IMPLEMENTASI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *KAHOOT* UNTUK MENIGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KHUTBAH, TABLIGH, DAN DAKWAH DI KELAS XI SMA TAFAQQUH KAMPAR RIAU

Mhd Ibnu Habiel[1], Putri Syahri[2], Umy Fitriani Nasution[3]
Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Alwashliyah Medan
[1]ibnuhabiel7@gmail.com
[2] putrisyahri428@gmail.com
[3]umif25160@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low level of students' learning motivation in the subject matter of Khutbah, Tabligh, and Dakwah, which was attributed to the use of less varied teaching methods. This study aimed to examine the implementation of the Kahoot learning method, its implementation in improving students' learning motivation, as well as the supporting and inhibiting factors of its application among Grade XI students at SMA Tafaqquh Kampar, Riau. This research employed a qualitative approach using a field research design. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and then analyzed using the Miles and Huberman model, which consists of data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The results showed that the implementation of the Kahoot learning method was carried out through the stages of planning, implementation, and evaluation. The use of Kahoot was able to improve students' learning motivation, as indicated by increased attention, active participation, enthusiasm, confidence in answering questions, and involvement throughout the learning process. The advantages of using Kahoot were evident in its ability to create a more engaging, interactive, and enjoyable learning environment, encouraging students to be more active and enthusiastic during the learning process. In addition, Kahoot provided a more varied learning experience through quizzes that directly involved students in the learning activities. However, the disadvantages of using Kahoot included limited internet connectivity, differences in students' technological skills, and limited access to devices among some students. Therefore, the Kahoot learning method can create a more active, interactive, and enjoyable learning environment and contribute to improving students' learning motivation in the subject matter of Khutbah, Tabligh, and Dakwah.

Keywords: *Implementation, Kahoot Learning Method, Learning Motivation, Islamic Religious Education, Khutbah, Tabligh, and Dakwah*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada materi Khutbah, Tabligh, dan Dakwah akibat penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode pembelajaran Kahoot, implementasinya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta faktor pendukung dan faktor penghambat penerapannya di kelas XI SMA Tafaqquh Kampar, Riau. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi penerapan metode pembelajaran Kahoot dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penggunaan Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, keaktifan, antusiasme, keberanian dalam menjawab pertanyaan, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Kelebihan penggunaan Kahoot terlihat dari kemampuannya menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, Kahoot dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi melalui kuis yang melibatkan siswa secara langsung. Adapun kekurangan penggunaan kahoot meliputi keterbatasan jaringan internet, perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi, serta keterbatasan perangkat yang dimiliki sebagian siswa. Dengan demikian, metode pembelajaran Kahoot dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Khutbah, Tabligh, dan Dakwah.

Kata Kunci: Implementasi, Penerapan Metode Pembelajaran Kahoot, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam, Khutbah, Tabligh, dan Dakwah

A. Pendahuluan

Pendidikan Islam mendorong proses pembelajaran yang mampu membangun pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Hal ini sejalan dengan firman Allah Swt. dalam QS. An-Nahl [16]: 125 yang memerintahkan penyampaian ajaran melalui hikmah, nasihat yang baik, dan cara yang bijaksana. Dalam pelaksanaannya, guru perlu memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai agar materi dapat dipahami dengan baik serta tujuan pembelajaran tercapai.

Perkembangan teknologi telah membuka peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menarik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat mendukung efektivitas proses belajar serta mempermudah penyampaian informasi

kepada peserta didik (Aliah & Nasution, 2021). Sebaliknya, penggunaan media yang monoton dapat mengurangi ketertarikan siswa dan membuat pembelajaran kurang efektif (Jauza & Albina, 2023). Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran diperlukan untuk mendorong partisipasi dan motivasi belajar siswa.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Kahoot, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan kuis interaktif. Penggunaan Kahoot dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa, serta membantu guru mengevaluasi pemahaman peserta didik melalui jawaban kuis (Sopa, 2023). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Kahoot dapat digunakan untuk menyajikan pertanyaan yang berkaitan dengan dalil Al-Qur'an, ketentuan syariat, dan pemahaman konsep sesuai materi yang dipelajari.

Pada materi Khutbah, Tabligh, dan Dakwah di kelas XI SMA Tafaqquh, Kampar, Riau, Kahoot berpotensi dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran sekaligus evaluasi untuk mendorong keterlibatan siswa. Namun, penerapannya perlu dikaji berdasarkan proses pelaksanaan pembelajaran, perubahan motivasi belajar yang terlihat, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Kahoot dalam pembelajaran materi Khutbah, Tabligh, dan Dakwah, mengkaji perannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapannya di kelas XI SMA Tafaqquh, Kampar, Riau.

B. Metode Penelitian

1. Implementasi Kahoot dalam Pembelajaran.

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa implementasi Kahoot pada materi Khutbah, Tabligh, dan Dakwah di kelas XI SMA Tafaqquh dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan modul ajar, materi, soal kuis, proyektor, jaringan internet, dan perangkat siswa. Pada tahap pelaksanaan, guru menjelaskan materi kemudian mengarahkan siswa mengikuti kuis menggunakan PIN Kahoot. Evaluasi dilakukan dengan

meninjau hasil kuis dan membahas kembali soal yang belum dipahami siswa.

