

SKRIPSI

PENGARUH APLIKASI *KAHOOT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X1 PADA MATA PELAJARAN PAI-BP DI SMA NEGERI 1 LOGAS TANAH DARAT

*“Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas
Islam Kuantan Singingi”*



OLEH

**RAHAYU JULITA NURI LIYAINI
NPM: 220307069**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1448 H/2026 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahayu Julita Nuri Liyaini
Tempat/Tanggal Lahir : Sako Margasari/22 Juli 2003
NPM : 220307069
Alamat : Sako Margasari
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam

Universitas Islam Kuantan Singingi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengaruh Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X1 Pada Mata Pelajaran PAI-BP di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat”** adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat di dalamnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menanggung semua resikonya.

Teluk Kuantan, 18 Mei 2026

Hormat saya,



Rahayu Julita Nuri Liyaini
NPM. 220307069

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-
Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan melakukan perbaikan terhadap skripsi saudara:

Nama : Rahayu Julita Nuri Liyaini
NPM : 220307069
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Judul : **Pengaruh Aplikasi *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X1 Pada Mata Pelajaran PAI-BP di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 18 Mei 2026

Pembimbing I



Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Pembimbing II



Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

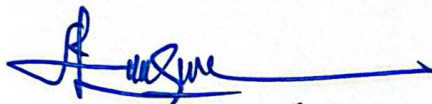
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul: “Pengaruh Aplikasi *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X1 Pada Mata Pelajaran PAI-BP di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat” yang ditulis oleh Rahayu Julita Nuri Liyaini, NPM. 220307069 Telah dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang skripsi Munaqasyah Sarjana Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 18 Mei 2026

Menyetujui,

Pembimbing I



Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Pembimbing II



Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam



Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul “Pengaruh Aplikasi *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran PAI-BP di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat”, yang ditulis oleh Rahayu Julita Nuri Liyaini, NPM. 220307069, dapat diterima dan disetujui dalam sidang Munaqasyah Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 29 Juli 2026. Skripsi ini sudah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 29 Juli 2026

Mengesahkan,
Tim Sidang Munaqasyah
Ketua



H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

Moderator



Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Sekretaris



Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Penguji I



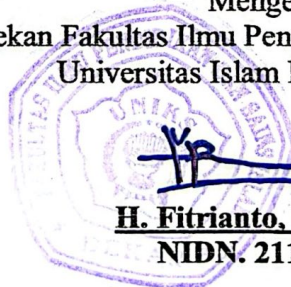
Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Penguji II



A. Mualif, S.Pd.I., MA
NIDN. 1010078605

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi



H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Perjalanan ini mengajarkan aku bahwa tidak apa berjalan perlahan, asalkan tidak berhenti. Sebab setiap usaha yang dilakukan dengan ikhlas akan menemukan hasil terbaik pada waktu yang tepat

“Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan, Maka Apabila Engkau Telah Selesai (Dari Sesuatu Urusan), Tetaplah Bekerja Keras (Untuk Urusan Yang Lain), Dan Hanya Kepada Tuhanmulah Engkau Berharap (Surat Al-Insyirah: 6-8)”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil alamin, segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan karunianya. Karya sederhana ini saya persembahkan kepada orang tua tercinta dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dan dukungan tiada henti. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada Program Studi Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi atas ilmu, bimbingan, dan motivasi yang telah diberikan selama masa perkuliahan.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk menguji dan menganalisis apakah terdapat Pengaruh Signifikan Dari Aplikasi *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X1 Pada Mata Pelajaran PAI-BP Di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat. Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun hasil penelitian nilai Sig (2.Tailed) $< 0,001 < 0,05$, dan nilai $t^{\text{hitung}} 8,749 > \text{nilai } t^{\text{tabel}} 2,074$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, serta hasil uji N-Gain 0,847 sehingga peningkatan motivasi belajar menggunakan aplikasi *kahoot* termasuk dalam kategori “tinggi”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran PAI-BP kelas X1 di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat.

Kata Kunci: Aplikasi *Kahoot*, Motivasi Belajar

ABSTRACT

This study was conducted to examine and analyze whether the Kahoot application has a significant effect on the learning motivation of Grade XI students in the PAI-BP subject at SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat. This research employed a pre-experimental design specifically a one-group pretest-posttest design using a quantitative approach. The results showed a Sig. (2-tailed) value of < 0.001 (which is less than 0.05) and a calculated t-value of 8.749 (exceeding the t-table value of 2.074); thus, it is concluded that the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected. Furthermore, the N-Gain test result was 0.847, indicating that the increase in learning motivation through the use of the Kahoot application falls into the "high" category. Based on these findings, it is concluded that the Kahoot application has a significant effect on the learning motivation of Grade XI students in the PAI-BP subject at SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat.

Keyword: Kahoot Application, Learning Motivation

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X1 Pada Mata Pelajaran PAI-BP di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat”** dengan baik. Selawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan, Nabi Muhammad Saw, yang telah membawa umat Islam dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan, program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi. Peneliti menyadari dalam penelitian ini tentu tidak lepas dari dukungan, bimbingan, motivasi, serta doa dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang berjasa dalam penulisan skripsi ini di antaranya:

1. Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi.
2. H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi.
3. Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi, dan sekaligus sebagai dosen pembimbing 2 pada penelitian ini.

4. Andrizal, S.Psi., M.Pd.I selaku dosen pembimbing I sekaligus sebagai dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan, bimbingan, saran, motivasi, dan memberikan semangat dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
5. Seluruh dosen dan staff Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi.
6. Budiono, S.Pd. Selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat, yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat.
7. Aminah, S.Pd.I. Selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X1 yang telah mengizinkan dan membantu proses pengambilan data penelitian, serta seluruh siswa kelas X1 SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat yang telah kooperatif dan membantu selama proses pelaksanaan penelitian ini.
8. Serta penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang tiada henti. Tanpa bimbingan, motivasi, dan perhatian mereka, penulis tidak akan mampu menyelesaikan proposal ini dengan baik.
9. Serta seluruh pihak yang disayangi dan telah menemani dari awal masa perkuliahan hingga pembuatan skripsi ini.

Penulis berharap semoga seluruh dukungan, doa, semangat, motivasi, dan bantuan yang telah diberikan dari berbagai pihak manapun, semoga mendapatkan ganjaran pahala dari Allah Swt. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk menjadi acuan bagi peneliti agar menjadi lebih

baik di masa mendatang. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan dunia pendidikan.

Teluk Kuantan, 18 Mei 2026

Rahayu Julita Nuri Liyaini
NPM. 220307069

DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PROGRAM STUDI	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Kegunaan Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teoritis	6
B. Penelitian Relevan	22
C. Kerangka Konseptual	24
D. Hipotesis Penelitian	25
E. Definisi Operasional.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	28
D. Teknik Pengumpulan Data	29
E. Teknik Analisis Data	31
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA.....	36
A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian.....	36
B. Penyajian Data.....	38
C. Analisis Data.....	47
BAB V PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran.....	55
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan	23
Tabel 2. 2 Definisi Operasional	25
Tabel 4. 3 Peserta Didik di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat.....	33
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	35
Tabel 4. 5 Pengambilan Keputusan Hasil Uji Validitas	36
Tabel 4. 6 Hasil Uji Reabilitas Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	37
Tabel 4. 7 Pengambilan Keputusan Hasil Uji Reabilitas.....	38
Tabel 4. 8 Deskripsi Statistik Motivasi Belajar <i>Pretest</i>	39
Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Data Motivasi Belajar <i>Pretest</i>	40
Tabel 4. 10 Deskripsi Statistik Motivasi Belajar <i>Posttest</i>	41
Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Data Motivasi Belajar <i>Posttest</i>	41
Tabel 4. 12 Test Of Normality Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Motivasi Belajar.....	42
Tabel 4. 13 Paired Sample Statistic <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Motivasi Belajar.....	43
Tabel 4. 14 Paired Sample Correlation.....	44
Tabel 4. 15 Interpretasi Koefisien Korelasi.....	45
Tabel 4. 16 Paired Sample T-Test Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	45
Tabel 4. 17 Uji N-Gain Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual.....	24
--------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

- Surat Riset dari Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
- Surat Rekomendasi Dinas Penanaman Modal dan Layanan Terpadu
- Surat Balasan Riset dari SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat

Lampiran 2

- Lembaran Observasi Aplikasi *Kahoot*
- Instrumen Angket Motivasi Belajar *Pretest* dan *Posttest*
- Modul Ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
- Hasil Motivasi Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Lampiran 3

- Dokumentasi Kegiatan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi spiritual, karakter, kecerdasan, dan keterampilan.¹ Motivasi belajar ini berfungsi sebagai dorongan internal dan eksternal dalam menggerakkan siswa untuk aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Tanpa adanya motivasi belajar yang memadai, siswa akan kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal meskipun materi yang diajarkan sudah disusun oleh guru dengan baik.² Sehingga motivasi belajar ini menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran peserta didik.

Namun dalam praktiknya, motivasi belajar siswa yang belum optimal masih menjadi permasalahan yang sering ditemui di sekolah. Hal ini dipicu oleh terbatasnya variasi media pembelajaran, yang saat ini bersifat konvensional, seperti ceramah, sehingga suasana belajar kurang menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan pra-survei yang dilaksanakan pada tanggal 21 November 2025 di kelas X1 SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat, diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi

¹ Marzuki, dkk. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Sumatera Barat: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2024), hal. 3.

