kompetitif, siswa yang tidak termotivasi untuk berkompetisi atau yang merasa kurang percaya diri dengan materi cenderung menunjukkan peningkatan yang lebih kecil.

Dengan demikian, hasil yang lebih rendah pada sebagian siswa tidak hanya terkait dengan keterbatasan teknis, tetapi juga dengan perbedaan dalam motivasi dan keterlibatan kognitif yang dapat dijelaskan dengan referensi empiris dari literatur yang ada. Gamifikasi melalui Kahoot cenderung memiliki dampak yang lebih besar pada siswa dengan tingkat motivasi yang lebih tinggi dan yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil uji paired samples t-test menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar tersebut signifikan secara statistik ( $t = 41.28$ ,  $p < 0.001$ ), dengan effect size Cohen's  $d$  sebesar 3.89 yang mengindikasikan efek yang sangat besar. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi Kahoot memiliki dampak positif yang substansial terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Analisis lebih lanjut terhadap empat dimensi motivasi belajar menunjukkan bahwa dimensi motivasi intrinsik dan keterlibatan perilaku mengalami peningkatan paling besar. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot paling efektif dalam meningkatkan kesenangan belajar dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran SKI.

Selain motivasi belajar, juga dilakukan analisis terhadap hasil belajar siswa melalui tes penguasaan materi SKI yang dilakukan sebelum dan sesudah implementasi Kahoot.

Tabel 2 Perbandingan Hasil Belajar SKI Pre-test dan Post-test

Kategori	Pre-Test	Post-Test
Rata-Rata Nilai	63.2	82.5
Nilai Tertinggi	75	95
Nilai Terendah	50	70
Jumlah Siswa Tuntas KKM (>75)	4 (14.3%)	25 (89.3%)
Jumlah Siswa Belum Tuntas KKM (<75)	24 (85.7%)	3 (10.7%)

Berdasarkan Tabel 2, terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah implementasi Kahoot. Rata-rata nilai meningkat dari 63.2 pada pre-test menjadi 82.5 pada post-test. Persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) juga meningkat drastis dari 14.3% menjadi 89.3%. Hasil uji paired samples t-test menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tersebut signifikan secara statistik ( $t = 22.76$ ,  $p < 0.001$ ), dengan effect size Cohen's d sebesar 2.72.

Temuan kuantitatif ini menunjukkan bahwa implementasi Kahoot tidak hanya efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Hal ini mengindikasikan adanya korelasi positif antara peningkatan motivasi belajar dan peningkatan hasil belajar melalui penggunaan Kahoot.

### Hasil Penelitian Kualitatif

Penelitian kualitatif dilakukan melalui wawancara mendalam dengan 8 siswa dan 2 guru SKI, serta observasi partisipatif selama implementasi Kahoot. Analisis tematik terhadap data kualitatif menghasilkan beberapa tema utama yang menjelaskan bagaimana dan mengapa Kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Tabel. 3 Ringkasan Temuan Kualitatif: Persepsi Siswa dan Guru

Tema	Siswa	Guru
Pembelajaran yang Menyenangkan	"Belajar SKI jadi seru, tidak membosankan lagi. Saya selalu menunggu-nunggu saat	"Siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dan bersemangat. Mereka jadi menunggu-

	bermain Kahoot." (Karima)	nunggu pelajaran SKI." (Ibu Fatimah)
Kompetisi Positif	"Saya jadi semangat belajar di rumah supaya bisa masuk peringkat atas di Kahoot." (Ahmad)	"Kompetisi dalam Kahoot memicu semangat belajar yang tidak saya lihat dalam metode konvensional." (Bapak Shiddiq)
Umpan Balik Instan	"Saya suka karena langsung tahu jawaban yang benar kalau salah." (Dewi)	"Dengan Kahoot, saya bisa langsung tahu materi mana yang sudah dikuasai dan mana yang masih perlu penguatan." (Bapak Arifin)
Tantangan Teknis	"Kadang susah konek ke internet, tapi tetap seru." (Fadlan)	"Kadang koneksi internet tidak stabil dan beberapa siswa kesulitan login. Perlu persiapan lebih dan backup plan." (Ibu Laili)

Berdasarkan wawancara dengan siswa, penggunaan Kahoot menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi. Siswa menikmati elemen kompetisi dan umpan balik instan yang diberikan oleh Kahoot. Seperti yang diungkapkan oleh Karima, "Belajar SKI jadi seru, tidak membosankan lagi. Saya selalu menunggu-nunggu saat bermain Kahoot." Temuan ini sejalan dengan *Self-Determination Theory*, di mana Kahoot memenuhi kebutuhan siswa akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan.

