Tázákká
Jurnal Pendidikan dan Keislaman
E-ISSN : 3026-085X
Volume 03, Number 02, 2025
Page : 124-138

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI DI SMP NEGERI 1 PAYAKUMBUH

Widya Nasta Utari[1], Nurjanah[2]
Universitas Negeri Padang[1,2]
widyautari003@gmail.com[1] , nurjanah@fis.unp.ac.id

Abstract

The issue addressed in this study revolves around the low level of student interest, particularly in Islamic Religious Education, which is primarily due to the lack of innovative teaching media. As a result, the material delivered by the teacher often fails to capture students' attention effectively. Therefore, the aim of this study is to explore the impact of using Kahoot as a learning tool to enhance student interest in Islamic Religious Education at SMP Negeri 1 Payakumbuh, as well as to identify the factors that support and hinder the use of Kahoot in this context. This research employs a qualitative approach with a case study design, utilizing data collection methods such as observation, documentation, and interviews. The findings of the study suggest that Kahoot has a significantly positive effect on boosting student engagement in Islamic Religious Education. Supporting factors include students' familiarity with technology, sufficient facilities, and qualified teachers, while the challenges include occasional network instability and time limitations.

Keywords *: Media; Kahoot; Interest; Learning; Islamic Education*

Abstrak : Letak permasalahan pada penelitian ini yaitu terkait rendahnya minat belajar siswa terutama dalam mata pelajaran PAI hal ini dipicu oleh media pembelajaran yang kurang inovatif, akibatnya, materi yang disampaikan oleh guru terkadang kurang mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Payakumbuh dan untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dalam mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Payakumbuh. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dengan tipe studi kasus observasi, yang mana data-data dapat diperoleh langsung ketika peneliti turun ke lapangan langsung. Melalui teknik pengumpulan data dengan cara observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya penggunaan media pembelajaran *Kahoot* sangat berdampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Serta terdapat faktor pendukungnya yaitu pengetahuan siswa terhadap

teknologi, fasilitas yang memadai serta guru yang mumpuni. Namun terdapat faktor penghambatnya yaitu jaringan yang terkadang tidak stabil dan keterbatasan waktu.
Kata Kunci : Media, *Kahoot,* Minat, Belajar, PAI

PENDAHULUAN

Minat sangat diperlukan ketika siswa belajar di sekolah karena minat adalah keberhasilan proses belajar mengajar di kelas dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung (Rahayu et al., 2023). Setiap manusia minat adalah hal yang tidak bisa dipaksakan, karena setiap manusia mempunyai minat yang berbeda-beda dan tidak semua orang juga mempunyai minat yang sama terutama minat dalam belajar (Sunarti Rahman, 2021). Maka dari itu minat dapat diartikan sebagai kecenderungan seseorang untuk dapat fokus pada suatu hal yang biasanya disertai dengan rasa senang dalam menjalaninya. Siswa yang mempunyai minat tinggi terhadap kegiatan belajar akan lebih antusias untuk berpartisipasi dan mampu mengarahkan dirinya secara mandiri selama proses belajar mengajar berlangsung (Agustin et al., 2020).

Media juga mempunyai peran sebagai sarana yang dapat membantu dalam penyampaian pesan dari pihak pengirim kepada penerima, dengan tujuan utama untuk dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Saat sekarang ini, kita hidup di lingkungan yang dipenuhi berbagai bentuk media, seperti koran, televisi, ponsel, media social dan internet. Segala bentuk media tersebut berfungsi untuk menyampaikan pesan dari suatu sumber informasi kepada kita sebagai penerimanya (Shoffa et al., 2023).

Kemajuan teknologi saat ini sangat memberikan peluang yang besar bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya perkembangan teknologi ini maka guru dapat memanfaatkannya untuk dijadikan sebagai media pembelajaran seperti media pembelajaran melalui *Kahoot.* karena media ini sangat relevan jika diterapkan dalam mata pelajaran PAI yang selalu dianggap membosankan oleh sebagian siswa.

Salah satu *platform* pembelajaran yang sangat bermanfaat adalah *Kahoot. Kahoot* menjadi platform pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam kelas. Aplikasi *Kahoot* sendiri mampu memberikan warna yang

baru pada proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan bahwa *Kahoot* merupakan sarana edukatif yang memuat *game* dan soal kuis (Suwahyu, 2024).