² Burhanuddin Kaloko, dkk. *Motivasi Belajar Analisis Pengaruh Dukungan Sosial, Asertivitas, dan Efikasi Diri*. (Sumatra Utara: Umsu Press, 2023), hal. 1.

pekerti masi perlu ditingkatkan.³ Hal ini diperkuat melalui wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2026 dengan ibu Aminah selaku guru PAI-BP kelas X1 di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa:

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional, seperti buku teks dan lain sebagainya menyebabkan proses pembelajaran kurang interaktif.
2. Rendahnya motivasi peserta didik, dimana terdapat 10 dari 28 siswa yang belum menunjukkan antusias dan motivasi yang baik selama proses pembelajaran PAI-BP.
3. Diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI-BP.⁴

Oleh karena itu, peneliti melihat perlunya inovasi media pembelajaran yang jauh lebih interaktif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Seiring perkembangan teknologi, berbagai platform pembelajaran interaktif mulai dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu aplikasi *kahoot*. Berdasarkan hasil penelitian Andin Rizki Aulia menjelaskan bahwa platform ini menawarkan fitur interaktif yang dapat disesuaikan pada proses pembelajaran.⁵ Kemudian menurut Icha Timart Diany Sinaga, salah satu

³ Pra-survei Motivasi Belajar Kelas X1, tanggal 21 November 2025 di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat.

⁴ Wawancara dengan Aminah, tanggal 18 Januari 2026 di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat.

⁵ Andin Rizki Aulia, dkk. "Pengaruh Platform *Kahoot* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMPN 12 Bandung", *Jurnal Pendidikan IPS*, Vol. 2 No. 1 (April, 2022), hal. 12.

fitur dalam *kahoot* yang sering digunakan adalah *quiz*. Fitur ini menampilkan soal dengan tema animasi, grafik, audio maupun video visual yang dapat digunakan peserta didik untuk melatih keterampilan belajarnya.⁶

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan aplikasi *kahoot* berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan memberikan perlakuan penggunaan aplikasi *kahoot* dalam motivasi belajar siswa untuk mengetahui pengaruhnya, dengan judul **“Pengaruh Aplikasi *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X1 Pada Mata Pelajaran PAI-BP di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat.”**

B. Identifikasi Masalah

Ditinjau dari latar belakang tersebut, maka diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional, seperti buku teks dan lain sebagainya menyebabkan proses pembelajaran kurang interaktif.
2. Rendahnya motivasi peserta didik, dimana terdapat 10 dari 28 siswa yang belum menunjukkan antusias dan motivasi yang baik selama proses pembelajaran PAI-BP.

⁶ Icha Timart Diany Sinaga, dkk. “Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau”, *Jurnal of Environment and Management*, Vol. 3 No. 1 (Februari, 2022), hal. 56.

3. Diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI-BP

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalam, maka peneliti memandang penelitian yang diangkat perlu dibatasi. Oleh sebab itu, peneliti membatasi hanya berkaitan dengan permasalahan-permasalahan Pengaruh Aplikasi *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X1 Pada Mata Pelajaran PAI-BP di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, dirumuskan permasalahan yaitu, apakah terdapat Pengaruh Signifikan Dari Aplikasi *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X1 Pada Mata Pelajaran PAI-BP Di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menguji dan menganalisis apakah terdapat Pengaruh Signifikan Dari Aplikasi *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X1 Pada Mata Pelajaran PAI-BP Di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat?

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna dan dapat memberikan sumbangsih, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi guru PAI-BP di Sma Negeri 1 Logas Tanah Darat,

sekaligus sebagai pendukung peningkatan kualitas penyelenggaraan pendidikan pada sekolah sekaligus sebagai upaya bagi pemerintah untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia.

Adapun secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

1. Bagi Universitas

Menambah karya ilmiah dan bahan bacaan di perpustakaan Universitas Islam Kuantan Singingi.

2. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan serta menjadi bahan pengetahuan bagi calon guru khususnya pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

3. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi landasan dalam rangka menindaklanjuti penelitian tentang Pengaruh Aplikasi *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X1 Pada Mata Pelajaran PAI-BP di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat, serta sebagai salah satu syarat yang harus dilengkapi penulis dalam rangka menyelesaikan Program kuliah Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut KBBI, motivasi merupakan dorongan secara sadar atau tidak dalam diri seseorang dalam melakukan tindakan untuk mencapai suatu tujuan. Secara etimologi, kata ini berakar dari istilah *movere* yang kemudian menjadi *motion* yang berarti gerakan atau dorongan untuk bergerak.⁷ Menurut Usup Supriatna, motivasi belajar adalah faktor psikologis dalam diri seseorang yang berperan penting dalam menumbuhkan semangat dan dorongan untuk belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung memiliki energi yang lebih besar dalam menjalankan aktivitas belajar.⁸

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik yang keberadaannya dipengaruhi oleh berbagai faktor tertentu. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi memiliki fungsi yang penting karena mampu mendorong peserta didik untuk aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

⁷ Zetnatul Hasanah, dkk. *Motivasi Belajar Siswa Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia*, (Bengkalis: Dotplus Publisher, 2025), hal. 3.

⁸ Usup Supriana, dkk. "Perencanaan Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar", *Jurnal Tahsinia*, Vol. 6 No. 12 (Desember, 2025), hal. 198.

b. Fungsi Motivasi

- 1) Motivasi mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan, tanpa adanya tindakan/perbuatan tidak akan terdorong untuk belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, yaitu membantu mengarahkan tindakan agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai.
- 3) Motivasi sebagai penggerak, besar atau kecilnya motivasi akan mempengaruhi cepat atau lambatnya seseorang dalam suatu tindakan.⁹

c. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri maupun luar diri siswa. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor Internal
 - a) Faktor Fisik

Faktor fisik adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang berkaitan dengan kondisi jasmani. Faktor ini meliputi kondisi fisik yang sehat, tubuh yang bugar serta fungsi panca indra yang baik dapat mendukung siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Sehingga dengan kondisi fisik yang sehat siswa cenderung lebih mudah berkonsentrasi dan memiliki motivasi belajar yang tinggi.

⁹ Yogi Fernando, dkk. "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 3 (Juli, 2024), hal. 64.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi mental dan kejiwaan siswa, seperti bakat, minat, perhatian, dan kecerdasan dalam memahami pelajaran. Siswa yang memiliki minat dan perhatian terhadap pembelajaran cenderung lebih aktif, antusias, dan memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sehingga faktor ini berperan penting dalam membentuk semangat dan motivasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Sosial

Faktor sosial merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi lingkungan yang berada di sekitar siswa, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Dukungan, perhatian, serta dorongan yang diberikan oleh orang tua, guru, maupun teman sebaya dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Lingkungan sosial yang kondusif juga mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.

b) Faktor Non Sosial

Faktor non sosial merupakan faktor yang berkaitan dengan unsur diluar dari hubungan sosial, seperti keadaan alam, waktu belajar, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Lingkungan belajar yang nyaman dan didukung oleh sarana pembelajaran yang memadai

dapat membantu siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.¹⁰

d. Ciri-Ciri Motivasi Belajar

- 1) Tekun mengerjakan tugas, artinya peserta didik dapat menyelesaikan tugas yang diberikan meskipun dalam pengerjaannya memerlukan waktu yang lama.
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan, peserta didik tidak mudah menyerah ketika mengalami hambatan dalam kegiatan belajar.
- 3) Tidak selalu membutuhkan dorongan dari luar untuk berprestasi, karena memiliki motivasi dari dalam diri untuk mencapai keberhasilan.
- 4) Memiliki keinginan untuk memahami materi secara mendalam, bukan hanya sekedar menghafal pelajaran.
- 5) Berusaha memperoleh hasil belajar sebaik mungkin dengan menunjukkan kesungguhan dalam kegiatan belajar.
- 6) Memiliki minat terhadap berbagai permasalahan, baik yang berkaitan dengan pelajaran maupun kehidupan sehari-hari.
- 7) Menunjukkan semangat dalam belajar, rajin, tidak mudah bosan, mampu mempertahankan pendapat, serta menikmati kegiatan belajar.

¹⁰ Wiwik Andeka, dkk. "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung", *Journal Education and Counseling*, Vol. 1 No. 2 (Oktober, 2021), hal. 200.

- 8) Belajar dengan tujuan jangka panjang, misalnya untuk mencapai cita-cita di kehidupan masa depan.
- 9) Senang mencari jawaban dan menyelesaikan soal sebagai bentuk rasa ingin tahu yang tinggi.¹¹

e. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno, indikator motivasi belajar terdiri atas beberapa aspek yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Adapun indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa yang memiliki keinginan untuk berhasil akan berusaha belajar dengan sungguh-sungguh, menyelesaikan tugas dengan baik, serta berupaya memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar merupakan faktor yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Dorongan tersebut dapat berasal dari dalam diri sendiri maupun dari lingkungan sehingga mampu meningkatkan semangat dan kesungguhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

¹¹ Zetnatul Hasanah, dkk. *Monograf Motivasi Belajar Siswa Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia*... hal. 20-21.

3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Adanya harapan dan cita-cita masa depan menjadi tujuan yang ingin dicapai oleh siswa melalui kegiatan belajar. Adanya tujuan tersebut akan mendorong siswa untuk belajar lebih giat, tekun, dan bertanggung jawab agar cita-cita yang diharapkan dapat tercapai.

