

# **BAB I**

## **KAJIAN TEORI**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang mengembangkan potensi peserta didik, baik dalam aspek spiritual keagamaan, akhlak mulia, kepribadian, pengendalian diri, maupun kecerdasan, juga bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan yang dibutuhkan bagi diri mereka sendiri dan masyarakat. Sistem pendidikan sendiri bertujuan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditentukan (Pristiwanti et al., 2022). Sejalan dengan hal itu, Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti adalah upaya sadar dan terencana dalam membimbing peserta didik agar dapat mengetahui, memahami, meyakini dan mengamalkan ajaran agama Islam dalam hidup (Hamim et al., 2022).

Keberhasilan proses pembelajaran dalam pendidikan sangat dipengaruhi oleh bagaimana proses tersebut dilaksanakan, untuk memaksimalkan pelaksanaan proses pembelajaran, persiapan yang matang sangatlah diperlukan (Arifin, 2022). Banyak hal yang perlu dipersiapkan untuk memaksimalkan proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan menyiapkan media yang tepat. Penting untuk menentukan media yang tepat di era pesatnya perkembangan teknologi ini. Hal ini ditunjukkan dari penggunaan media yang konvensional seperti kertas atau buku yang membuat peserta didik generasi abad ke-21 kurang termotivasi untuk mengupayakan hasil belajar yang maksimal.

Media pembelajaran yaitu alat yang dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, untuk menciptakan proses belajar efektif dan mencapai tujuan pembelajaran (Daniyanti et al., 2023). Saat ini teknologi menjadi salah satu landasan untuk pendidik agar menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Tidak sepatutnya pemilihan media yang digunakan disesuaikan dengan keinginan pendidik saja, akan tetapi seharusnya media ditentukan berdasarkan kecocokan dengan karakteristik muridnya (Hutauruk et al., 2022).

Banyak inovasi teknologi yang mendukung untuk penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik generasi abad ke-21 ini. Saat ini salah satu media yang paling disukai

oleh peserta didik adalah Game berbasis teknologi, dengan penggunaan media Game, peserta didik memiliki semangat tinggi dalam berkompetisi untuk menghasilkan nilai terbaik. Salah satu media Game menarik yang dapat menciptakan semangat persaingan antar peserta didik untuk menghasilkan nilai terbaik yaitu Kahoot.

Sejalan dengan artikel jurnal karya Puspitasari, menurutnya Kahoot adalah perangkat pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi, dengan penilaian berbentuk permainan dan fitur pemantauan aktivitas peserta didik (Puspitasari et al., 2023). Kahoot merupakan platform permainan online yang dirancang untuk menghadapi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran (Irwan et al., 2019).

Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi Kahoot juga memiliki kelebihan, yaitu interaktif dan menarik. Penggunaan Kahoot membuat proses evaluasi lebih interaktif dan menarik, pengumpulan data secara real-time yang memudahkan analisis dan umpan balik segera, serta soal-soal berbasis kontekstual yang membantu mengaitkan teori dengan aplikasi praktis (Putri et al., 2024).

Game Kahoot digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran, di dalamnya dimasukkan soal-soal yang sebelumnya telah dipelajari dalam proses penyampaian materi. Game Kahoot ini dapat dengan mudah diakses lewat smartphone. Siswa hanya perlu masuk pada website Game, memasukan sandi yang sudah ada, menyantumkan nama kemudian membaca soal di layar, lalu menjawab di smartphone masing-masing dengan pertimbangan yang matang dan cepat.

Hasil studi pendahuluan di kelas X TKJ SMKN 13 Bandung menunjukkan, implementasi media Game Kahoot dalam kegiatan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti telah berlangsung secara konsisten dan mengikuti langkah-langkah yang seharusnya. Media ini dirancang untuk mendukung peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, dengan harapan dapat memperkuat hasil belajar kognitif mereka. Mayoritas siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan keinginan kuat untuk terus menggunakan Game Kahoot dalam pembelajaran. Namun, meskipun penerapan media ini telah dirancang dan dilaksanakan dengan tepat, hasil belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif, belum mencapai hasil yang diharapkan. Masalah ini menunjukkan adanya

kesenjangan antara tingkat motivasi siswa dalam menggunakan Game Kahoot dengan pencapaian prestasi kognitif mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana motivasi mereka dalam mengikuti Game Kahoot hubungannya dengan prestasi kognitif khususnya pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Oleh karena itu, dilakukan penelitian mengenai “MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA GAME KAHOOT HUBUNGANNYA DENGAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MEREKA PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI (Penelitian di SMKN 13 Bandung Kelas X TKJ)”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, rumusan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa menggunakan media *game Kahoot* pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X TKJ SMKN 13 Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X TKJ SMKN 13 Bandung?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa menggunakan media Game Kahoot hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X TKJ SMKN 13 Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Motivasi belajar siswa menggunakan media *game Kahoot* pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X TKJ SMKN 13 Bandung
2. Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X TKJ SMKN 13 Bandung
3. Motivasi belajar siswa menggunakan media Game Kahoot hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X TKJ SMKN 13 Bandung