Dengan adanya media pembelajaran *Kahoot* ini, tentunya dapat meningkatkan minat dalam belajar siswa terutama pada mata pelajaran PAI. Pada awalnya pembelajaran PAI ini sering dianggap membosankan, namun semakin berkembangnya teknologi pembelajaran PAI dapat menjadi menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini berfokus pada isu terkait rendahnya minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, yang disebabkan karena guru selalu monoton dalam proses pembelajaran (Hasibuan et al., 2021). Maksudnya guru tidak memiliki variasi dalam belajar, sehingga menyebabkan siswa merasa cepat bosan dan hilangnya ketertarikan dan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar terutama pada pelajaran PAI. Pada pembelajaran PAI ini banyak bersifat monoton, sehingga menyebabkan kurangnya kegiatan interaktif antara guru dan siswa. Pada proses belajar mengajar, media yang digunakan masih kurang hanya menyajikan seperti buku teks, namun itu dapat membuat siswa mudah jenuh atau bosan dan kurang tertarik untuk belajar PAI (Hasibuan et al., 2021). Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media, tentunya media yang dipakai tidak hanya media yang umum digunakan guru saja, melainkan guru dapat berinovasi dan mengikuti perkembangan teknologi. Maka dari itu keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh peran aktif guru sebagai fasilitator dan pendidik. Oleh sebab itu, guru diharapkan mempunyai keterampilan yang baik dalam penggunaan teknologi untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif (Permata et al., 2024).

Melihat permasalahan tersebut, peneliti berminat untuk membahas mengenai media pembelajaran *Kahoot* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Payakumbuh. Penelitian ini dilakukan karena ditemukannya beberapa masalah terkait rendahnya minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI. salah satu penyebabnya yaitu minimnya inovasi media pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan guru kurang mampu menarik perhatian siswa. Pada zaman sekarang siswa lebih cenderung menggunakan teknologi dalam berbagai hal terutama dalam belajar, namun dalam proses pembelajaran PAI masih jarang memanfaatkan teknologi dalam belajar. Tidak hanya itu metode

pembelajaran yang monoton juga dapat berpengaruh pada minat belajar siswa. karena metode pembelajaran yang monoton cenderung membuat suasana kelas menjadi membosankan dan kaku. Dikarenakan metode pembelajaran yang monoton, mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa yang disebabkan oleh terbatasnya kesempatan bagi mereka untuk berkontribusi dalam proses belajar mengajar. Kondisi ini medorong bahwa penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah *Kahoot.* sebagaimana yang dibuktikan dalam beberapa kajian relevan.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan (Wahyudi et al., 2023) menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* signifikan meningkatkan minat belajar siswa kelas 7 di SMPN 9 Tualang. Perubahan ini didukung oleh hasil analisis uji beda yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara *pretest dan posttest* siswa. Sejalan juga dengan penelitian (Purnamasari et al., 2023) menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* pada mata Pelajaran biologi dapat meningkatkan minat belajar siswa, Hal ini dapat dilihat dari minat belajar siswa pada siklus 1 sebanyak 78,12% dan siklus 2 sebanyak 82,17% dimana kedua angka tersebut masuk dalam kategori tinggi.

Penggunaan media pembelajaran *Kahoot* sendiri dapat menjaga kefokusan belajar siswa dan suasana kelas tetap nyaman. Hal ini sesuai dengan penelitian (Licorish et al., 2018) yang menyatakan bahwa *Kahoot* dapat memperkaya kualitas pembelajaran di kelas, dapat meminimalkan gangguan sehingga proses pembelajaran antara siswa dan guru berjalan dengan suasana yang kondusif. Tidak hanya itu dengan menggunakan media *Kahoot* pembelajaran lebih efektif. Hal ini diperkuat dengan penelitian (Fahri et al., 2024) menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan *Kahoot,* minat belajar siswa lebih meningkat dan penggunaan media *Kahoot* juga lebih efektif yang dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan angket *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. *Pretest* sebesar 71,44 dan *posttest* sebesar 80,25.

Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *kahoot* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Payakumbuh dan untuk mengetahui faktor

pendukung dan penghambat dalam penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dalam mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Payakumbuh.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Menurut (Dewi, 2020), studi kasus merupakan suatu strategi yang dapat digunakan ketika pertanyaan penelitian berfokus pada "bagaimana" atau "mengapa". Peneliti juga memiliki kendali yang terbatas terhadap peristiwa yang dikaji dan fokus penelitiannya adalah fenomena masa kini.