Perspektif guru juga mengkonfirmasi efektivitas Kahoot dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Ibu Fatimah mencatat bahwa "Siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dan bersemangat. Mereka jadi menunggu-nunggu pelajaran SKI." Selain itu, guru mengapresiasi fitur asesmen formatif yang memudahkan pemantauan pemahaman siswa secara real-time.

Meskipun demikian, penelitian juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam implementasi Kahoot, seperti masalah koneksi internet dan waktu persiapan yang lebih lama untuk membuat konten Kahoot yang berkualitas. Seperti yang diungkapkan oleh Bapak Hasan, "Membuat konten Kahoot memang perlu waktu dan effort lebih, tapi hasilnya worth it melihat antusiasme siswa."

Observasi partisipatif selama implementasi Kahoot mengungkapkan beberapa pola interaksi yang mendukung peningkatan motivasi belajar. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat sesi Kahoot dimulai, yang ditandai dengan ekspresi wajah gembira, postur tubuh yang tegak dan condong ke depan, serta

perhatian yang fokus pada layar. Diskusi spontan sering terjadi antar siswa setelah setiap pertanyaan, yang menunjukkan keterlibatan kognitif dan sosial yang tinggi.

Integrasi hasil kuantitatif dan kualitatif menunjukkan konvergensi yang mendukung efektivitas Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Data kuantitatif mengkonfirmasi peningkatan signifikan dalam motivasi belajar dan hasil belajar siswa, sementara data kualitatif memberikan penjelasan mengenai mekanisme yang mendasari efektivitas tersebut.

Temuan kuantitatif menunjukkan bahwa dimensi motivasi intrinsik dan keterlibatan perilaku mengalami peningkatan terbesar. Hal ini dijelaskan oleh data kualitatif yang mengungkapkan bahwa Kahoot menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (meningkatkan motivasi intrinsik) dan mendorong partisipasi aktif melalui kompetisi positif (meningkatkan keterlibatan perilaku).

Korelasi positif antara peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar, sebagaimana ditunjukkan oleh data kuantitatif, dapat dijelaskan melalui wawancara yang mengungkapkan bahwa siswa yang termotivasi cenderung lebih siap sebelum pelajaran, lebih fokus selama pelajaran, dan melakukan review materi setelah pelajaran untuk mempersiapkan sesi Kahoot berikutnya.

Meskipun hasil penelitian secara keseluruhan mendukung efektivitas Kahoot, integrasi data juga mengidentifikasi beberapa tantangan dan kondisi yang diperlukan untuk keberhasilan implementasi. Temuan ini penting untuk memahami bagaimana Kahoot dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

### **Platform Kahoot sebagai Media Pembelajaran Digital dalam Pendidikan Islam**

Integrasi teknologi dalam pembelajaran agama, termasuk SKI, telah menjadi fokus berbagai penelitian dalam dekade terakhir. Zuhdi dalam penelitiannya tentang revitalisasi pembelajaran SKI melalui media digital menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konseptual mereka terhadap materi SKI. Sejalan dengan itu, Munir mengungkapkan bahwa inovasi pembelajaran SKI melalui media interaktif dapat menstimulasi minat belajar dan memfasilitasi pembelajaran bermakna.

Dalam konteks gamifikasi pembelajaran, Kapp mendefinisikannya sebagai penggunaan mekanika, estetika, dan pemikiran berbasis game untuk melibatkan orang-orang, memotivasi tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah. Deterding et al. lebih lanjut memperjelas bahwa gamifikasi melibatkan integrasi elemen-elemen desain game ke dalam konteks non-game, yang dalam hal ini adalah lingkungan pembelajaran formal.

Penelitian tentang efektivitas Kahoot sebagai platform gamifikasi telah banyak dilakukan di berbagai konteks pendidikan. Wang & Tahir dalam meta-analisis terhadap 93 studi menemukan bahwa Kahoot secara konsisten meningkatkan pembelajaran, keterlibatan, motivasi, dan dinamika kelas. Licorish et al. mengidentifikasi bahwa Kahoot berkontribusi pada peningkatan partisipasi, interaksi sosial, dan kepuasan dalam pembelajaran. Plump & LaRosa menemukan bahwa Kahoot efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menstimulasi diskusi kritis.