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori mengenai motivasi siswa dalam mengikuti media berbasis Game, khususnya Kahoot, dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memberikan bukti empiris mengenai hubungan antara penggunaan media Game Kahoot dengan hasil belajar kognitif siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya literatur mengenai media pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

### **2. Manfaat praktis**

Penelitian ini memiliki berbagai manfaat praktis yang dapat dirasakan oleh Sekolah, Pendidik, dan peneliti lain.

#### **a. Manfaat bagi sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai penggunaan media Game Kahoot hubungannya dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI, sehingga dapat menjadi dasar dalam penerapan dan pengembangan media pembelajaran inovatif lainnya di Sekolah. Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, partisipatif, kompetitif dan menyenangkan.

#### **b. Manfaat bagi pendidik**

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan mendalam mengenai hubungan motivasi siswa mengikuti media Game Kahoot dengan hasil belajar kognitif siswa, sehingga pendidik dapat merancang pembelajaran dengan menggunakan media yang lebih menarik dan interaktif. Dengan memahami hubungan antara media pembelajaran dan hasil belajar kognitif, pendidik dapat dengan efektif memilih dan menggunakan media yang tepat demi mendapatkan hasil kognitif siswa yang maksimal.

#### **c. Manfaat bagi peneliti lain**

Penelitian ini menyajikan data empiris mengenai hubungan motivasi siswa mengikuti media Game Kahoot dengan hasil belajar kognitif siswa, sehingga dapat menjadi referensi bagi peneliti yang ingin mengeksplorasi lebih lanjut tentang berbagai

media pembelajaran. Jadi, penelitian ini dapat menjadi prespektif baru dalam dunia pendidikan.

### **E. Kerangka Berpikir**

Istilah motivasi berasal dari kata motif, yang berarti kekuatan dalam diri seseorang yang mendorong seseorang tersebut untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Motivasi dapat diartikan sebagai energi yang mendorong seseorang untuk menunjukkan tingkat ketekunan dan antusiasme dalam melakukan suatu kegiatan. Motivasi ini bisa berasal dari dalam diri individu (motivasi intrinsik) maupun dari luar (motivasi ekstrinsik). Kekuatan motivasi yang dimiliki seseorang sangat mempengaruhi kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja, maupun aspek kehidupan lainnya (Herwati et al., 2023).

Motivasi adalah serangkaian upaya untuk menciptakan kondisi-kondisi tertentu agar seseorang bersedia dan terdorong untuk melakukan suatu tindakan. Jika individu merasa tidak menyukai sesuatu, mereka akan berusaha untuk menghilangkan atau menghindari perasaan tidak menyenangkan tersebut. Dengan demikian, motivasi dapat dipicu oleh faktor eksternal, namun berkembang dari dalam diri individu itu sendiri. Lingkungan merupakan salah satu faktor luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar (Emda, 2017).

Motivasi belajar terdapat dua jenis, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri individu tanpa perlu rangsangan eksternal. Setiap individu memiliki dorongan internal untuk melakukan sesuatu. Dalam konteks kegiatan belajar, motivasi intrinsik berarti ingin mencapai tujuan yang terkandung dalam proses belajar itu sendiri. Motivasi ini muncul dari kesadaran diri dan bertujuan esensial, bukan sekadar untuk simbol atau seremonial. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang muncul karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi ini bukan karena keinginan untuk memahami materi, tetapi untuk mendapatkan nilai tinggi atau pengakuan. Dengan demikian, motivasi ekstrinsik adalah bentuk motivasi di mana aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan eksternal yang tidak selalu berkaitan langsung dengan aktivitas belajar itu sendiri (Mayasari & Alimudin, 2023).