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Penghargaan dalam belajar merupakan bentuk apresiasi yang diberikan kepada siswa atas usaha atau prestasi yang telah dicapai. Penghargaan dapat berupa pujian, nilai, reward, maupun bentuk apresiasi lainnya yang mampu meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Kegiatan belajar yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga motivasi belajar siswa juga dapat meningkat.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan belajar yang kondusif merupakan lingkungan yang aman, nyaman, dan mendukung proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang baik akan membantu siswa berkonsentrasi,

merasa nyaman, serta lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga motivasi belajarnya dapat meningkat.¹²

f. Kaitan Motivasi Belajar dengan Pendidikan Agama Islam

Motivasi belajar memiliki kaitan yang erat dengan Pendidikan Agama Islam (PAI), karena motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat mendorong peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pendidikan Agama Islam tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan mengenai ajaran Islam, tetapi juga membentuk sikap, kepribadian, dan perilaku peserta didik agar sesuai dengan nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, motivasi belajar diperlukan agar peserta didik memiliki dorongan untuk mempelajari, memahami, dan mengamalkan materi Pendidikan Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sardiman, motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh peserta didik dapat tercapai. Motivasi memiliki kedudukan penting dalam proses pembelajaran karena peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan cenderung lebih tekun, aktif, dan memiliki dorongan untuk menyelesaikan tugas serta memahami materi yang dipelajari.

¹² Hamzah dan Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara), hal. 23.

Sebaliknya, rendahnya motivasi dapat menyebabkan peserta didik kurang bersemangat, mudah mengalami kebosanan, dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam pembelajaran PAI, motivasi belajar menjadi semakin penting karena materi yang dipelajari tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan teoritis, tetapi juga berkaitan dengan nilai, sikap, dan pengamalan ajaran Islam. Peserta didik diharapkan tidak hanya mengetahui konsep mengenai akidah, ibadah, akhlak, Al-Qur'an dan hadis, serta materi keislaman lainnya, tetapi juga mampu menjadikan pengetahuan tersebut sebagai dasar dalam berperilaku. Motivasi belajar dapat mendorong peserta didik untuk memiliki ketertarikan dan kesungguhan dalam mempelajari materi PAI sehingga proses internalisasi nilai-nilai keislaman dapat berlangsung dengan lebih baik.

Motivasi belajar juga memiliki hubungan dengan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PAI. Peserta didik yang memiliki motivasi cenderung menunjukkan perhatian terhadap materi, berusaha menyelesaikan tugas, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, serta berusaha mencapai hasil belajar yang baik. Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi tersebut melalui kegiatan pembelajaran yang menarik, penggunaan metode yang sesuai, pemberian penghargaan, penyampaian tujuan pembelajaran, serta penciptaan suasana belajar yang kondusif. Dengan demikian, pembelajaran PAI tidak hanya

menyampaikan materi, tetapi juga perlu memperhatikan kondisi psikologis peserta didik agar mereka terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamzah B. Uno, motivasi belajar dapat ditandai dengan adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Indikator tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak hanya berasal dari dalam diri peserta didik, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal yang terdapat dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran PAI, guru dapat memanfaatkan berbagai strategi dan media pembelajaran yang menarik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan perhatian dan dorongan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif juga dapat menjadi salah satu upaya untuk menciptakan suasana pembelajaran PAI yang lebih menarik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan variasi terhadap kegiatan belajar sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi melalui metode konvensional. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dapat

membantu mempertahankan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa motivasi belajar memiliki peranan penting dalam Pendidikan Agama Islam. Motivasi dapat mendorong peserta didik untuk aktif mengikuti pembelajaran, memahami materi, menyelesaikan tugas, serta mengembangkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, upaya meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran PAI perlu dilakukan melalui proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga tujuan Pendidikan Agama Islam dapat tercapai secara optimal.

2. Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat menciptakan interaksi antara guru dan siswa serta mendorong munculnya rasa ingin tahu. Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, sekaligus membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.¹³

¹³ Nila Dwi Agustin, dkk. "Analisis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi", *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, Vol. 2 No. 1 (Februari, 2025), hal. 399.

Adapun fungsi dari media pembelajaran yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar
- 2) Memberikan variasi dalam kegiatan belajar
- 3) Mempermudah pemahaman struktur materi
- 4) Menyampaikan informasi secara sistematis sehingga materi lebih mudah dipahami
- 5) Mendorong siswa untuk lebih fokus dan berpikir analitis
- 6) Menciptakan suasana belajar yang nyaman tanpa tekanan
- 7) Membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru melalui media pembelajaran.¹⁴

b. Pengertian Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan kuis yang gratis dan menyenangkan.¹⁵ *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur kuis yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam proses belajar mengajar.¹⁶ *Kahoot* dilengkapi berbagai fitur yang dapat digunakan dalam pembuatan permainan sebagai media pembelajaran.

¹⁴ Najwa Ammara Jauza dan Meyniar Albina, "Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran" *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 3 No. 2 (April, 2025), hal. 20.

¹⁵ Natalia Christiani, dkkk. *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*, (Jawa Barat; CV Jejak, 2019), hal. 5.

¹⁶ Fitri Lestari dan Widya Masitah, "Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai", *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, Vol. 3 No. 1 (Juni, 2022), hal. 44.

Berikut dua jenis permainan yang dapat digunakan secara gratis:

- 1) Pilihan Ganda, yaitu jenis soal yang berisi pertanyaan dan beberapa pilihan jawaban. Saat bermain, peserta akan memilih jawaban menggunakan empat kotak warna merah, biru, kuning, dan hijau. Peserta harus menjawab pertanyaan sesuai dengan warna yang mewakili pilihan jawaban di layar guru.
- 2) *True or False*, yaitu jenis soal yang meminta peserta menentukan apakah suatu pertanyaan itu benar atau salah dengan 2 kotak warna biru dan merah yang ditampilkan di layar guru.¹⁷

c. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran

Aplikasi *Kahoot* sangat mudah digunakan melalui *handphone* atau laptop. Berikut langkah-langkah penggunaan *kahoot* sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru, yaitu:

- 1) Pendahuluan, Guru menyiapkan materi pada aplikasi *kahoot* yang akan digunakan, kemudian guru melanjutkan dengan melaksanakan pembelajaran, dan membagikan pin *kahoot* kepada peserta didik melalui *whatsapp*, kemudian peserta didik mengakses website *kahoot* dan memasukkan PIN untuk bergabung.
- 2) Pelaksanaan, guru menjelaskan cara menggunakan aplikasi *kahoot*, kemudian peserta didik selanjutnya memasukkan nama pada kolom

¹⁷ Aldwyn Emilio, dkk. "Tinjauan Pengaruh Platform *Kahoot* Terhadap Pembelajaran Interaktif", *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, Vol. 1, No. 3 (Juli 2024), hal. 3384.

yang disediakan dan klik mulai setelah diberikan arahan guru, sehingga pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* sudah dimulai.

- 3) Penutup, setelah proses pembelajaran menggunakan aplikasi *akhoot* selesai, peserta didik dapat melihat papan peringkat dan melihat skor. Kemudian guru beserta peserta didik menyimpulkan materi, dan guru dapat hasil laporan nilai peserta didik, dan dapat disimpan dalam bentuk excel, sebagai tindakan lanjutan untuk proses pembelajaran berikutnya.¹⁸

d. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Kahoot*

Kahoot adalah salah satu media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, khususnya dalam kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Adapun beberapa kelebihan *kahoot* sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran menjadi inovatif dan menyenangkan.
- 2) Peserta didik dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.
- 3) Peserta didik juga dilatih kemampuan motorik dan psikomotoriknya dalam penggunaan *kahoot*.
- 4) Menarik dan tidak monoton karena dilengkapi beberapa fitur permainan.

¹⁸ Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combro*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hal. 21-29.

Kelebihan diatas menjadi salah satu alasan peneliti menggunakan *kahoot* dalam media pembelajaran. Selain memiliki kelebihan *kahoot* juga memiliki beberapa kekurangan. Beberapa kekurangan *kahoot* yaitu:

- 1) Harus menggunakan kuota internet dan koneksi harus stabil.
- 2) Diperlukan keterampilan yang cukup untuk menggunakan *kahoot*.
- 3) Adanya batasan penggunaan *handphone* pada peserta didik di sekolah.
- 4) Peserta didik mudah teralihkan untuk membuka yang lain.¹⁹

Berdasarkan uraian di atas, *kahoot* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Namun, *kahoot* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, dan interaktif. Selain itu, penggunaan *kahoot* juga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu *kahoot* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik.

e. Kaitan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar

Penggunaan aplikasi *kahoot* merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan aplkasi *kahoot* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui kegiatan kuis berbasis permainan, sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu,

¹⁹ Muhammad Arie Firmansyah, dkk. "Workshop Pembuatan Game Based Learning Berbantuan *Kahoot* dalam Pembelajaran MIPA untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik", *Jurnal Pegabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 2, No. 1 (Juli 2024), hal. 3.

penggunaan aplikasi *kahoot* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan selama pembelajaran, serta mendorong siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, tekun dalam menyelesaikan tugas, serta berusaha memperoleh hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran berlangsung lebih menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar.

Penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan kuis interaktif. Dalam pelaksanaannya siswa tidak hanya menerima materi yang disampaikan guru, tetapi juga berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi mengenai jawaban, serta memperoleh umpan balik secara langsung terhadap hasil yang diperoleh. Kegiatan tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong siswa untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, penggunaan aplikasi *kahoot* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif karena melibatkan seluruh siswa dalam kegiatan

pembelajaran. Proses pembelajaran yang disajikan secara interaktif mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih bersemangat dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari melalui hasil kuis yang dikerjakan.

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran yang interaktif memiliki peranan dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dapat membantu meningkatkan perhatian, minat, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran diperkirakan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik sehingga mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran diduga dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif diharapkan mampu mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan perhatian terhadap materi yang dipelajari, serta menumbuhkan semangat belajar siswa.