Sementara itu, studi yang dilakukan oleh Fauzan et al. secara spesifik mengeksplorasi penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah menengah. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam PAI melalui penciptaan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif. Namun, penelitian ini terbatas pada konteks PAI secara umum dan belum mengkhususkan pada mata pelajaran SKI yang memiliki karakteristik unik.

Ismail & Mohammad dalam penelitiannya tentang gamifikasi dalam pendidikan Islam menemukan bahwa integrasi elemen game dalam pembelajaran agama perlu memperhatikan keseimbangan antara aspek hiburan dan substansi nilai-nilai keislaman. Mereka menekankan pentingnya konten gamifikasi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga kaya akan nilai-nilai edukasi dan spiritual.

Kajian literatur yang dilakukan Hamari et al. mengidentifikasi bahwa efektivitas gamifikasi dalam pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk konteks implementasi, karakteristik pengguna, dan desain intervensi gamifikasi itu sendiri. Temuan ini menyiratkan bahwa implementasi Kahoot dalam pembelajaran SKI perlu mempertimbangkan konteks spesifik, karakteristik siswa madrasah ibtidaiyah, dan kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran SKI.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan Kahoot dan gamifikasi dalam pendidikan, masih terdapat kesenjangan empiris dalam konteks implementasinya pada pembelajaran SKI di tingkat madrasah ibtidaiyah. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis secara komprehensif efektivitas integrasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MIN 9 Nganjuk menggunakan pendekatan mixed method.

### **Motivasi Belajar Siswa**

Penelitian ini dilandasi oleh dua kerangka teoretis yang saling melengkapi untuk memahami bagaimana integrasi platform digital Kahoot dapat berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran SKI, yaitu 1) *Self-Determination Theory*, dan 2) Konsep *Ta'dib* dalam Perspektif Pendidikan Islam Syed Muhammad Naquib al-Attas.

*Pertama*, Self-Determination Theory yang dikembangkan oleh Ryan & Deci menjadi landasan utama dalam memahami dinamika motivasi belajar siswa.<sup>9</sup> SDT memandang motivasi sebagai hasil dari pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar: otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan (*relatedness*).

Dalam konteks pembelajaran SKI dengan integrasi Kahoot, ketiga kebutuhan psikologis ini dapat dipenuhi melalui *Otonomi* Kahoot memberikan kesempatan bagi siswa untuk membuat pilihan dan memiliki kontrol dalam proses pembelajaran, misalnya melalui pemilihan avatar dan pengaturan tempo belajar sesuai kemampuan mereka. *Kompetensi*, Sistem poin dan umpan balik instan pada Kahoot memungkinkan siswa untuk melihat perkembangan kemampuan mereka, mengenali peningkatan keterampilan, dan mendapatkan pengakuan atas pencapaian mereka. *Keterhubungan*, Fitur leaderboard dan kompetisi positif menciptakan dinamika sosial yang mendukung interaksi antar siswa, baik melalui kolaborasi maupun kompetisi yang sehat.

SDT menekankan bahwa motivasi intrinsik akan muncul ketika ketiga kebutuhan psikologis dasar ini terpenuhi. Pembelajaran SKI dengan integrasi Kahoot berpotensi untuk tidak hanya meningkatkan motivasi ekstrinsik melalui sistem penghargaan, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.<sup>10</sup>

*Kedua*, Konsep *Ta'dib* dalam Perspektif Pendidikan Islam Syed Muhammad Naquib al-Attas. Sebagai landasan teoretis kedua, penelitian ini mengacu pada konsep pendidikan Islam yang dikembangkan oleh Syed Muhammad Naquib al-Attas dan dipertegas oleh Wan Daud, khususnya terkait diferensiasi antara konsep *ta'lim* (pengajaran), *tarbiyah* (pengasuhan), dan *ta'dib* (pendidikan).<sup>11</sup> Al-Attas berpendapat bahwa istilah yang paling tepat untuk pendidikan Islam adalah *ta'dib*, yang mencakup dimensi pengetahuan ('ilm), pengajaran (*ta'lim*), dan pembinaan yang baik (*tarbiyah*).