Sumber informasi pada penelitian ini adalah informan yang mempunyai informasi yang relevan. Tidak hanya itu informan harus mengungkapkan pengalaman yang telah informan alami dalam hidupnya. Pengalaman tersebut menjadi data yang penting sehingga dapat memperkaya pemahaman peneliti terhadap fenomena yang diteliti. Pemilihan informan dilakukan secara selektif agar informasi yang diperoleh benar-benar adanya dan dapat dipertanggungjawabkan (Sugiyono, 2023).

Dalam pemilihan informan, penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling.* Peneliti mewawancarai dengan 10 orang informan, yaitu, Bapak M.Masykur, S.Pd. I, selaku guru PAI kelas VIII.1, Bapak Beni Harja, S. Pd, selaku Wakil Sarana dan Prasarana, serta 8 orang siswa kelas VIII.1, sebagai perwakilan. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan pemahaman mengenai pengalaman serta pandangan para informan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara obeservasi, dokumentasi dan wawancara. Yang mana teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara terarah. Sementara itu, untuk teknik analisis data terdiri dari empat tahap yaitu pengumpulan data, penyederhanaan atau reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan akhir. Untuk memastikan keakuratan dan keperacayaan data, maka penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sebagai alat uji keabsahan. Triangulasi merupakan dimaknai sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat memadukan dari segala teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada (Sugiyono, 2023). Dalam hal ini, triangulasi diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Adapun penelitian ini

juga menerapkan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, guna mendapatkan informasi dari para informan melalui metode observasi dan wawancara.

HASIL

1. Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Payakumbuh

Dari hasil observasi tersebut maka peneliti dapat mengetahui bahwasanya minat belajar siswa di SMP Negeri 1 Payakumbuh pada mata pelajaran PAIini sangat rendah, sehingga dibutuhkannya media dalam pembelajaran yang menarik, maka dari itu guru memilih untuk menggunakan *Kahoot* dalam pembelajaran PAI, karena dalam penggunaan media pembelajaran *Kahoot* ini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan di kelas. Oleh sebab itu, dapat lebih tertarik untuk belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Tidak hanya itu dengan menggunakan *Kahoot* pembelajaran lebih efektif juga serta medorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran (Bahar et al., 2020).

Dalam wawancara yang dilakukan bersama Bapak M. Masykur guru mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Payakumbuh, beliau menyatakan:

Tabel 1. Kutipan Wawancara 14 Februari 2025 dengan Siswa Terkait Perubahan Minat Belajar Setelah Menggunakan Media Pembelajarann *Kahoot*

No	Nama	Kutipan Wawancara
1	CTH	*CTH menyatakan bahwa "paham bu, kami dapat memahami materinya dengan cara yang lebih menyenangkan, kan Kahoot itu seperti game gitu buk,jadi lebih efektif gitu bu karena sebelum kami menggunakan media digital seperti Kahoot ini pembelajaran sangat membosankan bu, sehingga kami cari aktivitas lain sehingga kami tidak fokus dalam pembelajaran tersebut bu, tapi setelah menggunakan Kahoot ini kami jadi memperhatikan guru menjelaskan pembelajaran tersebut"*
2	DTA	*DTA juga menyatakan sebagai berikut "Paham bu, soalnya kalau di Kahoot itu soalnya kadang random dan di acak gitu kn buk jadi kita hatus bisa menguasai materinya dengan baik dan Kahoot juga asik karena dia berupa kuis dan game bu"*