Temuan tersebut didukung oleh pernyataan guru PAI bahwa persiapan pembelajaran mencakup modul ajar, soal Kahoot, serta pengecekan fasilitas pendukung (Wawancara dengan FD, 5 Mei 2026). Seorang siswa juga menjelaskan bahwa setelah guru menerangkan materi, siswa mengikuti kuis Kahoot menggunakan telepon genggam masing-masing (Wawancara dengan AR, 6 Mei 2026). Pada tahap evaluasi, hasil kuis digunakan guru untuk mengidentifikasi kesalahan dan memberikan penjelasan ulang terhadap materi yang belum dipahami (Wawancara dengan FD, 6 Mei 2026).

2. Peran Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mendorong antusiasme, perhatian, keaktifan, dan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan. Fitur permainan, skor, batas waktu, dan peringkat membuat pembelajaran terasa lebih menarik serta mendorong siswa memperhatikan penjelasan guru agar dapat menjawab kuis dengan benar.

Guru PAI menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih bersemangat karena ingin memperoleh skor yang baik dan lebih aktif menjawab pertanyaan (Wawancara dengan FD, 7 Mei 2026). Hal ini diperkuat oleh siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Kahoot terasa lebih menyenangkan dan mendorongnya untuk menyelesaikan setiap soal dengan baik (Wawancara dengan LA, 7 Mei 2026). Temuan ini menunjukkan bahwa Kahoot berperan sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat.

Faktor pendukung penggunaan Kahoot meliputi kesiapan guru, ketersediaan telepon genggam, proyektor, jaringan internet, serta antusiasme siswa. Sebaliknya, hambatan yang ditemukan mencakup jaringan internet yang tidak stabil, keterbatasan waktu pembelajaran, dan perangkat siswa yang kurang mendukung. Guru mengatasi kendala perangkat dengan meminta siswa bekerja bersama teman yang memiliki perangkat lebih memadai (Wawancara dengan FD, 8 Mei 2026). Siswa juga mengungkapkan bahwa gangguan internet terkadang memperlambat munculnya soal dan pengiriman jawaban (Wawancara dengan FH, 8 Mei 2026).

4. Pembahasan

Temuan penelitian dapat dianalisis menggunakan teori motivasi belajar John W. Santrock yang menjelaskan bahwa motivasi memberikan energi (*energizes*), mengarahkan (*directs*), dan mempertahankan (*sustains*) perilaku untuk mencapai tujuan. Dalam penelitian ini, fitur permainan Kahoot mendorong semangat siswa, pertanyaan kuis mengarahkan perhatian pada materi, dan rangkaian kuis serta pembahasan membantu mempertahankan keterlibatan siswa selama pembelajaran (Santrock, tahun sesuai sumber yang digunakan).

Hasil penelitian juga memperlihatkan peran dorongan intrinsik dan ekstrinsik dalam pembelajaran. Ketertarikan terhadap kuis dan tantangan menjawab soal dapat mendorong keterlibatan siswa, sedangkan skor, peringkat, dan umpan balik menjadi dorongan dari luar. Dengan demikian, Kahoot tidak hanya digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa, tetapi juga membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendorong motivasi belajar. Meskipun demikian, keberhasilan penerapannya tetap dipengaruhi oleh kesiapan fasilitas dan pengelolaan waktu pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi Kahoot pada materi Khutbah, Tabligh, dan Dakwah di kelas XI SMA Tafaqquh Kampar, Riau, dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru menyiapkan materi, soal kuis, serta sarana pendukung, kemudian menggunakan hasil kuis untuk mengevaluasi pemahaman siswa.

Penggunaan Kahoot menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari perhatian, keaktifan, antusiasme, dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Fitur skor, peringkat (*leaderboard*), batas waktu, dan umpan balik langsung turut menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Faktor pendukung penggunaan Kahoot meliputi ketersediaan fasilitas dan antusiasme siswa, sedangkan faktor penghambatnya mencakup jaringan internet yang tidak stabil, keterbatasan waktu, dan perangkat yang kurang memadai. Hambatan tersebut dapat diatasi melalui persiapan yang baik dan penggunaan perangkat secara bersama-sama apabila diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

Aliah, N., & Nasution, U. F. (2021). Upaya orangtua dalam mengontrol anak remaja menggunakan media sosial di Garu I Kelurahan Harjosari I Kecamatan Medan Amplas. *Jurnal FAI UNIVA Medan*. https://ejurnal.univamedan.ac.id/index.php/manhaji/article/view/215/258

Bahri, A. (2024). Increasing learning motivation through Kahoot as a media in Indonesian language learning in elementary schools. Journal of Education Technology, 8(1).

Dewi, C. K., Rakhmawati, R., & Mujib, M. (2018). Alat evaluasi menggunakan Kahoot pada pembelajaran matematika kelas X. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 1(2), 163–171. https://doi.org/10.24042/ijsme.v1i2.3517

Jauza, N. A., & Albina, M. (2023). Penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, 3*(2).
https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2022). *Al-Qur'an dan terjemahannya*. https://quran.kemenag.go.id/surah/16/125

Marwah, S. S., & Mahmudah, N. N. (2023). Studi literatur Kahoot sebagai media pembelajaran yang interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA, 2*(1), 42–49. https://journal.uniga.ac.id/index.php/pgmi/article/view/41608

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Moleong, L. J. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi, cetakan ke-41). PT Remaja Rosdakarya.

Nasution, A. F. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. Harfa Creative.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2, cetakan ke-5). Alfabeta.

Santrock, J. W. (2018). Educational psychology (6th ed.). McGraw-Hill Education.

Sopa, S. M. (2023). Studi literatur Kahoot sebagai media pembelajaran yang interaktif. Jurnal PGMI UNIGA, 2(1). https://journal.uniga.ac.id/index.php/pgmi/article/view/41608

Usman, N. (2002). Konteks implementasi berbasis kurikulum. Grasindo.