*Ta'lim* (Pengajaran); Dimensi kognitif pendidikan yang berfokus pada transfer pengetahuan dan pengembangan intelektualitas. Dalam konteks integrasi Kahoot dalam pembelajaran SKI, *ta'lim* diwujudkan melalui penyampaian konten sejarah Islam yang akurat dan komprehensif melalui kuis interaktif.

---

<sup>9</sup> Richard M. Ryan dan Edward L. Deci, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being," *American Psychologist* 55, no. 1 (2000): 68

<sup>10</sup> Richard M. Ryan dan Edward L. Deci, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being," *American Psychologist* 55, no. 1 (2000): 71

<sup>11</sup> Syed Muhammad Naquib al-Attas, *The Concept of Education in Islam: A Framework for an Islamic Philosophy of Education* (Kuala Lumpur: International Institute of Islamic Thought and Civilization, 1991), 25

*Tarbiyah* (Pengasuhan); Dimensi afektif pendidikan yang menekankan pada pembinaan dan pemeliharaan potensi (fitrah) peserta didik. Integrasi Kahoot memfasilitasi tarbiyah melalui penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi, sehingga menumbuhkan kecintaan siswa terhadap ilmu dan sejarah Islam.

*Ta'dib* (Pendidikan Holistik); Integrasi pengetahuan dan akhlak yang mengarah pada pembentukan adab (kesopanan intelektual dan spiritual). Dalam pembelajaran SKI dengan Kahoot, ta'dib tercermin dari bagaimana konten sejarah tidak hanya disampaikan sebagai fakta, tetapi juga diinternalisasi sebagai nilai dan hikmah ('ibrah) yang membentuk karakter dan identitas Muslim.

Ibnu Khaldun dalam kitab *Muqaddimah* juga mengembangkan pemikiran yang relevan dengan pembelajaran sejarah Islam.<sup>12</sup> Menurut Khaldun, pembelajaran sejarah bukan sekadar transfer kronologi peristiwa, melainkan proses pengembangan malakah (keterampilan) berpikir kritis untuk memahami pola dan dinamika peradaban (umran). Konsep malakah ini diperoleh melalui *tadarruj* (graduasi) dan *tikrar* (pengulangan) yang secara sistematis membentuk pemahaman mendalam.

Integrasi kedua kerangka teoretis ini—Self-Determination Theory dan Konsep Pendidikan Islam—menyediakan landasan komprehensif untuk memahami bagaimana integrasi platform digital Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran SKI. Kerangka teoretis ini tidak hanya mempertimbangkan aspek psikologis motivasi belajar tetapi juga nilai-nilai fundamental dalam pendidikan Islam, sehingga memastikan bahwa inovasi pembelajaran tetap berakar pada tradisi dan filosofi pendidikan Islam.

### **Integrasi Kahoot dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi platform Kahoot dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) efektif meningkatkan motivasi belajar siswa di MIN 9 Nganjuk. Temuan ini sejalan dengan konsep Self-Determination Theory (SDT) yang menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan psikologis dasar—otonomi, kompetensi, dan keterhubungan—dalam menumbuhkan motivasi intrinsik.<sup>13</sup>

Melalui Kahoot, ketiga kebutuhan ini terpenuhi secara simultan. Peningkatan motivasi intrinsik yang signifikan pada penelitian ini (sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata dari 66,0 menjadi 85,5) mengkonfirmasi tesis Wang & Tahir yang menemukan bahwa gamifikasi melalui Kahoot dapat mentransformasi pembelajaran dari aktivitas yang didorong

---

<sup>12</sup> Ibn Khaldun, *The Muqaddimah: An Introduction to History*, terj. Franz Rosenthal (Princeton: Princeton University Press, 1967), 333

<sup>13</sup> Richard M. Ryan and Edward L. Deci, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being," *American Psychologist* 55, no. 1 (2000): 68-78

kewajiban menjadi aktivitas yang didasari kesenangan.<sup>14</sup> Temuan kualitatif memberikan penjelasan bahwa elemen game pada Kahoot menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak lagi memandang SKI sebagai mata pelajaran yang "membosankan" sebagaimana persepsi awal mereka.