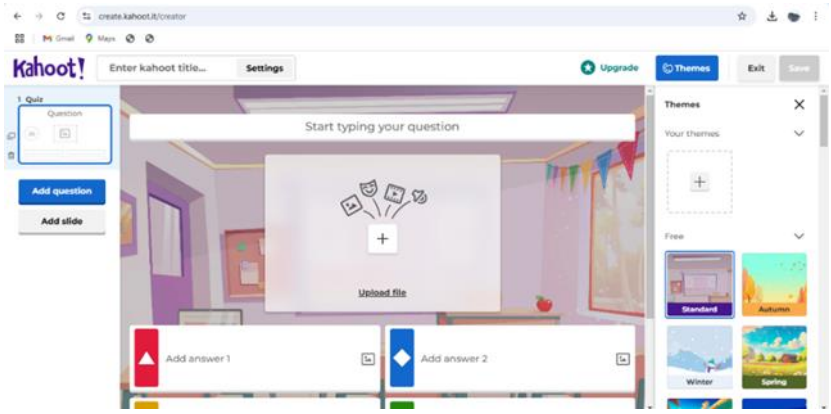
No	Nama	Kutipan Wawancara
3	FMA	*FMA mengatakan bahwa "Sangat paham ibu, karena dengan Kahoot saya merasa lebih tertantang dengan itu saya harus fokus dalam memperhatikan materi agar saya bisa juara juga bu."*
4	IDP	*IDP juga mengatakan bahwa "Saya sama dengan teman-teman yang lain bu, saya paham dengan materi yang bapak sampaikan sejak menggunakan media Kahoot ini bu."*
5	RA	*RA menyatakan bahwa "Pendapat saya juga sama dengan teman-teman yang lain bu saya sangat paham dan nilai ujian kami juga meningkat bu."*
6	SZM	*SZM juga mengungkapkan "Paham bu, karena membantu memahami materi bu dan minat kami terhadap pelajaran PAI lebih meningkat bu karena belajarnya seru."*
7	TMR	*TMR juga mengungkapkan bahwa "Paham bu, ,karena dalam Kahoot cara menjawabnya harus cepat dan tepat dengan jawaban tersebut bu jadi kita ditantang untuk memahami materi lebih cepat dan tentunya meningkatkan minat kami dalam belajar bu."*
8	YMM	*YMM mengungkapkan bahwa "Paham bu, karena dengan media Kahoot sendiri kita ditantang untuk memahami materi dengan cepat agar kita bisa juara bu, karena dalam Kahoot itu kan ada ranking atau juaranya bu sehingga kami dituntut untuk memperhatikan guru di kelas bu dengan situasi kelas yang menyenangkan dan tidak kaku."*

Senada dengan hal tersebut juga mengemukakan bahwa, terdapat perubahan terhadap minat siswa dalam pembelajaran PAI dikarenakan siswa lebih menyukai menggunakan teknologi. Karena siswa sekarang adalah generasi z dan generasi alpha yang di mana mereka yang dekat dengan teknologi. Pembelajaran menggunakan media *Kahoot* telah banyak diterapkan oleh para guru dalam meningkatkan minat belajar siswa (Wahyudi et al., 2023).

2. Faktor Pendukung Dan Penghambat Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* Dalam Mata Pelajaran PAIDi SMP Negeri 1 Payakumbuh

Dari uraian observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, maka ditemukannya beberapa faktor yang mendukung serta menghambat penggunaan media pembelajaran *Kahoot.* Berikut penjelasannya:

a. Faktor Pendukung



Gambar 1. Tampilan Media *Kahoot*

Tabel 2. Faktor Pendukung Pendukung Media Pembelajaran *Kahoot*

No	Nama	Kutipan Wawancara
1	M. Masykur.S.Pd. I	*Bapak Masykur mengatakan bahwa "Faktor yang mendukung di antaranya siswa yang merupakan siswa generasi z dan alpha yang sangat dekat dengan teknologi mereka sudah memahami semua teknologi, jadi dengan adanya pengetahuan siswa yang lebih dengan teknologi itu bisa dijadikan faktor utama untuk faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran dengan Kahoot. Selain itu sekolah juga berupaya memaksimalkan sarana yang ada diantaranya memberikan jaringan yang memadai untuk pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan digital atau Kahoot ini."*
2	Beni Harja, S.Pd	*Bapak Beni Harja mengatakan bahwa "Pihak sekolah tidak hanya mendukung dari segi fasilitas saja namun, juga mendukung dengan cara dibekali gurunya terlebih dahulu seperti mengikuti*

No	Nama	Kutipan Wawancara
		workshop terkait media pembelajaran digital."
3	CTH	*Mengungkapkan bahwa "Kalau terkait fasilitas di kelas digital dalam penggunaan media Kahoot ini insyaallah sudah lengkap bu."*
4	IDP	*IDP menyatakan bahwa "Fasilitas di kelas kami sudah lengkap bu apalagi kelas kami digital jadi dari infocus sampai laptop kami sudah ada bu."*

b. Faktor Penghambat

Tabel 3. Faktor Penghambat Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot*

