



PENGARUH GAMIFIKASI BERBASIS KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR MURID DI MADRASAH ALIYAH DA'IL KHAIRAAT JAKARTA BARAT

Nur Fahriyah Sahifah
Universitas Islam Syekh Yusuf,
2203020005@students.unis.ac.id

Nur Halimah
Universitas Islam Syekh Yusuf
nurhalimah@unis.ac.id

Aslihatul Rahmawati
Universitas Islam Syekh Yusuf
arahmawati@unis.ac.id

ABSTRACT

The continuous advancement of technology has also driven the development of gamification to become increasingly modern and innovative. One form of technology utilization plays a very important role in supporting the creation of an effective learning process. One application that has become an innovation in learning is the Kahoot application. The use of interactive gamification such as Kahoot can be a solution to overcome educational problems, particularly related to low student interest in learning. The objectives of this study are (1) To determine the effect of Kahoot-based gamification on student interest in learning at Madrasah Aliyah Da'il Khairaat, West Jakarta. (2) To determine the extent of the influence of Kahoot-based gamification on student interest in learning at Madrasah Aliyah Da'il Khairaat, West Jakarta. The research method used is descriptive quantitative. The data collection technique used a questionnaire with random sampling. The data analysis technique used a simple linear regression statistical formula with SPSS Version 25 calculations. The population data was 192 students and the sample was 130 students. Based on the research results, the R-square value was 0.393, or 39.3%. The hypothesis test results showed a t-value of 9.112 > t-table of 1.978. Thus, it can be concluded that Kahoot-based gamification has a positive and significant influence on student learning interest at Madrasah Aliyah Da'il Khairaat, West Jakarta, by 39.3%, while 60.7% is influenced by other factors not examined by the researcher.

Keywords: Gamification, Kahoot-Based, Interest, Learning



ABSTRAK

Kemajuan teknologi yang terus meningkat turut mendorong perkembangan gamifikasi menjadi semakin modern dan inovatif. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Salah satu aplikasi yang menjadi inovasi dalam pembelajaran yaitu aplikasi *kahoot*. Penggunaan gamifikasi interaktif seperti *Kahoot* mampu menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan pendidikan, khususnya terkait rendahnya minat belajar murid dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh gamifikasi berbasis *kahoot* terhadap minat belajar murid di Madrasah Aliyah Da'il Khairaat Jakarta Barat. (2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh gamifikasi berbasis *kahoot* terhadap minat belajar murid di Madrasah Aliyah Da'il Khairaat Jakarta Barat. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket (kuesioner) dengan sampel acak (*random sampling*). Teknik analisis datanya menggunakan rumus statistika regresi linear sederhana dengan perhitungan *SPSS Versi 25*. Data populasi sebesar 192 murid dan sampel sebesar 130 murid. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,393 atau sebesar 39,3%. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 9,112 > t_{tabel} sebesar 1,978. Dengan demikian dapat disimpulkan gamifikasi berbasis *kahoot* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar murid di Madrasah Aliyah Da'il Khairaat Jakarta Barat sebesar 39,3% sedangkan 60,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Berbasis, Kahoot, Minat, Belajar*

A. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini sudah semakin berkembang teknologinya, yang dimana pendidikan harus mengikuti perkembangan teknologi yang sudah ada. Untuk saat ini pendidikan sudah mampu mengikuti dan memanfaatkan perkembangan teknologi yang sudah ada agar kualitas dalam pendidikan meningkat. Pendidikan adalah salah satu kebutuhan utama bagi seseorang dalam menjalani proses kehidupan. Tujuan pendidikan adalah membina perubahan sikap serta perilaku seseorang atau kelompok menuju kedewasaan melalui kegiatan belajar dan pelatihan. Dengan kata lain, pendidikan adalah rangkaian cara atau tindakan yang dilakukan untuk mendidik agar manusia berkembang menjadi pribadi yang lebih baik. Ibnu Khaldun memaknai pendidikan dalam arti yang lebih luas, yaitu tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran formal yang dibatasi oleh waktu dan biaya, tetapi sebagai proses pembentukan kesadaran manusia untuk memahami, menyerap, dan menghayati berbagai peristiwa alam serta kehidupan sepanjang perjalanan zaman. (Mokh Iman Firmansyah, 2019)