Motivasi intrinsik berkaitan erat dengan kebutuhan individu yang menimbulkan kesadaran bahwa suatu objek, orang, masalah, atau situasi berhubungan dengan dirinya. Perlu ditekankan bahwa siswa yang memiliki motivasi intrinsik cenderung menjadi individu yang berpendidikan, berpengetahuan, dan memiliki keahlian dalam bidang tertentu. Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik, di mana motif-motif menjadi aktif karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi belajar dianggap ekstrinsik ketika siswa menetapkan tujuan belajarnya berdasarkan faktor-faktor di luar situasi belajar. Siswa belajar dengan tujuan untuk mencapai sesuatu yang berada di luar materi yang dipelajari, seperti mendapatkan nilai tinggi, gelar, kehormatan, dan sebagainya (Azhar, 2018).

Hamzah B. Uno, mengemukakan indikator motivasi belajar yaitu (1) dapat mengerjakan tugas dengan tekun sampai selesai, (2) pantang menyerah dalam menghadapi kesulitan, (3) cukup dengan dorongan dalam diri untuk berprestasi, tanpa dorongan dari luar, (4) memiliki keinginan untuk mendalami ilmu yang telah diberikan, (5) selalu maksimal untuk memperoleh prestasi, (6) memiliki minat terhadap berbagai persoalan kehidupan bermasyarakat, (7) antusias dan giat belajar, selalu semangat, mudah bosan dengan tugas-tugas rutin, dan berpegang teguh terhadap pendiriannya, (8) memiliki orientasi yang jangka panjang sehingga dapat menghindari kepuasan sesaat, dan (9) gemar mencari serta memecahkan soal-soal (Mayasari & Alimudin, 2023).

Penelitian ini akan fokus pada beberapa indikator yang relevan dengan penggunaan media game Kahoot.

Kata "media" dalam "media pembelajaran" secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sementara itu, "pembelajaran" diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan kegiatan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran menekankan peran media sebagai sarana penyalur pesan atau informasi yang bertujuan mengondisikan seseorang untuk belajar. Dengan kata lain, selama proses belajar mengajar, materi pembelajaran yang diterima oleh siswa disampaikan melalui media (Shaleh et al., 2023).

Kahoot! merupakan sebuah platform online yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan menyajikan pertanyaan dalam format "game-show". Aplikasi ini

menyediakan soal-soal yang dapat ditampilkan dalam bentuk permainan dan dapat diakses secara gratis. Soal-soal tersebut dapat disertai dengan gambar atau video untuk memperjelas isi pertanyaan. Penggunaan aplikasi Kahoot! juga sangat sederhana dan mudah dioperasikan (Damayanti & Dewi, 2021).

Berikut adalah langkah-langkah penggunaan Kahoot untuk guru:

1. Buka kahoot.com dan masuk menggunakan akun kahoot. Jika belum memiliki akun, daftarlah melalui tombol "sign up for free" menggunakan akun Gmail atau Facebook.
2. Pilih kahoot yang diinginkan dan klik "quiz" untuk membuat pertanyaan dengan tipe pilihan ganda.
3. Setiap pertanyaan dapat diatur waktu untuk menjawabnya dan skor yang diberikan tergantung pada tingkat kesulitan soal.
4. Pada tahap akhir, setiap soal di kahoot dapat ditambahkan gambar dan video untuk membuat konteks lebih menarik atau memberikan bantuan dalam menjawab soal.
5. Setelah selesai, salin link atau dapatkan PIN (kombinasi angka) untuk mengakses kuis yang telah dibuat.
6. Sedangkan untuk peserta didik tidak perlu mendaftar akun seperti guru. Mereka hanya membutuhkan PIN atau LINK dari guru untuk mengakses kuis. Langkah-langkah untuk memainkan Kahoot adalah sebagai berikut:
7. Guru menjalankan Kahoot dan menampilkan pada layar, dan klik "play". Pilih mode klasik (perorangan) atau tim.
8. Peserta didik mengakses kahoot.it dan memasukkan PIN yang muncul di layar. Mereka perlu menyiapkan nama panggilan atau nama tim jika menggunakan mode grup.
9. Tunggu hingga nama peserta muncul di monitor utama guru, kemudian klik "mulai" (Bunyamin et al., 2020).

Hasil belajar terdiri dari dua kata, yaitu hasil dan belajar. Belajar merupakan proses di mana seseorang memperoleh pengalaman baru yang mengarah pada perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan belajarnya. Setelah proses belajar berakhir, siswa mendapatkan hasil belajar. Hasil belajar adalah pencapaian yang

diraih siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pencapaian ini mencakup berbagai kemampuan, yaitu aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) yang dimiliki siswa setelah mereka mendapatkan pengalaman belajar (Rahman, 2021).