No	Nama	Kutipan Wawancara
1	M.Masykur, S.Pd.I	*Beliau menyatakan bahwa " Tidak hanya jaringan sebagai faktor penghambat menggunakan media pembelajaran Kahoot, melainkan keterbatasan dalma waktu pun merupakan faktor penghambatnya juga."* (Wawancara, 12 Februari 2025)
2	SZM	*SZM menyatakan sebagai berikut "Iya bu di jaringan juga bu, jadi kalau guru menggunakan Kahoot kami tetap pakai ada yang pakai hotspot sendiri atau kalau tidak kami satu berdua gitu bu, yang penting kami ikut Kahootnya bu."*
3	TMR	*TMR juga mengungkapkan bahwasanya Ssama juga bu saya terkendala di jaringan juga si bu, terkadang lancar kadang lelet bu, apalagi dalam jam pelajaran PAI tiba-tiba mati lampu, itu susah banget bu."*

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Payakumbuh, terbukti bahwasanya penggunaan media pembelajaran *Kahoot* pada mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Payakumbuh sangat menarik untuk digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMP Negeri 1 Payakumbuh.

1. Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Negeri 1 Payakumbuh

Pada kelas VIII. 1 SMP Negeri 1 Payakumbuh telah menggunakan media pembelajaran digital yaitu *Kahoot.* Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa pada pembelajaran PAI di kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Payakumbuh telah menggunakan media pembelajaran *Kahoot* pada materi-materi tertentu.

Setelah peneliti melakukan observasi, ketika siswa belajar tanpa menggunakan media digital seperti *Kahoot,* minat siswa terlihat sangat kurang. Sebenarnya minat siswa itu beragam ada yang sangat minat dalam Pelajaran PAI yang dibuktikan oleh nilai mereka yang sangat memuaskan, namun ada juga yang minat belajarnya sangat rendah.

Untuk mengatasi masalah siswa yang minat belajar Pendidikan Agama Islamnya rendah, guru mencari solusinya dengan mengubah media lama menjadi media yang baru dan asyik. Karena minat belajar sangat memiliki peran yang penting dalam memberi upaya yang terus-menerus untuk menjaga fokus dan perhatian terhadap kegiatan proses pembelajaran sehingga siswa dapat merasakan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut (Masruroh, 2017).

Hasil ini diperkuat oleh observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di lapangan, termasuk juga pengamatan dalam kelas. Di mana peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa masih menunjukkan kurangnya ketertarikan dalam mengikuti pelajaran PAI. Peneliti juga melihat ketika siswa belajar PAI, siswa sangat tidak memiliki ketertarikan pada pembelajaran sehingga membuat mereka mencari kegiatan lain yang dapat menghilangkan kebosanan

mereka. Maka akhirnya berdampak pada siswa yang tidak memahami materi, karena terpengaruh kegiatan lain.

Namun senada dengan wawancara dengan bapak Beni Harja S.Pd sebagai wakil sarana prasarana SMP Negeri 1 Payakumbuh meyatakan bahwa semua kegiatan pembelajaran akan difasilitasi. Jadi, fasilitas apapun yang berkaitan dengan *Kahoot* pasti sekolah akan menyediakan mulai dari laptop, proyektor dan sebagainya. Bahkan pihak sekolah juga menyediakan tablet dan *chromebook.* Jika siswa membutuhkan maka sekolah akan menyediakannya. Tidak hanya itu sekolah juga memberikan wawasan kepada guru-guru terkait penggunaan media digital terutama penggunaan *Kahoot.* Jadi sekolah tidak hanya memfasilitasi sarana saja namun guru-guru juga dibekali dengan wawasan teknologi.

Untuk penggunaan media pembelajaran *Kahoot* sendiri sangat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan minat mereka. Karena siswa sekarang adalah generasi *z* dan *alpha* tentunya mereka sangat akrab dengan teknologi. Sehingga media *Kahoot* ini sangat cocok dalam meningkatkan minat siswa. Sesuai dengan pernyataan perwakilan siswa dari kelas VIII.1, bahwasanya dengan menggunakan media *Kahoot* ini siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena *Kahoot* itu seru dan menyenangkan dan suasana kelas itu santai tidak kaku. Dengan demikian, mereka dapat lebih mudah memahami materi dengan jelas. Berbeda dengan pembelajaran yang monoton atau tradisional yang mana pembelajaran hanya berpusat kepada guru saja, itu membuat siswa merasa jenuh dan kehilangan minat untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut.

