

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS 4 SD NEGERI 3 PURWAWINANGUN

Riska Ayu Rahmatika¹, Dina Munawaroh²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA Moertasiah Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: riskaica923@gmail.com

Article History

Received: 02-08-2026

Revision: 22-08-2026

Accepted: 26-08-2026

Published: 29-08-2026

Abstract. This study aims to determine the effect of using Kahoot-based interactive media on the learning motivation of fourth-grade students in the Islamic Religious Education (PAI) subject at SD Negeri 3 Purwawinangun. The study was motivated by low student learning motivation evidenced by a lack of attention, active participation, and enthusiasm during lessons indicating a need for more interactive and engaging instructional media. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample consisted of 40 students, comprising 21 students in the experimental class and 19 in the control class. Data were collected through learning motivation questionnaires, observation, interviews, documentation, and pre-tests and post-tests. Data analysis involved normality and homogeneity tests, an Independent Samples t-Test, and N-Gain analysis using SPSS version 27. The results indicated that the data were normally distributed and homogeneous. Hypothesis testing yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), demonstrating a significant effect of Kahoot-based interactive media on student learning motivation. The mean post-test score for the experimental class was 78.90, which was higher than that of the control class (69.15).

Keywords: Kahoot, Interactive Media, Learning Motivation, Islamic Religious Education, Quasi-Experimental.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IV SD Negeri 3 Purwawinangun. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa yang terlihat dari kurangnya perhatian, keaktifan, dan antusiasme selama pembelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 40 siswa, terdiri atas 21 siswa kelas eksperimen dan 19 siswa kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar, observasi, wawancara, dokumentasi, serta *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, *Independent Samples t-Test*, dan *N-Gain* dengan bantuan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif berbasis Kahoot terhadap motivasi belajar siswa. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 78,90, lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 69,15.

Kata Kunci: Kahoot, Media Interaktif, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam, *Quasi Experiment*

How to Cite: Rahmatika, R. A & Munawaroh, D. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran PAI Kelas 4 SD Negeri 3 Purwawinangun. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 3669-3676. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.7305>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan siswa dalam memahami materi, tetapi juga oleh motivasi belajar yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menumbuhkan semangat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa dengan motivasi belajar yang baik cenderung menunjukkan perhatian, keaktifan, dan ketekunan yang lebih tinggi selama pembelajaran (Yulita & Pajri, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa agar mampu menciptakan keterlibatan yang lebih optimal. Perkembangan teknologi digital juga memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif sebagai alternatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif (Nurwahidah et al., 2021).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia melalui pemahaman serta pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun, karakteristik materi PAI yang sebagian bersifat konseptual dan normatif dapat menjadi kurang menarik apabila pembelajaran masih didominasi penyampaian materi secara konvensional. Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Purwawinangun berdasarkan hasil observasi awal, yang menunjukkan rendahnya perhatian, keaktifan, dan antusiasme siswa selama pembelajaran PAI. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang relevan karena memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas yang melibatkan respons, umpan balik, dan interaksi secara langsung. Salah satu media yang memiliki karakteristik tersebut adalah aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran yang memanfaatkan kuis interaktif dengan unsur *game-based learning* dan gamifikasi, seperti pemberian skor, umpan balik langsung, dan *leaderboard*. Karakteristik tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sekaligus mendorong siswa untuk memberikan respons selama pembelajaran. Dengan demikian, Kahoot memiliki relevansi dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan, khususnya rendahnya perhatian dan keterlibatan siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot

berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar siswa (Nurwahidah et al., 2021; Icha Timart Diany Sinaga et al., 2022; Yusuf et al., 2023; Ray et al., 2024). Meskipun demikian, hasil penelitian terdahulu belum secara khusus memberikan gambaran mengenai pengaruh penggunaan Kahoot terhadap motivasi belajar pada pembelajaran PAI siswa sekolah dasar dalam konteks SD Negeri 3 Purwawinangun.

Berdasarkan kajian tersebut, masih terdapat ruang penelitian untuk menguji penggunaan Kahoot secara empiris pada pembelajaran PAI, khususnya pada siswa kelas IV sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian secara kuantitatif pengaruh media interaktif berbasis Kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 3 Purwawinangun, dengan membandingkan perubahan motivasi belajar antara kelompok yang menggunakan Kahoot dan kelompok yang mengikuti pembelajaran tanpa media tersebut. Fokus tersebut penting karena penelitian tidak hanya mendeskripsikan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran, tetapi menguji perbedaannya terhadap motivasi belajar melalui kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan permasalahan dan celah penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif berbasis aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SD Negeri 3 Purwawinangun. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa serta menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran PAI di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *non-equivalent control group design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis aplikasi Kahoot dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Purwawinangun pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 40 siswa, dengan 21 siswa pada kelas eksperimen dan 19 siswa pada kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian (Sugiyono, 2024).

Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan sebagai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini merupakan pengukuran tingkat motivasi belajar siswa, bukan tes

hasil belajar. Selain angket, data pendukung diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen angket motivasi belajar terlebih dahulu melalui uji validitas sebelum digunakan dalam penelitian. Data dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics 27 melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan *Independent Samples t-Test*. Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar setelah perlakuan. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), dengan ketentuan nilai signifikansi $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL

Hasil Uji Prasyarat

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data motivasi belajar pada kedua kelompok memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 1. Hasil uji normalitas (*shapiro-wilk*)

		Shapiro-Wilk ^a	
	Kelas	df	Sig.
Halis Angket Motivasi	Pre-test Eksperimen	21	,509
	Post-test Eksperimen	21	,493
	Pre-test Kontrol	19	,493
	Post-test Kontrol	19	,212

Selanjutnya, uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,307. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga varians motivasi belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dianggap homogen. Terpenuhinya kedua asumsi tersebut memungkinkan pengujian perbedaan menggunakan *Independent Samples t-Test* pada baris *Equal variances assumed*.

Tabel 2. Hasil uji homogenitas (*levene's test*)

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Angket Motivasi	Based on Mean	1,074	1	38	,307
	Based on Median	,713	1	38	,404
	Based on Median and with adjusted df	,713	1	33,961	,404
	Based on trimmed mean	,921	1	38	,343

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Kahoot dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil *Independent Samples t-Test*, digunakan baris *Equal variances assumed* karena hasil uji homogenitas menunjukkan varians kedua kelompok homogen. Hasil pengujian menunjukkan nilai $t = 4,933$ dengan $df = 38$ dan nilai signifikansi $p = 0,001$. Karena $p < 0,05$, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara siswa yang belajar menggunakan media interaktif berbasis Kahoot dan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Secara deskriptif, rata-rata *posttest* motivasi belajar kelompok eksperimen sebesar 78,90, sedangkan kelompok kontrol sebesar 69,15. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan Kahoot berada pada tingkat yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelompok kontrol.

Tabel 3. Hasil *independent sample t-test*

Kelompok	Mean <i>Posttest</i>	<i>t</i>	df	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	78,90	4,933	38	0,001
Kontrol	69,15			

Peningkatan Motivasi Belajar

Analisis *N-Gain* digunakan untuk melihat tingkat peningkatan motivasi belajar dari *pretest* ke *posttest*. Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan pada kelompok eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori rendah. Perbedaan kategori tersebut menunjukkan bahwa perubahan motivasi belajar pada kelompok yang menggunakan Kahoot lebih baik daripada kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Tabel 4. Hasil Uji *N-Gain*

Descriptives			Statistic	Std. Error
N_GainPersen	1	Kelas		
		Mean	34,52	2,205
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	29,92
			Upper Bound	39,12
		5% Trimmed Mean	34,67	
		Median	36,36	
		Variance	102,124	
		Std. Deviation	10,106	
		Minimum	11	
		Maximum	56	
		Range	44	
		Interquartile Range	11	

	Skewness		-,503	,501
	Kurtosis		,888	,972
2	Mean		8,04	4,227
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	-,84	
		Upper Bound	16,92	
	5% Trimmed Mean		8,64	
	Median		9,09	
	Variance		339,459	
	Std. Deviation		18,424	
	Minimum		-37	
	Maximum		43	
	Range		80	
	Interquartile Range		18	
	Skewness		-,680	,524
	Kurtosis		1,288	1,014

Hasil ini memberikan gambaran bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya berkaitan dengan perbedaan skor motivasi pada akhir pembelajaran, tetapi juga disertai peningkatan motivasi yang lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional. Meskipun demikian, kategori *N-Gain* kelompok eksperimen masih berada pada tingkat sedang, sehingga temuan ini lebih tepat dimaknai sebagai peningkatan motivasi yang lebih baik, bukan sebagai bukti bahwa Kahoot sepenuhnya efektif atau menghasilkan peningkatan yang tinggi.