B. Penelitian Relevan

Sebagai tinjauan penulis melihat ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian penelitian ini. Adapun penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1
Tabel Penelitian Relevan

No	JUDUL, HASIL, PERSAMAAN, PERBEDAAN
1.	JUDUL
	Dea Resti Enjeli, dkk. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran <i>Kahoot</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas V SDN 07 Mudik Lawe.
	HASIL
	Pemanfaatan media pembelajaran Kahoot memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V. Hasil uji-t memperlihatkan nilai $t^{\text{hitung}} > t^{\text{tabel}}$ ($3,95 > 2,110$) yang menunjukkan <i>kahoot</i> efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan aktif, serta motivasi belajar siswa.
	PERSAMAAN
	Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen, dengan jenis pre eksperimental, dan menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> .
	PERBEDAAN
	Penelitian terdahulu fokus pada hasil belajar, sedangkan peneliti fokus pada motivasi belajar.
2.	JUDUL
	Raih Mitra Sulsana, dkk. 2024. Model Problem Based Learning Berbantuan Media Digital <i>Kahoot</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar.
	HASIL
	Penerapan model PBL berbantuan <i>kahoot</i> berpengaruh positif pada pemahaman matematis kelas V. Presentase keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 85% menjadi 100%, didukung hasil uji-t dengan signifikansi $0,000 < 0,05$.
	PERSAMAAN
	Metode penelitian menggunakan eksperimen, dengan jenis pre eksperimental, dan menggunakan <i>kahoot</i> .
	PERBEDAAN
	Fokus penelitian adalah menggunakan <i>kahoot</i> untuk mengukur pemahaman konsep matematis sedangkan peneliti motivasi belajar.
3.	JUDUL
	Femalya Noveda Vassya, dkk. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran <i>Kahoot</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 6 Boja

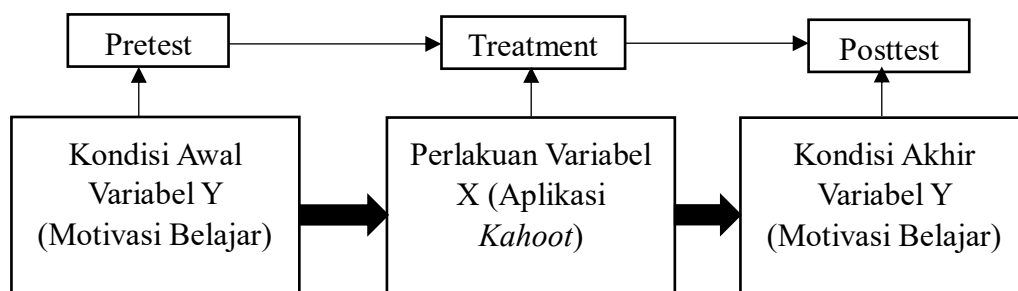
	HASIL
	Hasil uji paired samples t-test menunjukkan $t^{\text{hitung}} (3,074) > t^{\text{tabel}} (1,708)$ dan ketuntas siswa mencapai 100% di atas KKM 75, disimpulkan terdapat pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.
	PERSAMAAN
	Metode penelitian menggunakan eksperimen, dengan jenis pre eksperimental, dan menggunakan <i>kahoot</i> .
	PERBEDAAN
	Penelitian terdahulu fokus penelitian terhadap minat belajar siswa sedangkan penulis fokus penelitian terhadap motivasi belajar siswa.
4.	JUDUL
	Anjelina Rahman, dkk. 2024. Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Kahoot</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar.
	HASIL
	Hasil penelitian menunjukkan rata-rata <i>Pretest</i> meningkat dari 49,09 menjadi 82,83 pada <i>Posttest</i> .
	PERSAMAAN
	Metode penelitian menggunakan eksperimen, dengan jenis pre eksperimental, dan menggunakan <i>kahoot</i> .
	PERBEDAAN
	fokus penelitian adalah hasil belajar siswa sedangkan peneliti fokus pada motivasi belajar.
5.	JUDUL
	Hani Widy Astuti, Nuhyal Ulia. 2025. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan <i>Kahoot</i> terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar.
	HASIL
	Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai <i>pretest</i> meningkat signifikan dari 37,6 menjadi 83,0 pada <i>posttest</i> .
	PERSAMAAN
	Metode penelitian menggunakan eksperimen, dengan jenis pre eksperimental, dan menggunakan <i>kahoot</i> .
	PERBEDAAN
	Fokus penelitian adalah menggunakan <i>kahoot</i> untuk kemampuan pemecahan masalah sedangkan peneliti terhadap motivasi belajar siswa.

Jadi kesimpulan perbedaan secara keseluruhan dari penelitian relevan di atas dengan penelitian peneliti adalah sebagai berikut:

1. Fokus penelitian pada variabel Y pada penelitian relevan di atas yaitu dari hasil belajar, minat belajar, hingga kemampuan pemahaman belajar, sedangkan fokus penelitian tentang motivasi belajar.
2. Tingkatan pendidikan variabel Y pada penelitian yaitu dari SD, sedangkan dalam penelitian peneliti tingkatan pendidikannya adalah Sekolah Menengah Atas.
3. Mata pelajaran pendidikan penelitian relevan terdiri dari matematika, IPAS, sedangkan penelitian peneliti fokusnya dalam mata pelajaran PAI-BP.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual atau kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Adapun langkah konseptual sebagai berikut:



Gambar 2.1
Tentang Kerangka Konseptual

Keterangan:



: Variabel yang diteliti



: Arah pengaruh variable yang diteliti

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas X1 pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat.

H₀: Apakah tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas X1 pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2
Tentang Definisi Operasional

No	Variabel	Indikator
1.	Aplikasi <i>Kahoot</i> (Variabel x)	1. Pendahuluan 2. Pelaksanaan 3. Penutup
2.	Motivasi Belajar (Variabel Y)	1. Hasrat dan keinginan berhasil 2. Dorongan dan kebutuhan belajar 3. Harapan dan cita-cita 4. Penghargaan dalam belajar 5. Kegiatan yang menarik 6. Lingkungan belajar kondusif

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian pre eksperimen yang menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pendekatan pre eskperimen dipilih karena penelitian ini berfokus untuk menguji coba kelayakan instrumen baru kepada variabel yang diteliti. Desain penelitian pre eskprimen yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*.²⁰ Desain penelitian ini dipilih karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok sampel tanpa adanya kelompok pembanding. Variabel aplikasi *kahoot* digunakan sebagai tratment dan variabel motivasi belajar adalah variabel yang diukur sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menggunakan aplikasi *kahoot*.

Adapun bentuk desain penelitian ini, dapat dilihat pada gambar berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 3.2
Tentang Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest*, yaitu hasil pengukuran evaluasi pembelajaran sebelum menggunakan platform *quizwhizzer*

X = Perlakuan (*treatment*), yaitu platform *quizwhizzer*

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatid, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2021), hal. 242.

O_2 = Nilai *posttest*, yaitu hasil pengukuran evaluasi pembelajaran setelah menggunakan platform *quizwhizzer*

Adapun tahapan pelaksanaan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Perumusan masalah dengan pengajuan hipotesis penelitian eksperimen serta merancang desain yang digunakan yaitu *one group Pretest-Posttest design* dengan hipotesis sebagai berikut:
 - a) H_a : Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari aplikasi *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas X1 pada mata pelajaran PAI-BP di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat.
 - b) H_0 : Apakah tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari aplikasi *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas X1 pada mata pelajaran PAI-BP di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat.
2. Proses pelaksanaan eksperimen dengan pemberian perlakuan 3 kali kepada sampel. Dilanjutkan dengan pengumpulan data *pretest* dan *posttest* motivasi belajar kelas X1 PAI-BP.
3. Tabulasi data hasil *pretest* dan *posttest*.
4. Uji prasyarat untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak agar dapat digunakan uji parametrik dalam analisisnya menggunakan *paired sample t-test*.
5. Data *pretest* dan *posttest* yang lulus dari uji prasyarat diolah dengan teknik analisis data uji *paired sample t-test* yang diiringi dengan pembacaan hasil output untuk melihat t-hitung dan nilai Sig. (2-tailed). Untuk melihat pengaruh signifikan aplikasi *kahoot* terhadap motivasi belajar PAI-BP.

6. Pengujian dan pengambilan keputusan hipotesis jika nilai t-hitung atau Sig. (2-tailed) $< 0,05$ berarti H_a ditolak H_0 diterima (ada pengaruh signifikan) sedangkan jika t-hitung Sig. (2-tailed) $> 0,05$ berarti H_0 diterima H_a ditolak (tidak ada pengaruh).

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Adapun waktu yang digunakan dalam proses penelitian ini selama 3 bulan berdasarkan surat izin riset dari Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam, terhitung mulai tanggal 17 April 2026.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat penelitian yang dilakukan untuk memperoleh data. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat di Jl. Jendral Sudirman No. 518, RT. 1, RW. 5, Kuantan Sako, Kec. Logas Tanah Darat, Kab. Kuantan Singingi, Provinsi Riau. Pemilihan lokasi penelitian ini didasari oleh relevansi kebutuhan peserta didik, guru, dan pihak sekolah tersebut.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini merujuk pada wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan karakteristik serta kuantitas yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian digunakan sebagai dasar untuk pengambilan kesimpulan.²¹ Populasi ini merupakan kelompok

²¹ *Ibid* hal. 221.

yang relevan dengan topik penelitian dan memiliki sifat-sifat yang relevan dengan pertanyaan penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas X1 SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat yang berjumlah 23 siswa diantaranya 15 perempuan 8 laki-laki.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan sifat-sifat yang dimiliki oleh populasi. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *sensus/sampling total*, yaitu mengambil semua anggota populasi untuk dijadikan sampel penelitian.²² Maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik sampling jenuh dengan menggunakan seluruh populasi sebagai sampel yaitu seluruh peserta didik X1 di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat yang berjumlah 23 orang, 15 perempuan dan 8 laki-laki.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan langkah penting karena pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan seluruh informasi dan data yang diperlukan di dalam penelitian. Terdapat dua jenis sumber data yang digunakan, yaitu sumber primer dan sumber sekunder.