Jika guru menggunakan pembelajaran monoton siswa akan merasa malas untuk berfikir, siswa hanya memperoleh materi yang diberikan oleh guru. Bahkan siswa hanya menunggu instruksi dari guru saja tanpa mencoba menghubungkan materi dengan materi yang sebelumnya (Nursa'adah, 2015).

Berdasarkan pengalaman peneliti di lapangan serta hasil wawancara dengan informan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwasanya penggunaan media pembelajaran *Kahoot* sangat cocok dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran PAI di kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Payakumbuh karena sangat membantu siswa dalam pembelajaran.

2. Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* Dalam Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Payakumbuh

Dalam menjalankan penggunaan media pembelajaran *Kahoot* tentu ada faktor pendukung dan penghambatnya, karena ini sangat berpengaruh dengan hasil belajar mereka. Terdapat beberapa faktor yang mendukung serta menghambat penggunaan media *Kahoot* dalam meningkatkan minat siswa pada mata Pelajaran PAI di kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Payakumbuh, antara lain:

a) Faktor Pendukung

Peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran PAI tidak terlepas dari sejumlah faktor pendukung sehingga bisa berjalan dengan baik, diantaranya:

1) Pengetahuan Siswa Terhadap Teknologi

Pengetahuan siswa terhadap teknologi ini menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan *Kahoot* sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 1 Payakumbuh. Dimana siswanya sudah mempunyai akses dan memiliki kemampuan dasar untuk mengoperasikan perangkat digital dengan baik.

Berdasarkan pengamatan langsung peneliti di kelas, para siswa sudah mampu memahami dan menguasai penggunaan teknologi. Karena tidak bisa dipungkiri siswa sekarang sangat dekat dengan teknologi. Siswa juga merasa senang jika belajar menggunakan teknologi atapun media digital (Gaol & Simanjuntak, 2023).

2) Fasilitas Yang Memadai

Fasilitas belajar juga berpengaruh pada minat belajar siswa. Jika fasilitas tersedia maka siswa akan semakin berminat dalam pembelajaran tersebut. Jika sebaliknya fasilitas belajar kurang memadai maka semangat atau antusias siswa berkurang (Mesra et al., 2021).

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI ini, pastinya dipengaruhi oleh fasilitas yang memadai. Tidak hanya itu kompetensi guru dalam menggunakan teknologi juga termasuk faktor pendukung dalam media pembelajaran *Kahoot.*

3) Guru Yang Mumpuni

Pada zaman sekarang tidak hanya siswa saja yang dituntut untuk paham teknologi namun guru juga. Karena siswa pada zaman sekarang,

lebih paham dengan materi jika menggunkan teknologi maupun *platform* digital. Sehingga guru dituntut untuk memahami penggunaan teknologi dan dapat mengombinasikan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi. Agar siswa lebih tertark terhadap pembelajaran serta memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Sekolah tidak hanya menyediakan fasilitas saja namun sekolah juga memberikan pelatihan kepada guru-guru terkait penggunaan media digital karena pada era digital saat sekarang ini, guru tidak hanya dituntut untuk mampu membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Namun, guru juga harus mahir dalam menggunakan internet dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Sitompul, 2022).

b) Faktor Penghambat

1) Jaringan Yang Terkadang Tidak Stabil

Dalam menggunakan *Kahoot* tentunya jaringan menjadi faktor penting agar bisa mengakses *Kahoot* dengan lancar. Karena jaringan yang tidak stabil dapat mengganggu jalannya *game* di *Kahoot.* Jika masalah ini berkelanjutan maka dapat mengurangi minat siswa. Namun, tentunya pihak sekolah sudah menyiapkan solusinya. Yaitu dengan cara siswa dianjurkan untuk menggunakan *tethering* atau *hotspot handphone* mereka sendiri.

2) Keterbatasan Waktu

Sebagaimana yang diketahui, durasi proses belajar mengajar mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Payakumbuh ialah 2 jam pelajaran. Maknanya 2 jam pelajaran setara dengan 80 menit, yang setidaknya membutuhkan waktu kurang lebih 20 menit untuk membuka pembelajaran dan mempersiapkan serta mengkondisikan penggunaan *Kahoot* tersebut.