Domain hasil belajar ranah kognitif berdasarkan teori taknsonomi bloom edisi revisi:

1. Mengingat

Mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, dan konsep yang telah dipelajari. Sub kategori proses mengingat meliputi menentukan, mengetahui, memberi label, mendaftar, menjodohkan, mencan9tumkan, mencocokkan, memberi nama, mengenali, memilih, dan mencari.

2. Memahami

Memahami dan membangun makna dari pesan pembelajaran, baik yang diucapkan, dituliskan, maupun digambar. Sub kategori proses memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, mendeskripsikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.

3. Mengaplikasikan

Menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode dan prinsip dalam konteks atau situasi yang lain. Sub kategori proses mengaplikasikan adalah menerapkan, menghitung, mendramatisasi, memecahkan, menemukan, memanipulasi, memodifikasi, mengoperasikan, memprediksi, mengimplementasikan, memecahkan.

4. Menganalisis

Memanfaatkan informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokkan, dan menentukan hubungan antara berbagai informasi, baik antara fakta dan konsep maupun antara argumentasi dan kesimpulan. Sub kategori proses analisis mencakup mengedit, mengkategorikan, membandingkan, membedakan, menggolongkan, merinci, mendeteksi, menguraikan suatu objek, mendiagnosis, merelasikan, dan menelaah.

## 5. Mengevaluasi

Menilai suatu objek, benda, atau informasi berdasarkan kriteria tertentu. Sub kategori evaluasi meliputi membuktikan, memvalidasi, memproyeksi, mereview, mengetes, meresensi, memeriksa, dan mengkritik.

## 6. Mencipta

Menghubungkan atau menyusun bagian-bagian menjadi suatu bentuk keseluruhan yang baru; menciptakan formulasi baru dari formulasi-formulasi yang sudah ada. Sub kategori untuk mencipta meliputi menghasilkan, merencanakan, menyusun, mengembangkan, menciptakan, membangun, memproduksi, merancang, dan membuat (Nafiati, 2021).

Peneliti berpendapat bahwa dalam pembelajaran, kedua hal tersebut sangat penting. Hal ini mencakup semangat siswa dalam melaksanakan pembelajaran serta hasil yang menunjukkan keenam kemampuan kognitif yang tinggi. Siswa mengerahkan usaha terbaiknya dalam proses belajar, guru menjadi fasilitator dengan menyediakan media yang tepat sekaligus guru juga membimbing dan mengarahkan.

Hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar. Motivasi tidak hanya berperan sebagai faktor yang mendorong timbulnya kegiatan belajar, tetapi juga sebagai elemen yang membuat proses belajar menjadi lebih lancar dan dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Deviyanti et al., 2022).