Sumber primer adalah sumber data yang memberikan informasi dan data secara langsung kepada pengumpul data, misalnya melalui tes, observasi, dokumentasi, dan lain sebagainya. Sumber sekunder adalah sumber data yang tidak memberikan informasi secara langsung kepada pengumpul data, misalnya informasi atau data yang diperoleh dari sumber lain, seperti penelitian

²² *Ibid* hal. 236.

sebelumnya, buku, referensi sumber lain, dan dokumen lainnya. Sumber sekunder dapat digunakan sebagai pendukung untuk melengkapi data yang diperoleh dari sumber primer.

1. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawabnya.²³ Dalam penelitian ini angket ini digunakan dalam penelitian kuantitatif sebagai instrumen utama untuk mengukur sikap, persepsi atau respon peserta penelitian. Untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas X1 SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat, maka peneliti menggunakan angket dalam bentuk pernyataan 15 butir soal dengan indikator motivasi belajar berupa angket tertutup dengan skala Likert 1-4. Angket ini diberikan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pre-test) dan sesudah (post-test) mendapat perlakuan aplikasi *kahoot* kepada seluruh sampel penelitian di kelas X1 SMA Negeri 1 Loagas Tanah Darat yang berjumlah 23 orang.

2. Observasi

Observasi adalah teknik atau metode pengumpulan data dengan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut berkaitan dengan cara guru mengajar, peserta didik belajar, kepala sekolah yang memberikan arahan dan seterusnya.²⁴ Observasi ini dilakukan di kelas X1

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*...hal. 199.

²⁴ Lexy dan Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022), hal. 50.

yang berjumlah 23 orang dengan skala Guttman. Observasi ini bertujuan sebagai data sekunder (pendukung) untuk mengamati aplikasi kahoot yang digunakan oleh peneliti sebagai *treatment* terhadap motivasi belajar dan diobservasi oleh guru PAI-BP yaitu Ibu Aminah, S.Pd.I.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data yang meliputi gambar, bahan yang tertulis, serta elektronik. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai masalah dan dapat menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Dokumentasi ini digunakan nantinya untuk mengumpulkan data sekunder terkait variabel penelitian ini, yakni penggunaan aplikasi kahoot dan motivasi belajar siswadi SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat. Dokumentasi yang akan peneliti ambil pada penelitian ini, berbentuk foto, lampiran, profil sekolah, sejarah sekolah, visi dan misi, data guru, data siswa, serta foto kegiatan pembelajaran dan beberapa hal yang mungkin bisa menjadi bukti penelitian dari penulis.²⁵

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul, teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.²⁶ Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

²⁵ Ardiansyah, dkk. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif", *IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1 No. 2 (Juli, 2023), hal. 4.

²⁶ Nuryadi, *Dasar-Dasar Statistika Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), hal. 79.

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat valid dari penelitian yang digunakan. Sebuah penelitian dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur dan mengungkapkan data dari variabel-variabel yang diteliti dengan tepat,²⁷ uji validitas menggunakan SPSS versi 20.

2. Uji Reabilitas

Uji reabilitas adalah sejauh mana pengukuran suatu data memberikan stabilitas terhadap hasil yang berkaitan juga dengan konsistensi pengulangan, pengujian menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat digunakan.²⁸ Penelitian ini menggunakan SPSS versi 20 untuk uji reabilitas dengan rumus koefisien korelasinya menggunakan *cronbach's alpha*.

3. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data dari variabel aplikasi *kahoot* (X) sebagai *treatment* dan variabel motivasi belajar (Y) sebagai variabel yang diberikan perlakuan, kemudian dikumpulkan serta diringkas dalam dua waktu pengambilan yaitu *pretest* dan *posttest* yang dikelompokkan secara terpisah, kemudian diari nilai rata-rata (mean), median, nilai tertinggi, nilai terendah, standar deviasi, dan tabel distribusi frekuensi skornya.²⁹

²⁷ Ajat Rukajat, *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Deepublish, 2024), hal 113.

²⁸ *Ibid*, hal. 117.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2025), hal 226.

4. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji statistik inferensial untuk menarik kesimpulan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, untuk mengetahui apakah distribusi data bersifat normal atau tidak.³⁰ Dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk*, dikarenakan sampel penelitian kecil yaitu $N = 23 < 50$. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data akan dinyatakan berdistribusi normal, namun jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

5. Analisis Inferensial

a. Uji Paired Sample T-Test

Apabila uji prasyarat dan data terbukti berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan dengan uji *paired* sampel *t-test*. Uji statistik parametrik ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dua data yang berpasangan dari satu kelompok sampel yang sama, yaitu data hasil evaluasi pembelajaran sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*).

Uji *paired sample t-test* dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS, dengan dasar pengambilan keputusan uji *paired sample t-test* menggunakan SPSS yakni, jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel bebas terhadap

³⁰ Nuryadi, *Dasar-Dasar Statistika Penelitian...* hal. 79.

variabel terikat. Akan tetapi jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara variabel aplikasi *kahoot* (X) dan variabel motivasi belajar (Y).³¹ Berikut beberapa tahapan pelaksanaan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*:

- 1) Tabulasi data kuantitatif motivasi belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*.
- 2) Pengolahan data menggunakan teknik uji *paired sample t-test*.
- 3) Membaca output sebagai hasil analisis dengan memperhatikan nilai t-hitung dan nilai Sig. (2-tailed) pada tabel uji *paired sample t-test*.
- 4) Pengambilan keputusan dengan t-hitung, jika t-hitung $>$ t-tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya jika t-hitung $<$ t-tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- 5) Terakhir pengambilan keputusan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebagaimana yang sudah dijelaskan sebelumnya.

6. Uji N-Gain

Setelah signifikansi perbedaan nilai dibuktikan melalui uji *paired sample t-test*, maka langkah terakhir adalah mengukur tingkat efektivitas dari aplikasi *kahoot* terhadap motivasi belajar menggunakan rumus N-Gain dari Richard R.Hake.³² Dalam penelitian ini, uji N-Gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan skor hasil motivasi belajar dari nilai *pretest* menuju *posttest* sebagai dasar pengambilan keputusan pengaruh aplikasi

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*... hal. 229.

³² *Ibid*, hal. 158.

kahoot terhadap motivasi belajar. Adapun rumus untuk uji N-Gain yang digunakan sebagai berikut:

$$(g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

Skor *Post-test*: Skor yang diperoleh peserta didik setelah perlakuan

Skor *Pre-test*: Skor yang diperoleh peserta didik sebelum perlakuan

Skor Ideal: Skor tertinggi yang mungkin dicapai dalam penelitian ini skornya yaitu 100

Adapun kriteria interpretasi N-Gain untuk menentukan tingkat pengaruh aplikasi kahoot terhadap motivasi belajar dikategorikan ke dalam tiga tingkat efektivitas:

Tabel 3. 3
Interprestasi N-Gain

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < g \leq 1,00$	Tinggi

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas X1 di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat. Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test di mana nilai Sig (2-tailed) $< 0,001 < 0,05$, dan nilai $t^{\text{hitung}} 8,749 > \text{nilai } t^{\text{tabel}} 2,074$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, serta hasil uji N-Gain 0,847 sehingga peningkatan motivasi belajar menggunakan aplikasi *kahoot* termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *kahoot* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran PAI-BP kelas X1 di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat.

B. Saran

1. Bagi Guru

Bagi guru SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat dapat menjadikan aplikasi *Kahoot* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang interaktif dan inovatif sebagai pembantu peningkatan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat diharapkan agar lebih serius dalam meningkatkan motivasi belajar setelah menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi *kahoot*,

siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih interaktif, dan meningkatkan motivasi belajar dengan kemampuan maksimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti ini memiliki keterbatasan dalam ruang lingkup dan jumlah sampel. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jenjang pendidikan, jumlah peserta didik, maupun variabel penelitian lainnya.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Agustin, N. D., et al. Februari, 2025. Analisis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 12 hal, <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/3364> [diakses 15 Desember 2025]
- Andeka, W., et al. Oktober, 2021. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung. *Journal Education and Counseling*, 1(2), 13 hal, <https://www.unars.ac.id/ojs/index.php/consilium/article/view/1179> [diakses 6 Desember 2025]
- Ardiansyah, et al. Juli, 2023. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN Jurnal Pendidikan Islam* 1(2), 9 hal, <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/57> [diakses 2 Desember 2025]
- Aulia, A. R., et al. April, 2022. Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMPN 12 Bandung. *Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 8 hal, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPIPS/article/view/54695> [diakses 4 Desember 2025]
- Emilio, A, dan Desy Safitri, Sujarwo. Juli, 2024. Tinjauan Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Pembelajaran Interaktif, *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 7 hal, <https://www.jicnusanantara.com/index.php/jicn/article/view/385> [diakses 15 Desember 2025]
- Fernando, Y., et al. Juli, 2024. Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 8 hal, <https://ejurnalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/ALFIHRIS/article/view/843> [diakses 9 Desember 2025]
- Firmansyah, M, A., et al. Juli, 2024. Workshop Pembuatan Game Based Learning Berbantuan Kahoot dalam Pembelajaran MIPA untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik, *Jurnal Pegabdian Kepada Masyarakat* 2(1), 6 hal, <https://www.journal.medicpondasi.com/index.php/pkm/article/view/46>. [diakses 12 Desember 2025]
- Hasanah, Z., et al. (September, 2025). *Monograf Motivasi Belajar Siswa Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia*, Bengkalis: Dotplus Publisher. 106 hal.
- Jauza, N. A., dan Albina, M. April, 2025. Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran, *Jurnal*