DISKUSI

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Kahoot berkaitan dengan motivasi belajar siswa yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut tidak hanya terlihat pada skor akhir, tetapi juga pada pola peningkatan motivasi selama pembelajaran. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan dalam kategori sedang, sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori rendah. Dengan demikian, makna utama temuan penelitian ini terletak pada adanya perbedaan pola perubahan motivasi antara pembelajaran yang menggunakan Kahoot dan pembelajaran konvensional.

Secara pedagogis, kondisi tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik Kahoot yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Kuis interaktif, umpan balik secara langsung (*instant feedback*), skor, dan *leaderboard* memberikan stimulus yang membuat siswa segera mengetahui hasil respons mereka. Kondisi ini dapat mendorong perhatian siswa dan mempertahankan keterlibatan selama proses pembelajaran. Temuan observasi dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen lebih aktif menjawab pertanyaan dan menunjukkan antusiasme selama kegiatan kuis. Dengan demikian, peningkatan motivasi yang ditemukan

secara kuantitatif memiliki keterkaitan dengan perubahan perilaku belajar yang diamati selama pembelajaran.

Penggunaan unsur permainan juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran PAI yang berpotensi didominasi penyampaian materi, Kahoot memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi melalui aktivitas menjawab, memperoleh umpan balik, dan mengikuti perkembangan skor. Interaksi tersebut dapat membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Nurwahidah et al. (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian juga mendukung Sinaga et al. (2022) serta Yusuf et al. (2023) yang melaporkan bahwa penggunaan Kahoot berkaitan dengan peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar siswa.

Hasil *N-Gain* yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa Kahoot belum dapat dipahami sebagai satu-satunya faktor yang menentukan peningkatan motivasi belajar. Motivasi siswa juga dapat dipengaruhi oleh strategi guru, materi pembelajaran, karakteristik siswa, suasana kelas, serta lingkungan belajar. Oleh karena itu, Kahoot lebih tepat dipandang sebagai media yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif ketika digunakan bersama strategi pembelajaran yang sesuai. Dengan demikian, temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan Kahoot memiliki potensi sebagai media pendukung pembelajaran PAI di sekolah dasar, khususnya dalam menciptakan aktivitas belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa. Temuan tersebut memperkuat penelitian terdahulu, sekaligus memberikan konteks yang lebih spesifik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas IV sekolah dasar, yang menjadi konteks penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis aplikasi Kahoot berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SD Negeri 3 Purwawinangun. Hasil analisis data menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi uji prasyarat, yaitu berdistribusi normal dan homogen, sehingga layak dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test. Pengujian hipotesis memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) dengan nilai *t* hitung sebesar 4,862, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 78,90 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 69,15, sedangkan hasil *N-Gain* menunjukkan peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen sebesar 34,52% (kategori

sedang) dan kelas kontrol sebesar 8,04% (kategori rendah). Temuan ini membuktikan bahwa penerapan Kahoot mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga meningkatkan perhatian, partisipasi, serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI. Oleh karena itu, media interaktif berbasis aplikasi Kahoot dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar

REFERENSI

- Aulia, R., dkk. (2022). Pengaruh platform Kahoot terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 12 Bandung. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 45–55.
- Azmia, A., & Kasduri, M. (2023). Pengaruh menggunakan media pembelajaran aplikasi game Kahoot terhadap evaluasi pembelajaran PAI di SMP Swasta An-Nizam Medan. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(4), 125–134.
- Damayanti. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fahrul. (2021). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 87–96.
- Hasani, M., dkk. (2024). Metode penelitian kuantitatif dalam bidang pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 110–120.
- Ilmudinulloh, M., dkk. (2024). Pengembangan media pembelajaran Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan model 4D. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 9(1), 52–64.
- Nurwahidah, N., dkk. (2021). Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 134–144.
- Ray, R., dkk. (2024). Pengaruh media berbasis aplikasi Kahoot dalam pembelajaran terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 8120–8128.
- Sinaga, I. T. D., dkk. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 3(2), 96–105.
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi terbaru). Bandung: Alfabeta.
- Yulita, Y., & Pajri, A. (2020). Motivasi belajar sebagai faktor penentu keberhasilan pembelajaran siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 55–64.
- Yusuf, M., dkk. (2023). Peningkatan motivasi belajar dengan game edukasi Kahoot pada siswa kelas IV SDN Polehan 1 Kota Malang. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, 3(10), 680–688.