Analisis Literatur Media Quiz Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya

Evalia Nasidah *¹
Santiani ²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Keguruan, IAIN Palangka Raya, Indonesia
*e-mail: evalianasidah12@gmail.com¹, santiani@iain-palangkaraya.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meninjau literatur mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil tinjauan literatur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, media interaktif juga membantu siswa untuk dapat lebih memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi dan interaksi langsung. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan kahoot dalam pembelajaran siswa kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya memiliki dampak yang signifikan. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Melalui interaksi yang interaktif dan menarik dalam aplikasi permainan kuis, kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi pelajaran dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengingat informasi yang telah diajarkan.

Kata kunci: media, kuis interaktif kahoot, motivasi belajar siswa.

Abstract

This study aims to review the literature on the effect of using interactive learning media in increasing students' learning motivation. The results of the literature review indicate that the use of interactive learning media can increase students' learning motivation by making learning more interesting and enjoyable. In addition, interactive media also helps students to understand the material better through visualization and direct interaction. The results of the analysis show that the use of kahoot in the learning of class XI students of MA Darul Ulum Palangka Raya has a significant impact. There is an increase in student learning outcomes. Through interactive and interesting interactions in the quiz game application, kahoot is able to increase students' learning motivation towards the subject matter and improve their ability to remember the information that has been taught.

Keywords: media, kahoot interactive quiz, student learning motivation.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi yang sangat penting dalam membentuk generasi muda yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi. Dalam membangun sistem pendidikan yang efektif dan efisien, motivasi belajar siswa memiliki peran yang sangat vital (Dwi Rita Nova & Widiastuti, 2019).

Sebagai salah satu faktor kunci dalam kualitas pendidikan, motivasi belajar yang tinggi dapat memacu siswa untuk belajar dengan lebih giat dan konsisten, sehingga proses belajar-mengajar dapat berlangsung dengan lebih baik. Ketika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka mereka akan lebih termotivasi untuk mencari dan memahami informasi, memperdalam pemahaman, serta menyelesaikan tugas-tugas dengan lebih baik (Ferdinand Salomo Leuwol & Basiran, 2023). Hal ini akan membantu meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien.

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi telah merambah hampir setiap aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Salah satu perkembangan signifikan dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media ini mencakup berbagai bentuk seperti aplikasi digital, video edukatif, dan permainan interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran fikih. (Esi Hairani & Yanti Susanti, 2024).

Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran Interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa maupun bagi pengajar karena aplikasi *kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktif partisipasi siswa dengan teman-temannya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung atau telah dipelajari. *Kahoot* ialah game interaktif dengan pendidikan dimana ada icon untuk dikembangkan, dimana pengguna membuat kuis.

Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilakukan melalui *kahoot* karena mempengaruhi situasi kelas saat games dimulai. Jika seorang guru sudah bisa menguasai permainan tersebut maka akan memberikan kompetensi baru terhadap peserta didiknya. Akan tetapi, ada hal yang harus ditekankan bahwa pemakaian teknologi hanya sebagai alat pelengkap atau pendukung pelaksanaan pembelajaran, seorang guru profesional tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didiknya, akan tetapi juga harus mampu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran agar pencapaian hasil belajar sesuai dengan standar kompetensi (Annisa Mulya Efendi & Prima Yudhi, 2022).

Berdasarkan uraian diatas, bahwa motivasi belajar siswa sangat penting dimiliki oleh setiap siswa maka diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian tentang analisis literatur media quiz interaktif kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MA Darul Ulum Plangka Raya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Subjek yang menjadi fokus penelitian adalah penelitian-penelitian terkait dengan efektivitas metode pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Sugiyono, 2018).

Teknik pengumpulan data adalah dengan teknik dokumentasi. Dilakukan dengan cara mencari dan menelusuri artikel, jurnal, dan laporan penelitian. Indikator atau kata kunci yang peneliti cari adalah pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Fiqih di *Google Scholar* atau *Google Cendikia* (Idawati & Indri Wulandari Sukoco, 2023). Teknik pengolahan data yang dilakukan adalah pertama dengan mengelompokkan tiap indikator ke dalam tabel, kemudian dipresentasikan dalam skala 100%. Setelah itu diinterpretasikan berdasarkan hasil perhitungan dengan cara mendeskripsikan setiap hasil. Setelah itu barulah ditarik kesimpulan tentang pengaruh atau kontribusi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan studi analisis dari 10 jurnal terpublisch yang telah diambil, peneliti mengklasifikasikan menjadi dua indikator. Indikator tersebut ditinjau dari jenjang pendidikan, tujuan penelitian, metode atau teknik penelitian, analisis data, serta hasil akhir penelitian dari kajian pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Fiqih. Berikut penjabaran setiap indikator, peneliti uraikan dalam bentuk tabel dan persentase.