Pendidikan Islam, 3(2), 9 hal,
<http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/886> [diakses Desember 2025]

- Kaloko, B., et al. (September, 2025). *Motivasi Belajar Analisis Pengaruh Dukungan Sosial, Asertivitas, dan Efikasi Diri*, Sumatra Utara: Umsu Press. 230 hal.
- Lexy dan Moleong, (Februari, 2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 200 hal.
- Marzuki., et al. (Agustus, 2024). *Dasar Dasar Ilmu Pendidikan*, Sumatera Barat: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah. 192 hal.
- Nuryadi. (Mei, 2017). *Dasar-Dasar Statistika Penelitian*, Yogyakarta: Sibuku Media. 177 hal.
- Rukajat, Ajat, (April, 2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Yogyakarta: Deepublish, 250 hal.
- Sumarso. (Juni, 2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online dengan Combro*, Yogyakarta: Deepublish. 76 hal.
- Sugiyono. (Oktober, 2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta. 250 hal.
- Sugiyono. (Februari 2025). *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta. 564 hal.
- Supriatna, U., et al. Desember, 2025. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. Jurnal Tahsinia 6(12), 14 hal, <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/tahsinia/article/view/942> [diakses 20 Desember 2025]
- Uno, B, H., (Oktober, 2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara. 128 hal.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

**YAYASAN PERGURUAN TINGGI ISLAM KUANTAN SINGINGI**
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
كلية التربية والعلوم الإسلامية
FACULTY OF EDUCATION AND ISLAMIC SCIENCES
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas Jale Teluk Kuantan Email: fipsiuniks@gmail.com

Teluk Kuantan, 25 Syawal 1447 H
14 April 2026 M

Nomor : 169/FIPSI/UNIKS/IV/2026
Sifat : Biasa
Lamp : -
Perihal : Rekomendasi Riset/Praktek

Kepada Yth.
Kepala Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu
dan Tenaga Kerja Kabupaten Kuantan Singingi
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan pada program strata satu (S1) Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi, maka akan datang menghadap Bapak/Ibu/Sdr mahasiswa kami:

Nama : Rahayu Juita Nuri Liyaini
NPM : 220307069
Tempat Tanggal Lahir : Sako Margasari, 22 Juli 2003
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat

Yang bersangkutan sedang melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi/menyelesaikan kuliah pada Program Strata 1 (S1) Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi dengan judul " Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X¹ pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat"

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengharapkan agar Bapak/Ibu dapat memberikan rekomendasi/izin melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan.

Demikian disampaikan atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan,

H. Fitrianto, S. Ag., M. Sh
NIDN : 2117027602



PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOMPLEK PERKANTORAN PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
Telepon (0760) 2524242 Fax (0760) 2524242 Kode Pos 29562
Email : dpmptsp@kuansing.go.id, Website : <https://dpmptsp.kuansing.go.id>
TELUK KUANTAN

REKOMENDASI

Nomor : 104/DPMPTSP-PTSP/1.04.02.02/2026

Tentang

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kuantan Singingi, setelah membaca Surat Rekomendasi dari UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI Nomor:169/FIPSI/UNIKS/IV/2026 Tanggal 14 APRIL 2026.

Dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : RAHAYU JULITA NURI LIYAINI
NIM : 220307069
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
Jenjang Pendidikan : S1
Alamat : TELUK KUANTAN
Judul Penelitian : "PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
DI SMA NEGERI 1 LOGAS TANAH DARAT"
Untuk melakukan Penelitian di : SMA NEGERI 1 LOGAS TANAH DARAT

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini berlangsung selama 3 (tiga) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.
3. Hasil riset / pra riset dan pengumpulan data dilaporkan kepada Bupati Kuantan Singingi melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi.

Demikian rekomendasi ini diberikan agar digunakan sebagaimana mestinya, dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan riset / pra riset ini, dan terima kasih.

Dikeluarkan di : Teluk Kuantan
Pada Tanggal : 17 April 2026

Ditandatangani Secara Elektronik oleh :



Kepala Dinas Penanaman Modal
dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Kuantan Singingi,

ERDIANSYAH, S.Sos, M.Si
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP 19720821 199201 1 002

Tembusan : disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi di Teluk Kuantan;
2. Instansi terkait;
3. Arsip.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU
SMA NEGERI 1 LOGAS TANAH DARAT
AKREDITASI B**



Alamat : Jl. Jend. Sudirman Gg. Beringin No. 581 Desa Kuantan Sako Kec. Logas Tanah Darat Kab. Kuantan Singingi
Kode Pos 29556, Website : www.sman1ltd.sch.id, Email : sman1ltdsako@gmail.com , NIS : 0911018, NPSN : 69725903

Nomor : 800.1.4.1/SMAN1LTD/2025/170
Lampiran : -
Perihal : Balasan Permohonan izin Riset Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan Nomor 104/DPMPTSP-PTSP/1.04.02.02/2026 tanggal 17 April 2026
Perihal mengenai Permohonan izin Riset atas nama :

Nama : **RAHAYU JULITA NURI LIYAINI**
Nim : 220307069
Program Pendidikan : Pendidikan Agama Islam

Bahwasanya Kami Memberikan Izin Kepada Mahasiswa Tersebut Untuk Melakukan Kegiatan Riset Di SMAN 1 Logas Tanah Darat Guna Untuk Pengumpulan Data Untuk Bahan SKRIPSI Dalam Rangka Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Studi Sarjana Pendidikan Agama Islam.

Demikian Surat izin Riset ini kami berikan untuk dapat dipergunaan sebagaimana mestinya.

Kuantan Sako, 25 Mei 2026

Pt. Kepala SMAN 1 Logas Tanah Darat



BUDIONO, S.Pd

NIP. 19780928 200701 1 004

LAMPIRAN 2

LEMBAR OBSERVASI PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DI SMA NEGERI 1 LOGAS TANAH DARAT TAHUN AJARAN 2025/2026

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas peneliti dalam menggunakan aplikasi Kahoot sebagai perlakuan yang diberikan kepada siswa kelas X1 di SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Adapun yang menjadi observer atau pengamat yang melakukan observasi adalah guru PAI-BP di kelas X1 SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat, yakni Ibu Aminah S.Pd.I, berikut ini hasil observasi yang dilakukan tersebut

No	Deskripsi kegiatan	Ya	Tidak
1.	Persiapan dalam memulai pembelajaran.	√	
2.	Peneliti memeriksa kehadiran peserta didik.	√	
3.	Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.	√	
4.	Peneliti menyampaikan garis besar materi pembelajaran.	√	
5.	Peneliti menjelaskan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa Kahoot pada materi larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina, sebagai berikut:		
	1) Peneliti meminta peserta didik untuk membuka HP dan mencari web www.Kahoot.it di google.	√	
	2) Setelah dibuka peserta didik diberi arahan oleh peneliti dan langkah-langkah dalam menggunakan Kahoot.	√	
	3) Setelah login, peneliti akan memberi PIN untuk masuk kedalam game Kahoot.	√	
	4) Setelah memasukkan PIN, peserta didik memberi nama pada kolom yang disediakan dan klik untuk memulai game Kahoot.	√	
	5) Peneliti memberikan reward kepada 3 peserta didik teratas yang telah mengerjakan tugas dengan baik.	√	
6.	Kemampuan peneliti dalam menguasai pembelajaran.	√	
7.	Media yang digunakan sesuai dengan materi.	√	

8.	Peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	√	
9.	Peneliti menerima respon peserta didik dari pertanyaan yang diajukan.	√	
10.	Peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui pemahaman peserta didik.	√	
11.	Peneliti memberikan kesimpulan materi yang sudah dipelajari.	√	
12.	Menutup kegiatan pembelajaran.	√	

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Ya	Tidak
Pendahuluan	Peserta didik membaca doa sebelum memulai pembelajaran.	√	
	Peserta didik menjawab absensi yang dilakukan oleh peneliti.	√	
	Peserta didik membantu memasang infokus ke laptop.	√	
Pelaksanaan	Peserta didik mendengarkan penjelasan peneliti menggunakan media Kahoot.	√	
	Peserta didik paham dalam pembelajaran.	√	
	Media yang digunakan peneliti sesuai dengan materi yang diajarkan.	√	
	Peserta didik bertanya tentang materi yang tidak dipahami.	√	
	Peserta didik memberikan pendapat tentang pembelajaran menggunakan Kahoot.	√	
Penutup	Peserta didik membuat Kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.	√	
	Peserta didik menutup Pelajaran.	√	

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Nama : Kelas :
Hari/Tanggal : Sekolah :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah setiap pernyataan berikut dengan cermat dan teliti.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom pilihan yang paling sesuai dengan kondisi Anda.
3. Setiap pernyataan hanya memiliki satu jawaban.
4. Jawaban Anda tidak mempengaruhi nilai, jadi isilah dengan jujur sesuai keadaan yang sebenarnya.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju S = Setuju TS = Tidak Setuju STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya selalu berusaha mendapatkan hasil terbaik dalam setiap pembelajaran Pendidikan Agama Islam.				
2	Saya tidak menyerah meskipun soal PAI terasa sulit.				
3	Saya selalu berusaha memperbaiki kesalahan dalam tugas PAI yang telah dinilai.				
4	Saya belajar PAI bukan hanya karena diperintahkan guru, tetapi karena keinginan sendiri.				
5	Saya aktif bertanya ketika ada materi PAI yang belum saya pahami.				
6	Saya belajar PAI dengan sungguh-sungguh demi mencapai cita-cita saya.				
7	Pujian atau nilai bagus dari guru membuat saya semakin semangat belajar PAI.				
8	Saya merasa termotivasi ketika guru memberikan apresiasi atas jawaban saya.				