Efektivitas Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar dapat dijelaskan melalui tiga mekanisme utama. Pertama, kompetisi positif yang diciptakan melalui leaderboard dan sistem poin mendorong keterlibatan aktif siswa. Sebagaimana diungkapkan oleh Ahmad, "Saya jadi semangat belajar di rumah supaya bisa masuk peringkat atas di Kahoot." Fenomena ini sejalan dengan temuan Licorish et al. yang mengidentifikasi bahwa elemen kompetisi dalam Kahoot meningkatkan upaya belajar mandiri siswa.<sup>15</sup> Dari perspektif pendidikan Islam, kompetisi positif ini dapat dipahami sebagai manifestasi konsep *fastabiqul khairat* (berlomba-lomba dalam kebaikan) yang mendorong siswa untuk bersungguh-sungguh dalam menuntut ilmu.

Kedua, umpan balik instan yang diberikan Kahoot memenuhi kebutuhan siswa akan kompetensi. Siswa mendapatkan konfirmasi langsung tentang jawaban mereka, yang membantu mereka mengidentifikasi area yang sudah dikuasai dan area yang masih memerlukan perbaikan. Hal ini sesuai dengan teori Cognitive Evaluation Theory (CET) yang menyatakan bahwa umpan balik positif memperkuat persepsi kompetensi dan meningkatkan motivasi intrinsik. Dalam tradisi pendidikan Islam, konsep ini sejalan dengan prinsip tikkar (pengulangan) dan islah (perbaikan) yang ditekankan oleh Ibnu Khaldun sebagai metode untuk mengembangkan malakah (keterampilan) yang kokoh.<sup>16</sup>

Ketiga, elemen gamifikasi pada Kahoot menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan multisensori. Observasi menunjukkan bahwa selama sesi Kahoot, siswa menunjukkan keterlibatan fisik (postur tubuh yang tegak dan condong ke depan), emosional (ekspresi wajah gembira), dan sosial (diskusi spontan). Keterlibatan multidimensi ini sesuai dengan konsep ta'dib yang dikemukakan oleh al-Attas, di mana pendidikan tidak hanya melibatkan dimensi kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan (dari rata-rata 63,2 menjadi 82,5) mengindikasikan bahwa motivasi belajar yang meningkat berdampak positif pada pencapaian akademik. Hal ini mengkonfirmasi temuan Plump & LaRosa bahwa Kahoot tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga pemahaman konseptual siswa. Dari perspektif pendidikan Islam, fenomena ini

---

<sup>14</sup> Alf Inge Wang and Rabail Tahir, "The Effect of Using Kahoot! for Learning -- A Literature Review," *Computers & Education* 149 (May 2020): 103

<sup>15</sup> Stephen A. Licorish, Helen E. Owen, Benjamin Daniel, and Jade Li George, "Students' Perception of Kahoot!'s Influence on Teaching and Learning," *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 13, no. 9 (2018): 1-23

<sup>16</sup> Ibn Khaldun, *The Muqaddimah: An Introduction to History*, (Princeton: Princeton University Press, 1967), 333

mencerminkan integrasi antara 'ilm (pengetahuan) dan 'amal (praktik), di mana motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk tidak hanya mengetahui, tetapi juga memahami dan mengamalkan ilmu yang dipelajari.

Meskipun integrasi Kahoot terbukti efektif, penelitian juga mengidentifikasi beberapa tantangan implementasi. Masalah koneksi internet dan waktu persiapan yang lebih lama untuk membuat konten Kahoot yang berkualitas merupakan kendala yang perlu diatasi. Tantangan ini sejalan dengan temuan Wang & Tahir mengenai hambatan teknis dalam implementasi Kahoot. Namun, sebagaimana diungkapkan oleh Bapak Hasan, "Membuat konten Kahoot memang perlu waktu dan effort lebih, tapi hasilnya worth it melihat antusiasme siswa." Perspektif ini mencerminkan prinsip maslahat (kemaslahatan) dalam pendidikan Islam, di mana upaya ekstra dibenarkan jika memberikan manfaat yang lebih besar.

Integrasi teknologi seperti Kahoot dalam pembelajaran SKI menghadirkan model sintesis antara tradisi dan modernitas dalam pendidikan Islam. Hal ini sejalan dengan pandangan Azyumardi Azra yang menekankan pentingnya modernisasi pendidikan Islam tanpa mengabaikan nilai-nilai fundamental Islam.<sup>17</sup> Melalui Kahoot, konten tradisional SKI disampaikan dengan metode kontemporer yang sesuai dengan karakteristik digital native, sehingga menciptakan pembelajaran yang relevan dan bermakna bagi siswa.