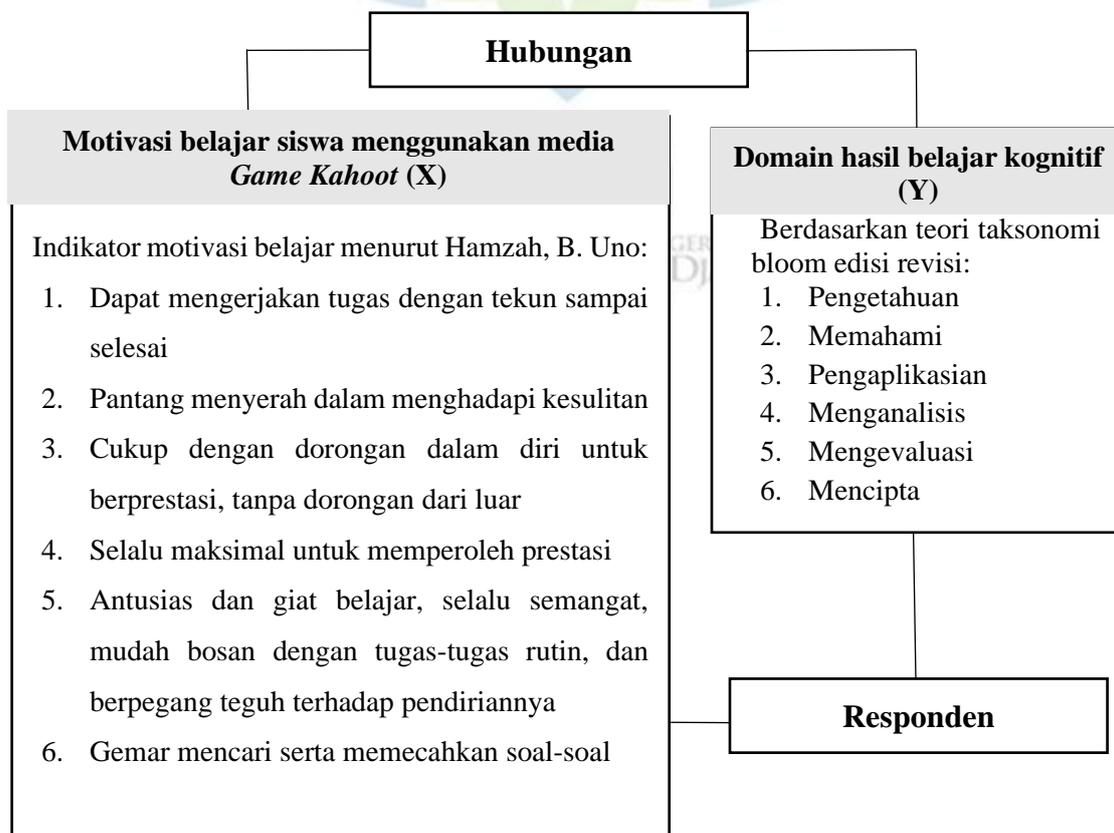
Hubungan yang signifikan antara motivasi siswa dalam menggunakan media Game Kahoot dengan hasil belajar kognitif mereka didukung oleh teori-teori yang telah dikemukakan di atas. Motivasi siswa yang mencakup: dapat mengerjakan tugas dengan tekun sampai selesai; pantang menyerah dalam menghadapi kesulitan; cukup dengan dorongan dalam diri untuk berprestasi, tanpa dorongan dari luar; selalu maksimal untuk memperoleh prestasi; Memiliki minat terhadap berbagai persoalan kehidupan bermasyarakat; antusias dan giat belajar, selalu semangat, mudah bosan dengan tugas-tugas rutin, dan berpegang teguh terhadap pendiriannya; gemar mencari bahkan memecahkan banyak soal, akan menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Penelitian ini menghipotesiskan bahwa semakin tinggi motivasi siswa terhadap penggunaan media Game Kahoot, semakin tinggi pula hasil belajar kognitif siswa. Begitupun sebaliknya,

semakin rendah tingkat motivasi siswa dalam mengikuti media Kahoot maka semakin rendah pula hasil belajar kognitif siswa.

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengelola pendidikan, pendidik, dan peneliti lain mengenai efektifitas penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nova Yokhebed Konengan, Fahyuddin, dan Muh. Alim Mahardi (2023), yang menyatakan bahwa media Game Kahoot secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir mengenai “Motivasi siswa mengikuti media Game Kahoot hubungannya dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti” adalah sebagai berikut:

Gambar 1.1  
Kerangka Berpikir



## **F. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara yang diusulkan untuk diuji kebenarannya dalam penelitian tersebut. Disebut sementara karena jawaban ini baru didasarkan pada teori dan belum diverifikasi dengan fakta. Setelah dilakukan pembuktian melalui hasil penelitian, hipotesis dapat dinyatakan benar atau salah, serta diterima atau ditolak (Rachmawati et al., 2022).

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu motivasi siswa dalam mengikuti media Game Kahoot (variabel X) hubungannya dengan hasil kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti (variabel Y). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan membuktikan apakah terdapat hubungan antara variabel X dengan variabel Y.

Hipotesis ini didasarkan pada semakin tinggi motivasi siswa dalam mengikuti Game Kahoot, maka semakin meningkat pula hasil kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Sebaliknya, jika motivasi siswa dalam mengikuti media Game Kahoot rendah maka semakin menurun pula hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Ha: Terdapat hubungan antara motivasi siswa mengikuti media Game Kahoot dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Hipotesis yang dirumuskan ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat hubungan antara motivasi siswa dalam mengikuti media Game Kahoot dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

## **G. Penelitian Terdahulu**

Idzi Layyinnati dan Nisa'atul Wahidah (2024) "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTS Muhammadiyah 06 Banyutengah Tahun Pelajaran 2020/2021". Vol. 10 No. 1 (2024)

Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Fiqih di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah menunjukkan bahwa Kahoot diterima dengan baik oleh siswa karena mampu meningkatkan daya tarik, semangat, dan motivasi belajar, dengan nilai rata-rata observasi mencapai 75%, masuk dalam kategori Baik. Media ini juga terbukti memiliki pengaruh positif yang signifikan

terhadap hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh hasil analisis yang menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $0,730 > 0,3882$ ) dan  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $5,228 > 2,063$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selain itu, Kahoot memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap peningkatan hasil belajar, dengan koefisien determinasi sebesar 53%, yang berarti 53% peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan Kahoot, sedangkan sisanya 47% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

Nova Yokhebed Konengan, Fahyuddin, dan Muh. Alim Mahardi (2023), "Penerapan Media Kahoot Pada Materi Stoikiometri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X" Vol. 8 No. 3 (2023)

Kesimpulannya, Penelitian oleh Nova Yokhebed Konengan, Fahyuddin, dan Muh. Alim Mahardi (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran Stoikiometri secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas X. Nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan Kahoot sebesar 82,06, sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran langsung hanya sebesar 66,06. Hasil uji  $t$  signifikansi menunjukkan perbedaan signifikan dengan  $p = 0,000 < 0,05$ . Selain itu, berdasarkan analisis angket, pembelajaran dengan media Kahoot mendapatkan respon sangat baik dari siswa dengan rata-rata nilai respon sebesar 87%. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi Stoikiometri di SMA Negeri 2 Konawe Selatan.

Skripsi Lusya Agustin (2022), "Efektivitas Penerapan Flipped Classroom Berbasis Kahoot terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Materi Sistem Imun di SMAN 13 Bandar Lampung".

Kesimpulannya, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Flipped Classroom berbasis Kahoot! efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem imun di SMAN 13 Bandar Lampung, terlihat signifikan pada aspek C1 sebesar 37%, C2 sebesar 40%, C3 sebesar 55%, C4 sebesar 55%, dan C5 sebesar 54%. Hal ini

juga didukung oleh respon positif dari siswa. Dengan demikian, penerapan Flipped Classroom berbasis Kahoot! terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem imun.

Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Walid (2019), “Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Vol. 8 No. 1 (2019)

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi di kelas eksperimen ( $M=13.33$ ,  $SD=3.30$ ) dibandingkan dengan kelas kontrol. Uji Levene menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelas dengan  $F(1,58) = 0.001$ ,  $p < 0.05$ . Media pembelajaran interaktif seperti Kahoot dapat menumbuhkan minat belajar melalui inovasi dan tampilan yang menarik, sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan demikian, Kahoot terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi.

Skripsi Sayyidah Ayu Maziyyah (2021), “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen”.

Kesimpulannya, Penelitian di SMP Negeri 1 Turen menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII C sangat baik, dengan antusiasme siswa mencapai 56%. Nilai rata-rata pretest sebesar 66,4 meningkat menjadi 79 pada posttest, menunjukkan peningkatan signifikan. Uji hipotesis dengan Koefisien Korelasi Product Moment menunjukkan hasil yang sangat kuat (0,848) dan signifikan ( $t_{hitung} 14,47 > t_{tabel} 2,068$ ), sehingga hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen.

Berdasarkan lima kesimpulan penelitian terdahulu yang diberikan, terdapat beberapa kemiripan. Semua penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Namun, terdapat beberapa kesenjangan (GAP) yang dapat diidentifikasi. Sebagian besar penelitian fokus pada mata pelajaran spesifik seperti Fiqih, Stoikiometri, dan Sistem Imun, tetapi belum ada yang secara khusus meneliti hubungan penggunaan media Game Kahoot pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti. Selain itu, terdapat perbedaan pada variasi populasi dan konteks penelitian.

Penelitian ini dengan judul "Motivasi Siswa Mengikuti Media Game Kahoot Hubungannya dengan Hasil Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti" menawarkan kebaruan dalam beberapa aspek. Penelitian ini fokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yang belum banyak diteliti dalam konteks penggunaan Kahoot, sehingga memberikan wawasan baru mengenai efektivitas media ini dalam pembelajaran agama. Selain mengukur hasil belajar kognitif, penelitian ini juga mengaitkan penggunaan Kahoot dengan motivasi siswa, menawarkan perspektif baru tentang bagaimana motivasi mengikuti media pembelajaran ada hubungannya dengan hasil kognitif siswa. Dengan demikian, penelitian ini menggabungkan analisis terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi, memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang dampak penggunaan Kahoot dalam pendidikan