9	Persaingan yang sehat di kelas mendorong saya untuk lebih giat belajar PAI.				
10	Saya merasa lebih semangat mengikuti pembelajaran PAI ketika menggunakan media yang interaktif.				
11	Saya aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran PAI di kelas.				
12	Metode belajar yang bervariasi membuat saya tidak mudah bosan dalam pelajaran PAI.				
13	Suasana kelas yang nyaman membuat saya lebih mudah berkonsentrasi saat belajar PAI.				
14	Dukungan teman-teman membuat saya semangat dalam mengikuti pelajaran PAI.				
15	Saya merasa nyaman bertanya atau berpendapat selama pembelajaran PAI berlangsung.				

HASIL MOTIVASI BELAJAR PRETEST-POSTTEST

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *KAHOOT* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X1 PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMA NEGERI 1
LOGAS TANAH DARAT**

No	Nama	Skor Angket Motivasi Belajar	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Muhammad Araf	44	50
2	Afifah Nur Aini	53	57
3	Aldri Devian Revandy	46	49
4	Egi Pratama Saputra	47	54
5	Aurel Belinda	49	51
6	Bagas Maulana Zulfano	54	58
7	Nurhasanah	53	56
8	Deviana Handayani	56	57
9	Febrianis Nur Adinda	52	59
10	Resa Saputri	53	57
11	Amelia Devitra	51	56
12	Aura Aprilia	48	54
13	Surya Angga Rahman	42	50
14	Khasbu Ihsan Saputra	40	48
15	Ayunda Raisha Putri	54	54
16	Silviana Aulia Zahroh	51	54
17	Nopiani Indah Bestari	43	50
18	Alvano Avianto	48	55
19	Moza Sintia Pratiwi	53	55
20	Azka Desmuti	49	51
21	Luna Oriza Satika	48	50
22	Anggreini Puspita Sari	49	52
23	Intan Asitha	49	56

LAMPIRAN 3

DOKUMENTASI KEGIATAN

1. Pelaksanaan pretest di kelas X1, pada tanggal 8 Mei 2026



2. Pelaksanaan treatment kesatu di kelas X1, pada tanggal 08 Mei 2026



3. Pelaksanaan treatment kedua dikelas X1, pada tanggal 22 Mei 2026



4. Pelaksanaan treatment ketiga kelas X1, pada tanggal 25 Mei 2026



5. Pelaksanaan posttest di kelas X1, pada tanggal 25 Mei 2026



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Data Pribadi

Nama : Rahayu Julita Nuri Liyaini
NPM : 220307069
Fakultas/Jurusan : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam/Pendidikan Agama Islam
Alamat : Sako Margasari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir : Sako Margasari, 22 Juli 2003
Email : Rahayujulita37@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2015 : SD Negeri 009 Sako Margasari (2009-2015)

2018 : SMP Negeri 2 Logas Tanah Darat (2015-2018)

2021 : SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat (2018-2021)

2026 : Universitas Islam Kuantan Singingi
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Program Studi Pendidikan Agama Islam (2022-2026)

Hormat Saya

Rahayu Julita Nuri Liyaini
NPM.220307069

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
BAB 6: MENJAUHI PERGAULAN BEBAS DAN PERBUATAN ZINA UNTUK
MELINDUNGI HARKAT DAN MARTABAT MANUSIA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Logas Tanah Darat
Nama Penyusun : Aminah, S.Pd.I.
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI)
Kelas / Fase / Semester : X1 / E / Genap
Alokasi Waktu : 6 Jam Pelajaran (3 Pertemuan @ 2 JP)
Metode Pembelajaran : Ceramah dan Tanya Jawab
Media Pembelajaran : PowerPoint (PPT) dan Aplikasi Kahoot
Tahun Pelajaran : 2025 / 2026

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik umumnya memiliki pemahaman dasar tentang ajaran Islam mengenai akhlak mulia dan larangan perbuatan dosa. Beberapa mungkin sudah familiar dengan ayat-ayat Al-Qur'an terkait pergaulan bebas dan zina dari pembelajaran sebelumnya.
- **Minat:** Minat peserta didik bervariasi. Mereka cenderung tertarik pada pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan tantangan kehidupan remaja sehari-hari.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari latar belakang keluarga dan lingkungan sosial yang beragam, yang mempengaruhi tingkat pemahaman dan penerapan nilai-nilai agama.
- **Kebutuhan Belajar:** Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan PPT membantu penyampaian materi secara visual, sedangkan Kahoot memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan:** Materi ini mencakup pengetahuan faktual (ayat-ayat Al-Qur'an dan hadis terkait), pengetahuan konseptual (pengertian pergaulan bebas, zina, bahaya, dan upaya menghindarinya), serta pengetahuan metakognitif (refleksi diri dan komitmen menjaga diri).
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata:** Materi ini sangat relevan dengan kehidupan remaja saat ini, khususnya dalam menghadapi tantangan pergaulan bebas di era digital dan media sosial.
- **Tingkat Kesulitan:** Membaca ayat Al-Qur'an memerlukan ketekunan. Analisis kandungan ayat serta mengaitkannya dengan fenomena sosial membutuhkan penalaran kritis.

- Struktur Materi: Materi terstruktur mulai dari larangan pergaulan bebas (Q.S. al-Isra'/17: 32), larangan perbuatan zina (Q.S. an-Nur/24: 2), hingga review keseluruhan materi dan cara membentengi diri.
- Integrasi Nilai dan Karakter: Materi ini mengintegrasikan nilai-nilai keimanan, ketakwaan, kemandirian, penalaran kritis, dan kesehatan.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan: Peserta didik meyakini kebenaran larangan pergaulan bebas dan zina sebagai perintah Allah SWT.
- Penalaran Kritis: Peserta didik mampu menganalisis dalil-dalil dan dampak negatif pergaulan bebas serta zina.
- Kreativitas: Peserta didik mampu menyajikan paparan tentang bahaya pergaulan bebas dalam bentuk yang menarik.
- Kolaborasi: Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menganalisis materi.
- Kemandirian: Peserta didik memiliki komitmen untuk menjaga diri dari pergaulan bebas dan perbuatan zina.
- Komunikasi: Peserta didik mampu menyampaikan pesan-pesan keagamaan tentang larangan pergaulan bebas dengan baik.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR: 32 TAHUN 2024

Pada akhir Fase E, peserta didik mampu memahami beberapa ayat Al-Qur'an dan hadis, beberapa cabang iman (syu'ab al-Iman), manfaat menghindari penyakit hati, sumber hukum Islam, dan sejarah Islam di Indonesia.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Al-Qur'an Hadis	Peserta didik memahami ayat Al-Qur'an dan hadis tentang perintah berlomba-lomba dalam kebaikan, larangan pergaulan bebas, dan zina.
Akidah	Peserta didik memahami beberapa cabang iman (syu'ab al-Iman).
Akhlak	Peserta didik memahami manfaat menghindari penyakit hati.
Fikih	Peserta didik memahami sumber hukum Islam dan pentingnya menjaga lima prinsip dasar hukum Islam (al-kulliyat al-khamsah).
Sejarah Peradaban Islam	Peserta didik memahami sejarah masuknya Islam ke Indonesia dan peran tokoh ulama dalam penyebarannya.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- Pendidikan Kewarganegaraan: Norma dan hukum sosial, hak asasi manusia, tanggung jawab warga negara.
- Sosiologi/Antropologi: Perilaku sosial remaja, budaya pergaulan, dampak media sosial, dan dinamika masyarakat.
- Biologi/Pendidikan Jasmani dan Kesehatan: Kesehatan reproduksi, penyakit menular seksual, dan menjaga kebersihan diri.
- Bahasa Indonesia: Kemampuan membaca, menganalisis teks, dan menyajikan paparan yang efektif.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (Treatment 1) - Pergaulan Bebas:

- Peserta didik mampu membaca Q.S. al-Isra'/17: 32 beserta artinya dengan benar.
- Peserta didik mampu memahami kandungan dan tafsir Q.S. al-Isra'/17: 32 terkait larangan pergaulan bebas melalui penjelasan guru.
- Peserta didik mampu mengidentifikasi dampak negatif pergaulan bebas bagi individu, keluarga, dan masyarakat.
- Peserta didik mampu menjawab kuis interaktif berbasis aplikasi Kahoot terkait materi pergaulan bebas.

Pertemuan 2 (Treatment 2) - Perbuatan Zina:

- Peserta didik mampu membaca Q.S. an-Nur/24: 2 beserta artinya dengan benar.
- Peserta didik mampu memahami kandungan dan tafsir Q.S. an-Nur/24: 2 terkait larangan perbuatan zina melalui penjelasan guru.
- Peserta didik mampu mengidentifikasi dampak negatif perbuatan zina dari aspek agama, kesehatan, sosial, dan psikologis.
- Peserta didik mampu menjawab kuis interaktif berbasis aplikasi Kahoot terkait materi perbuatan zina.