Menurut Ade Holisoh, Karmawan, dan Nur Halimah mengungkapkan bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara terencana untuk mengembangkan potensi yang telah diberikan Tuhan kepada manusia, upaya ini diarahkan pada pencapaian tujuan tertentu yaitu memanusiaakan manusia sehingga menjadi pribadi yang utuh, sempurna, dan menyeluruh (Insan kamil atau Kaffah). (Philia & Nur Halimah, 2021) Sesuai dengan ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dipahami sebagai usaha yang dilakukan secara sadar untuk menciptakan suasana belajar dan pembelajaran yang mendorong Murid agar aktif mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, Murid diharapkan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,



kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. (Undang-undang Republik Indonesia, 2003) Jadi dapat disimpulkan pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar untuk membentuk potensi manusia, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun akhlak. Pendidikan tidak hanya berfokus pada proses pembelajaran formal dan lembaga pendidikan, tetapi juga mencakup proses pembinaan moral dan pengembangan kesadaran manusia dalam memahami kehidupan.

Allah Swt. memerintahkan setiap hamba-Nya untuk mencari dan menuntut ilmu. Salah satu ayat yang menekankan hal ini terdapat dalam QS. At-Taubah ayat 122:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ١٢٢

Terjemahnya:

"Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya." (Q.S At-Taubah: 122).

Kemajuan teknologi yang terus meningkat turut mendorong perkembangan gamifikasi menjadi semakin modern dan inovatif. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar memberikan banyak dampak positif, di antaranya adalah dapat meningkatkan keaktifan murid sehingga mereka dapat terlibat langsung dalam pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. (Siti Munawati et al., 2024)

Fenomena yang tengah dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini menunjukkan bahwa murid merupakan generasi yang sangat dekat dengan penggunaan teknologi digital. Murid lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan melibatkan unsur permainan di bandingkan dengan pembelajaran yang hanya bersifat penyampaian materi secara biasa. Kondisi tersebut seorang pendidik dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai gamifikasi yang mampu meningkatkan keaktifan maupun minat belajar murid.

Idealnya, proses pembelajaran yang efektif harus mengutamakan peran aktif Murid atau *active learning*. Dan selama proses pembelajaran di harapkan mampu menumbuhkan minat belajar murid secara optimal. Minat belajar merupakan dorongan dalam diri murid yang membuat mereka merasa tertarik dan senang terhadap kegiatan belajar, sehingga bersedia terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, tetapi minat belajar tidak hanya ditunjukkan melalui rasa suka terhadap materi pelajaran, tetapi juga melalui perhatian yang tinggi, antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, serta kemauan untuk memahami dan menguasai materi secara mandiri. (Fkristina Ta'dungan, 2021) minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap kegiatan belajar yang mendorongnya untuk terlibat secara aktif, sehingga terjadi perubahan perilaku melalui interaksi dengan lingkungan. (Aslihatul Rahmawati et al., 2020)



Pada dasarnya, Gamifikasi merupakan pendekatan yang mengadopsi unsur permainan, estetika permainan, serta cara berpikir dalam permainan untuk meningkatkan keterlibatan seseorang mendorong motivasi dalam melakukan suatu tindakan mendukung proses pembelajaran, serta membantu dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. (Diana Ariani, 2020) Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada usaha pendidik dalam merancang kegiatan belajar mengajar yang menarik dan mendorong keaktifan murid. Oleh karena itu, desain Gamifikasi yang baik menjadi hal penting, yang meliputi kemampuan pendidik dalam mengelola media, memahami karakteristik media yang digunakan, menyesuaikan media dengan materi ajar, serta menguasai prinsip desain yang efektif.

Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pengembangan gamifikasi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Saat ini telah banyak penggunaan aplikasi digital yang mendukung kegiatan selama proses pembelajaran pada aplikasi-aplikasi digital seperti *google classroom*, *zoom*, *kahoot*, *canva*, *quizizz*, *quistlet* dan lain-lain. Di berbagai platform pembelajaran yang tersedia secara online, terdapat salah satu yang interaktif untuk meningkatkan minat belajar murid yaitu gamifikasi berbasis *kahoot*. *Kahoot* merupakan sebuah aplikasi atau *platform* kuis *online* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, di mana murid berperan sebagai pemain, sedangkan pendidik bertindak sebagai pengelola sekaligus pembuat soal. Media ini termasuk dalam kategori gamifikasi. *Kahoot* dirancang untuk mendukung pembelajaran yang bersifat interaktif dan kolaboratif, dengan murid berpartisipasi bersama melalui layar utama seperti papan tulis interaktif, proyektor, atau monitor komputer. (Ferry Cahyo Saputro et al., 2024) Menurut Azhar Arsyad, pembelajaran berbasis komputer mampu mendorong murid untuk berlatih lebih aktif karena adanya tampilan animasi, ilustrasi grafis, dan warna yang membuat proses belajar terasa lebih nyata dan menarik. (Imro Atus Sholihah et al., 2023)

Berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa penggunaan gamifikasi interaktif seperti *Kahoot* dalam pembelajaran berpotensi menjadi salah satu solusi permasalahan pendidikan, khususnya terkait rendahnya minat belajar murid dalam proses pembelajaran. Penggunaan gamifikasi berbasis *kahoot* ini dapat memberikan dampak positif meningkatkan minat belajar murid. Namun demikian, penerapan *Kahoot* dalam pembelajaran belum sepenuhnya diikuti dengan kajian ilmiah yang mengukur secara jelas pengaruhnya terhadap minat belajar murid. Oleh karena itu terdapat kesenjangan antara penerapan gamifikasi berbasis *Kahoot* dalam praktik pembelajaran dengan bukti empiris mengenai pengaruhnya terhadap minat belajar murid. Kesenjangan inilah yang melatarbelakangi pentingnya untuk dilakukan penelitian.

Madrasah Aliyah (MA) Da'il Khairaat Jakarta Barat merupakan salah satu lembaga pendidikan yang telah menerapkan gamifikasi berbasis *Kahoot* sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. sekolah ini menerapkan proses pembelajaran yang memadukan metode konvensional dengan pemanfaatan teknologi informasi sehingga kegiatan belajar menjadi lebih aktif, efektif, dan menarik bagi murid. Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran diharapkan mampu menarik perhatian Murid, meningkatkan partisipasi mereka selama proses belajar, serta menciptakan suasana kelas yang interaktif sehingga tidak membuat murid pasif ataupun bosan. Penggunaan media berbasis teknologi turut memberikan kesempatan bagi murid untuk meningkatkan kompetensi digital yang dibutuhkan dalam kehidupan di era modern.



Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Gamifikasi Berbasis Kahoot terhadap Minat Belajar Murid di Madrasah Aliyah (MA) Da'il Khairaat Jakarta Barat.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Gamifikasi berbasis kahoot terhadap minat belajar murid serta seberapa besar pengaruh penggunaan Gamifikasi Berbasis Kahoot dalam meningkatkan minat belajar murid.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket (kuesioner) dengan sampel acak (*random sampling*). Teknik analisis datanya menggunakan rumus statistika regresi linear sederhana dengan perhitungan SPSS Versi 25. Data populasi sebesar 192 murid dan sampel sebesar 130 murid.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data dan perhitungan dengan menggunakan SPSS Versi 25 diperoleh frekuensi relatif dari 130 responden. Berikut hasil dari salah satu pernyataan pada variabel X yaitu Gamifikasi Berbasis Kahoot.

Tabel 1. Saya ingin mendapatkan skor tinggi saat bermain aplikasi kahoot dalam pembelajaran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	.8	.8	.8
	Tidak Setuju	4	3.1	3.1	3.8
	Ragu-ragu	5	3.8	3.8	7.7
	Setuju	34	26.2	26.2	33.8
	Sangat setuju	86	66.2	66.2	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Sebanyak 1 responden menyatakan Sangat tidak setuju sebesar 0,8%, sebanyak 4 responden menyatakan Tidak setuju sebesar 3,1%, sebanyak 5 responden menyatakan Ragu-ragu sebesar 3,8%, sebanyak 34 responden menyatakan Setuju sebesar 26,2%, dan sebanyak 86 responden menyatakan Sangat setuju sebesar 66,2%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden ingin mendapatkan skor tinggi saat bermain menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data dan perhitungan dengan menggunakan SPSS Versi 25 diperoleh frekuensi relatif dari 130 responden. Berikut hasil dari salah satu pernyataan pada variabel Y yaitu Minat Belajar.

Tabel 2. Saya merasa senang saat mengikuti pembelajaran di kelas menggunakan kahoot

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	.8	.8	.8
	Tidak Setuju	1	.8	.8	1.5
	Ragu-Ragu	7	5.4	5.4	6.9



Setuju	49	37.7	37.7	44.6
Sangat Setuju	72	55.4	55.4	100.0
Total	130	100.0	100.0	

Sebanyak 1 responden menyatakan Sangat tidak setuju sebesar 0,8%, sebanyak 1 responden menyatakan Tidak setuju sebesar 0,8%, sebanyak 7 responden menyatakan Ragu-ragu sebesar 5,4%, sebanyak 49 responden menyatakan Setuju sebesar 37,7%, dan sebanyak 72 responden menyatakan Sangat setuju sebesar 55,4%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden merasa senang saat mengikuti pembelajaran di kelas menggunakan *Kahoot*.