1. Meta Analisis berdasarkan tingkat pendidikan setelah peneliti melakukan analisis, indikator berdasarkan tingkat pendidikan dari 10 jurnal terpublis di dapatkan bahwa aplikasi *Kahoot* ini digunakan mulai dari tingkat SD, SMP, SMA dan Universitas sebagai media pembelajaran Fiqih. Persentasi dapat dilihat dalam tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Tingkat Pendidikan

No	Jenjang Pendidikan	frekuensi	0%
1	SD	1	8,3 %
2	SMP/ MTS	3	25%
3	SMA/ MA	4	50%

4	Universitas	2	7,5%
	Jumlah	10	100%

2. Meta Analisis berdasarkan tujuan penelitian indikator berdasarkan tujuan dari 10 jurnal terpublis didapatkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Fikih berkisar pada pemanfaatan sebagai alat evaluasi, persepsi siswa, motivasi belajar, keterampilan berbahasa, dan sebagai media pembelajaran. Persentasi dapat dilihat dalam tabel 2 di bawah ini :

Tabel 2. Tujuan dalam Penelitan Aplikasi Kahoot

No	Tujuan Penelitian	Frekuensi	(0%)
1	Alat Evaluasi	3	25%
2	Persepsi Siswa	1	8,3%
3	Motivasi Belajar	2	16,7%
4	Media Pembelajaran	4	49,7%
	Jumlah	10	100%

Dari hasil pembahasan data di atas, pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Fikih secara umum adalah sebagai berikut. (1) Dengan penerapan aplikasi *Kahoot*, motivasi belajar siswa lebih meningkat. Siswa akan lebih mempersiapkan diri dalam mengikuti kuis secara digital dan pembelajaran menjadi tidak monoton. (2) Dengan penerapan aplikasi *Kahoot*, meningkatkan kompetensi kognitif siswa. Aplikasi ini dapat memacu adrenalin siswa agar dapat menjawab soal cepat dan tepat. Pemerolehan skor pun dapat dilihat langsung oleh seluruh siswa secara bersama. (3) Terdapat peningkatan hasil belajar siswa, karena siswa lebih termotivasi dalam menyimak dan mencatat materi pada saat pembelajaran Fikih. (4) Meminimalisir kecurangan dalam proses penilaian, karena aplikasi Kahoot terdapat batasan waktu. Sehingga siswa tidak memiliki waktu untuk berdiskusi dengan teman yang lainnya. (5) Guru tidak perlu mengoreksi hasil jawaban siswa. Sehingga membantu pekerjaan guru lebih efektif dan efisien. (6) Tampilan aplikasi *Kahoot* menarik dan mudah dioperasikan. Sehingga menjadikan pembelajaran yang mudah dipahami.

KESIMPULAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam membentuk generasi muda yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan di era globalisasi. Salah satu kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi dapat mendorong siswa untuk lebih giat dan konsisten dalam mengikuti proses pembelajaran, yang pada gilirannya akan meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka. Penggunaan teknologi, khususnya media pembelajaran interaktif, memainkan peran penting dalam memotivasi siswa, termasuk dalam mata pelajaran Fikih.

Salah satu aplikasi media pembelajaran interaktif yang efektif adalah Kahoot, yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Aplikasi ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperbaiki kompetensi kognitif mereka melalui kuis interaktif yang bersifat kompetitif. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Fikih dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meminimalkan kejenuhan dalam kelas, serta meningkatkan hasil belajar. Dalam penerapan Kahoot, siswa lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran karena tampilan yang menarik dan sistem penilaian yang langsung terlihat, yang memicu siswa untuk memberikan yang terbaik dalam setiap kuis.

Hasil analisis literatur dari 10 jurnal terpublikasi menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot banyak digunakan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, SMA, hingga universitas. Sebagian besar penelitian mengungkapkan bahwa aplikasi ini efektif sebagai media pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan siswa. Penggunaan Kahoot juga terbukti meningkatkan kompetensi siswa dalam mempelajari materi dengan cara yang menyenangkan dan mengurangi risiko kecurangan dalam proses penilaian.

Secara keseluruhan, penerapan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Fikih memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi pendidikan, jika digunakan dengan bijak, dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan teknologi seperti Kahoot sebagai pendukung pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi Rita Nova, D., & Widiastuti, N. (2019). Pembentukan Karakter Mandiri Anak Melalui Kegiatan Naik Transportasi Umum. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 2(2), 113. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v2i2.2515>
- Hairani Esi, dkk. (2024). Kajian Literatur Tentang Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah, *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol.06 (4), hal. 3192 <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Leuwol Ferdinand, S., & Basiran. (2023). Efektifitas Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah, *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*. Vol.10 (3), hal. 989
- Annisa Mulya, E., & Prima Yudhi. (2022). Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa, *Journal of Mathematics Education and Applied*. Vol.02 (2), hal.180
- Sugiyono. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&G. ALFABETA.
- Idawati, & Indri Wulandari S. (2023). Meta Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Vol.06 (10), hal.7530