Pertemuan 3 (Treatment 3) - Review Keseluruhan Materi:

- Peserta didik mampu mengulas kembali kandungan Q.S. al-Isra'/17: 32 dan Q.S. an-Nur/24: 2 secara menyeluruh.
- Peserta didik mampu merumuskan cara-cara efektif membentengi diri dari pergaulan bebas dan perbuatan zina berdasarkan kedua ayat tersebut.
- Peserta didik mampu menyampaikan pendapat dalam sesi tanya jawab terkait keseluruhan materi.
- Peserta didik mampu menjawab kuis interaktif berbasis aplikasi Kahoot sebagai evaluasi akhir keseluruhan materi.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Penyebab dan dampak pergaulan bebas di kalangan remaja modern (media sosial, tekanan teman sebaya, kurangnya pengawasan orang tua).
- Larangan dan dampak perbuatan zina dalam perspektif agama, kesehatan, dan sosial.
- Strategi efektif menjaga diri dari pergaulan bebas dan zina di era digital.
- Peran keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam membentengi remaja dari pergaulan bebas dan zina.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Praktik Pedagogis:

- Model Pembelajaran: Problem-Based Learning. Siswa diajak menganalisis masalah pergaulan bebas dan perbuatan zina melalui tanya jawab dan penjelasan guru.
- Metode: Ceramah dan Tanya Jawab.
- Media: PowerPoint (PPT) sebagai alat bantu penyampaian materi secara visual, dan aplikasi Kahoot sebagai media kuis interaktif di akhir setiap pertemuan.
- Pendekatan Deep Learning:
 - Mindful Learning: Mendorong siswa merenungkan makna setiap ayat dan relevansinya dengan kehidupan sehari-hari.
 - Meaningful Learning: Menghubungkan ajaran agama dengan tantangan nyata kehidupan remaja sehingga materi terasa relevan dan memberikan solusi praktis.
 - Joyful Learning: Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui tanya jawab aktif dan penggunaan aplikasi Kahoot sebagai kuis interaktif yang memotivasi siswa.

2. Lingkungan Belajar:

- Ruang Fisik: Ruang kelas yang kondusif, dilengkapi proyektor untuk menampilkan PPT dan layar untuk aplikasi Kahoot.
- Budaya Belajar: Menciptakan suasana saling menghargai, berani bertanya, dan terbuka dalam berdiskusi.

3. Pemanfaatan Digital:

- PowerPoint (PPT): Digunakan sebagai alat bantu visual dalam penyampaian materi oleh guru pada setiap pertemuan.
- Aplikasi Kahoot: Digunakan sebagai media kuis interaktif di akhir setiap pertemuan. Peserta didik bergabung menggunakan kode game melalui smartphone. Kahoot berfungsi untuk menguji pemahaman materi, meningkatkan motivasi belajar, dan memberikan umpan balik langsung.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1 (TREATMENT 1): Larangan Pergaulan Bebas

Materi: Q.S. al-Isra'/17: 32 - Larangan Mendekati Pergaulan Bebas

1. Kegiatan Pendahuluan (± 15 menit):

- Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa.
- Mindful Learning: Guru meminta siswa merenungkan sejenak arti penting menjaga diri dari pergaulan bebas dalam kehidupan sehari-hari.
- Meaningful Learning: Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Mengapa agama Islam melarang pergaulan bebas? Apa tantangan pergaulan yang kalian hadapi saat ini?"
- Guru menampilkan slide pembuka PPT yang menarik untuk membangkitkan minat belajar siswa.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini.

2. Kegiatan Inti (± 55 menit):

- Guru menampilkan materi menggunakan PPT yang memuat Q.S. al-Isra'/17: 32 beserta artinya.
- Guru meminta beberapa siswa membaca Q.S. al-Isra'/17: 32 secara bergantian.
- Guru menjelaskan kandungan dan tafsir Q.S. al-Isra'/17: 32 terkait larangan mendekati pergaulan bebas.
- Guru menjelaskan dampak negatif pergaulan bebas dari aspek agama, kesehatan, sosial, dan psikologis menggunakan slide PPT.
- Tanya Jawab: Guru membuka sesi tanya jawab. Siswa didorong aktif bertanya dan menanggapi materi tentang pergaulan bebas.
- Kuis Kahoot (Treatment 1): Guru menjalankan sesi kuis menggunakan aplikasi Kahoot. Siswa bergabung menggunakan kode game melalui smartphone. Soal mencakup materi Q.S. al-Isra'/17: 32 dan larangan pergaulan bebas. (Soal terlampir)

3. Kegiatan Penutup (± 10 menit):

- Guru membahas hasil kuis Kahoot bersama siswa, mengklarifikasi jawaban yang kurang tepat.
- Guru bersama siswa menyimpulkan materi larangan pergaulan bebas berdasarkan Q.S. al-Isra'/17: 32.
- Guru menyampaikan gambaran materi pertemuan berikutnya (larangan perbuatan zina - Q.S. an-Nur/24: 2).
- Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

PERTEMUAN 2 (TREATMENT 2): Larangan Perbuatan Zina

Materi: Q.S. an-Nur/24: 2 - Larangan Perbuatan Zina

1. Kegiatan Pendahuluan (± 15 menit):

- Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa.
- Guru melakukan review singkat materi pertemuan sebelumnya (Q.S. al-Isra'/17: 32) melalui tanya jawab lisan.
- Meaningful Learning: Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Selain pergaulan bebas, apa yang kalian ketahui tentang larangan zina dalam Islam dan dampaknya bagi kehidupan?"
- Guru menampilkan slide PPT pembuka yang menarik terkait materi pertemuan ini.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini.

2. Kegiatan Inti (± 55 menit):

- Guru menampilkan materi menggunakan PPT yang memuat Q.S. an-Nur/24: 2 beserta artinya.
- Guru meminta beberapa siswa membaca Q.S. an-Nur/24: 2 secara bergantian.
- Guru menjelaskan kandungan dan tafsir Q.S. an-Nur/24: 2 terkait larangan perbuatan zina.
- Guru menjelaskan dampak negatif perbuatan zina dari aspek agama, kesehatan, sosial, dan psikologis menggunakan slide PPT.
- Tanya Jawab: Guru membuka sesi tanya jawab. Siswa didorong aktif bertanya dan menyampaikan pendapat terkait materi perbuatan zina.

- Kuis Kahoot (Treatment 2): Guru menjalankan sesi kuis menggunakan aplikasi Kahoot. Soal mencakup materi Q.S. an-Nur/24: 2 dan larangan perbuatan zina. (Soal terlampir)

3. Kegiatan Penutup (± 10 menit):

- Guru membahas hasil kuis Kahoot, memberikan penguatan pada materi yang masih kurang dipahami.
- Guru bersama siswa menyimpulkan materi larangan perbuatan zina berdasarkan Q.S. an-Nur/24: 2.
- Guru menyampaikan gambaran pertemuan berikutnya (review keseluruhan materi Bab 6).
- Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

PERTEMUAN 3 (TREATMENT 3): Review Keseluruhan Materi

Materi: Review Q.S. al-Isra'/17: 32 dan Q.S. an-Nur/24: 2 serta Cara Membentengi Diri

1. Kegiatan Pendahuluan (± 15 menit):

- Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa.
- Guru melakukan review singkat kedua materi sebelumnya (Q.S. al-Isra'/17: 32 dan Q.S. an-Nur/24: 2) melalui tanya jawab.
- Meaningful Learning: Guru memotivasi siswa bahwa ilmu yang telah dipelajari perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk ketakwaan dan perlindungan diri.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini.

2. Kegiatan Inti (± 55 menit):

- Guru menampilkan slide PPT yang merangkum keseluruhan materi Bab 6: Q.S. al-Isra'/17: 32, Q.S. an-Nur/24: 2, dampak negatif pergaulan bebas dan zina, serta cara membentengi diri.
- Guru meminta beberapa siswa membaca Q.S. al-Isra'/17: 32 dan Q.S. an-Nur/24: 2 secara bergantian sebagai pengulangan.
- Guru menjelaskan cara-cara efektif membentengi diri dari pergaulan bebas dan perbuatan zina berdasarkan kedua ayat dan hadis terkait.
- Tanya Jawab: Guru membuka sesi tanya jawab menyeluruh. Siswa didorong menyampaikan pendapat tentang cara yang paling relevan untuk diterapkan dalam kehidupan mereka.
- Kuis Kahoot (Treatment 3 - Evaluasi Akhir): Guru menjalankan sesi kuis Kahoot sebagai evaluasi akhir komprehensif. Soal mencakup keseluruhan materi Bab 6: Q.S. al-Isra'/17: 32, Q.S. an-Nur/24: 2, dampak negatif pergaulan bebas dan zina, serta cara membentengi diri. (Soal terlampir)

3. Kegiatan Penutup (± 10 menit):

- Guru membahas hasil kuis Kahoot secara menyeluruh sebagai umpan balik akhir.
- Guru bersama siswa menyimpulkan keseluruhan materi Bab 6.
- Guru menguatkan komitmen siswa untuk menjaga diri dari pergaulan bebas dan perbuatan zina demi melindungi harkat dan martabat manusia.
- Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen Awal (Diagnostik):

- Format: Pertanyaan pemantik lisan di awal setiap pertemuan.
- Contoh: "Apa yang kamu ketahui tentang pergaulan bebas?" / "Apa dampak negatif perbuatan zina?"

Asesmen Proses (Formatif):

- Observasi keaktifan siswa dalam membaca ayat dan sesi tanya jawab setiap pertemuan.
- Kuis Interaktif Kahoot: Dilaksanakan di akhir setiap pertemuan (Treatment 1, 2, dan 3) sebagai asesmen formatif berbasis digital untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

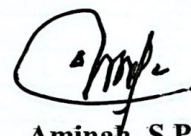
Asesmen Akhir (Sumatif):

- Format: Tes tertulis dan/atau penilaian lisan.
- "Jelaskan kandungan Q.S. al-Isra'/17: 32 dan kaitannya dengan larangan pergaulan bebas!"
- "Jelaskan kandungan Q.S. an-Nur/24: 2 dan dampak perbuatan zina bagi kehidupan manusia!"
- "Sebutkan minimal 3 cara efektif membentengi diri dari pergaulan bebas dan zina berdasarkan ajaran Islam!"

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Budiono, S.Pd
NIP. 197809282007011004

Kuantan Sako, 05 Mei 2026
Guru Mata Pelajaran


Aminah, S.Pd.I
NIP. 197807182023212007