Sebagai implikasi teoretis, temuan penelitian ini memperluas aplikasi Self-Determination Theory dalam konteks pendidikan Islam. Penelitian mengkonfirmasi bahwa prinsip-prinsip SDT tentang otonomi, kompetensi, dan keterhubungan memiliki relevansi dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran agama. Hal ini sejalan dengan pandangan Shihab yang menekankan bahwa Islam mendorong penghargaan terhadap fitrah manusia, termasuk kebutuhan psikologisnya.<sup>18</sup>

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah urgensi transformasi pendekatan pembelajaran SKI dari yang bersifat konvensional dan teacher-centered menjadi lebih interaktif dan student-centered melalui integrasi teknologi gamifikasi seperti Kahoot. Implementasi ini perlu memperhatikan beberapa prinsip: (1) konten Kahoot harus didesain secara cermat untuk memastikan akurasi dan kekayaan materi SKI; (2) implementasi Kahoot perlu didukung dengan infrastruktur teknologi yang memadai; dan (3) penggunaan Kahoot harus diintegrasikan secara harmonis dengan metode pembelajaran lain untuk mencapai tujuan pendidikan Islam secara holistik.

## Kesimpulan

---

<sup>17</sup> Azyumardi Azra, *Pendidikan Islam: Tradisi dan Modernisasi di Tengah Tantangan Milenium III* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 45

<sup>18</sup> M. Quraish Shihab, *Yang Hilang dari Kita: Akhlak* (Tangerang: Lentera Hati, 2016), 122

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi platform digital Kahoot dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) secara signifikan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini tercermin dari peningkatan rata-rata nilai motivasi belajar dari 66,0 menjadi 85,5, serta hasil belajar dari 63,2 menjadi 82,5, dengan sebagian besar siswa berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Temuan ini diperkuat dengan data kualitatif yang mengungkapkan bahwa kompetisi positif, umpan balik instan, dan elemen gamifikasi Kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif, dan memenuhi kebutuhan psikologis siswa akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sebagaimana dijelaskan dalam kerangka Self-Determination Theory.

Dari perspektif pendidikan Islam, penggunaan Kahoot juga selaras dengan konsep ta'dib yang menekankan integrasi antara pengetahuan, pengasuhan, dan pembentukan akhlak. Implementasi ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi sarana strategis dalam menyampaikan nilai-nilai keislaman secara kontekstual dan relevan bagi generasi digital native. Meskipun terdapat tantangan teknis seperti koneksi internet dan waktu persiapan konten, manfaat yang diperoleh jauh lebih besar dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran abad 21. Oleh karena itu, disarankan agar pendekatan pembelajaran SKI ditransformasikan dari metode konvensional menjadi lebih interaktif dan berbasis teknologi, dengan memperhatikan kesiapan infrastruktur serta kualitas konten yang sejalan dengan nilai-nilai Islam.

### Daftar Referensi

- A.M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Ahmad Munir, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 20, no. 3 2018.
- Ahmad Zuhdi, "Revitalisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Media Digital," *Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 2018.
- Alf Inge Wang and Rabail Tahir, "The Effect of Using Kahoot! for Learning -- A Literature Review," *Computers & Education* 149 2020.
- Azyumardi Azra, *Pendidikan Islam: Tradisi dan Modernisasi di Tengah Tantangan Milenium III*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Carolyn M. Plump dan Julia LaRosa, "Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices," *Management Teaching Review* 2, no. 2 2017.

- Ibn Khaldun, *The Muqaddimah: An Introduction to History*, (Princeton: Princeton University Press, 1967.
- Karl M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*, San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- M. Quraish Shihab, *Yang Hilang dari Kita: Akhlak*. Tangerang: Lentera Hati, 2016.
- Marc Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1," *On the Horizon* 9, no. 5 2001.
- Richard M. Ryan and Edward L. Deci, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being," *American Psychologist* 55, no. 1 2000.
- Rully Indrawan dan Poppy Yaniawati, *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*, Bandung: Refika Aditama, 2016.
- Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled, dan Lennart Nacke, "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification'," New York: ACM, 2011.
- Stephen A. Licorish, Helen E. Owen, Benjamin Daniel, and Jade Li George, "Students' Perception of Kahoot!'s Influence on Teaching and Learning," *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 13, no. 9 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- Syed Muhammad Naquib al-Attas, *The Concept of Education in Islam: A Framework for an Islamic Philosophy of Education*. Kuala Lumpur: International Institute of Islamic Thought and Civilization, 1991.
- Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.