Keterbatasan waktu sendiri juga termasuk salah satu faktor penghambat. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas, sebelum menggunaan media pembalajaran *Kahoot* adanya persiapan terlebih dahulu, di mana guru dan siswa harus terlebih dahulu menghubungkan laptop mereka ke jaringan internet yang ada. Namun letak permasalahannya ketika jaringan internet tidak stabil, akan menyebabkan proses persiapan menjadi terhambat sehingga menyebabkan banyak waktu yang terbuang, padahal

waktu tersebut seharusnya bisa dimanfaatkan untuk kegiatan inti. Kondisi ini secara tidak langsung memengaruhi penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dalam mata pelajaran PAI di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan di atas, maka dapat diambil kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Payakumbuh yaitu penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Payakumbuh, maka hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara dengan guru PAI kelas VIII, delapan siswa kelas VIII.1 dan Wakil Sarana dan Prasarana, yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot* siswa sangat menyukainya, sehingga minat belajar siswa yang awalnya rendah, setelah menggunakan media pembelajaran *Kahoot* ini menjadi meningkat dan lebih paham dengan materi yang diajarkan.

Pembelajaran yang menggunakan media *Kahoot* dipengaruhi oleh berbagai faktor. Baik itu faktor pendukung ataupun faktor penghambat. Adapun faktor yang mendukung antara lain, pengetahuan siswa terhdap teknologi, fasilitas yang memadai, guru yang mumpuni dalam penggunaan *Kahoot.* Sedangkan faktor penghambatnya sendiri yaitu, jaringan internet yang kadang tidak stabil dan keterbatasan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, N. A., Kanom, & Darmawan, R. N. (2020). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *1*(3), 1–4.

Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *3*(2), 155–162. https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677

Dewi, nur' aini ratna. (2020). *Arts, Language And Hermeneutical Aesthetics: Interview With Paul Ricoeur (1913-2005)*. *16*(1), 92–104. https://doi.org/10.1177/0191453710375592

Fahri, M., Husaini, A., & Gustiana, E. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Mtsn 9 Kuningan Kelas VII Pendidikan . Cara kita mendapatkan , mengakses , dan berbagi data telah sangat diubah oleh pengalaman belajar siswa sei*. *5*(5), 5724–5730.

Gaol, C. A. L., & Simanjuntak, S. (2023). Analisis Kesulitan Guru Menerapkan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Di SD Negeri 08 Bilah Hilir Labuhan Batu T.A 2022/2023. *Journal on Education*, *6*(1), 2441–2448. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3267

Hasibuan, A., Nirwana, Mardianto, Supriadi, & Suridah. (2021). Pengembangan Model Strategi Dan Media Pembelajaran PAI. *education & learning*, *1*(2), 12–19. https://doi.org/10.57251/el.v1i2.61

Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Student Perception Kahoot. *Research And Practice In Technology Enhanced Learning*, *13*(9), 1–24.

Masruroh, A. (2017). *Pengaruh Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI IPA Pada Mata Pelajaran PAI di SMAN I Purwoasri Tahun Ajaran 2016/2017*.

Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajarsiswa Di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *7*(3), 177–183. https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881

Nursa'adah, F. P. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Sikap Siswa Pada Pelajaran Ipa Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *4*(2), 112–123. https://doi.org/10.30998/formatif.v4i2.145

Permata, D. D., Rukajad, A., & Herdiana, Y. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pai Siswa Kelas VIII Pada Masa Pandemi Di SMP Negeri 3 Karang Bahagia Bekasi. *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman*, *11*(1), 1–10. https://doi.org/10.31102/alulum.11.1.2024.1-10

Purnamasari, W., Hala, Y., & Fatmawati. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI MIPA 4. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, *5*(3), 1–6.

Rahayu, A. T., Muâ, M. A., & Hadi, M. F. (2023). Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Melalui Metode Discovery Inquiry. *Jurnal PAIAl-Thariqah*, *8*(1), 121–132.

Shoffa, S., Subroto, desty E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati. (2023). *Media pembelajaran*. CV. Afasa Pustaka.

Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(3), 13953–13960. https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823

Sugiyono, P. D. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (Ed.), *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). ALFABETA. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, *November*, 289–302.

Suwahyu, I. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Proses Pembelajaran PAI. *Jurnal MediaTIK*, *6*(1), 1–4. https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i1.1357

Wahyudi, M. H., Suarman, & Gimin. (2023). Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora)*, *2*(Desember), 179–194. https://journal.ikmedia.id/index.php/jishum