No Item	Pearson Correlation	R Tabel	Keterangan
1	0,728	0,172	VALID
2	0,688	0,172	VALID
3	0,720	0,172	VALID
4	0,663	0,172	VALID
5	0,752	0,172	VALID
6	0,651	0,172	VALID
7	0,668	0,172	VALID
8	0,653	0,172	VALID
9	0,631	0,172	VALID
10	0,674	0,172	VALID

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan *SPSS Versi 25*, diketahui bahwa seluruh item pernyataan memiliki nilai korelasi positif terhadap skor total. Nilai korelasi tiap item berkisar antara 0,631-0,752 dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$ hal tersebut menunjukkan bahwa setiap item pernyataan memiliki hubungan yang signifikan dengan skor total variabel X dan dinyatakan valid.

No Item	Pearson Correlation	R Tabel	Keterangan
1	0,606	0,172	VALID
2	0,766	0,172	VALID
3	0,631	0,172	VALID
4	0,628	0,172	VALID
5	0,701	0,172	VALID
6	0,682	0,172	VALID
7	0,572	0,172	VALID
8	0,676	0,172	VALID
9	0,781	0,172	VALID
10	0,587	0,172	VALID

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan *SPSS Versi 25*, diketahui bahwa seluruh item pernyataan memiliki nilai korelasi positif terhadap skor total nilai korelasi tiap item berkisar antara 0,587-0,781 dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$ hal tersebut menunjukkan bahwa



setiap item pernyataan memiliki hubungan yang signifikan dengan skor total variabel Y dan dinyatakan valid.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Pengujian hipotesis ini menggunakan taraf signifikansi 5%. Menggunakan perhitungan statistik dan menggunakan dalam tabel. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka variabel tersebut memiliki pengaruh positif terhadap variabel Y

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	16.890	2.692		6.274	.000
1 Aplikasi_Kahoot	.580	.064	.627	9.112	.000

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

Berdasarkan hasil Uji-T dengan menggunakan perhitungan *SPSS Versi 25* diperoleh dari tabel coefficients dengan nilai signifikansi variabel aplikasi *kahoot* $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Murid. Selain itu nilai t_{hitung} sebesar $9,112 > t_{tabel}$ sebesar $1,978$ sehingga semakin kuat bahwa variabel aplikasi *kahoot* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar. Sedangkan perhitungan regresi linear sederhana dengan menggunakan *SPSS Versi 25* diperoleh dengan Nilai *R Square* sebesar $0,393$ menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot* memberikan kontribusi sebesar $39,3\%$ terhadap minat belajar siswa, sedangkan sisanya sebesar $60,7\%$ dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

D. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai *R Square* sebesar $0,393$ atau sebesar $39,3\%$. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $9,112 > t_{tabel}$ sebesar $1,978$. Dengan demikian dapat disimpulkan gamifikasi berbasis *kahoot* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar murid di Madrasah Aliyah Da'il Khairaat Jakarta Barat sebesar $39,3\%$ sedangkan $60,7\%$ dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.



DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Journal Inovatif Pembelajaran*, 03(02), 144–149.
- Cahyo Saputro, F., Mansur, H., & Hadi Utama, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1300.
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 2(5), 82–83.
<https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i5.1520>
- Munawati, S., Hasim, & Rosbandi. (2024). Strategi Pengembangan Kreativitas Dalam Menguasai Teknologi Yang Terintegritas Di MAN 1 Kota Tnagerang Banten. *Islamika*, 18(1), 29.
- Rahmawati, A., Nuraeni, N., & Hasim. (2020). Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Pendidikan Pada Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Agama, Pendidikan, Dan Sosial Budaya*, 14(1), 69–76.
- Santika, P. A., & Halimah, N. (2021). Studi analisis pembentukan karakter islami peserta didik di pondok pesantrenmodern daarul muttaqien ii pasar kemis kabupaten tangerang. *Jurnal Kajian Agama Hukum Dan Pendidikan Islam*, 3(2), 112.
- Sholihah, I. A., Nisa, N. K., Ardama, N., & Krenata, C. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 06(02), 39–44.
- Sistem Pendidikan Nasional (2003).
- Ta'dungan, F. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII. *Homepage*, 5(2), 52–56.

