



Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMK N 2 Doloksanggul

Edom Sibagariang¹, Maria Widiastuti², Helena Turnip³, Nisma Simorangkir⁴, Rawatri Sitanggang⁵

¹Mahasiswa, Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung

^{2,3,4,5}Dosen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung

*correspondence: edomsibaga@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMK N 2 Doloksanggul Tahun Pembelajaran 2025/2026. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif jenis penelitian *pre-experimental design* dengan menggunakan *one group pretest-posttest*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Doloksanggul, yang beragama Kristen Protestan sebanyak 316 siswa dan ditetapkan sampel sebanyak 30 orang menggunakan teknik *purposive sampling* yakni kelas XI Pengelasan. Data dikumpulkan dengan angket tertutup positif sebanyak 27 item untuk pretest dan 27 item untuk posttest. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti pada siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Doloksanggul Tahun Pembelajaran 2025/2026 sesuai dengan yang diharapkan dibuktikan dengan: 1) Uji signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($\alpha=0,05$; $dk=n-1=29$) yaitu sebesar $19,585 > 2,045$; 2) Peningkatan nilai rata-rata *pre-test* yaitu 78,50 menjadi 99,67 pada *post-test*. Dari nilai tersebut terjadi peningkatan sebesar 21,17 nilai *post-test* dari nilai *pre-test* setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran Kahoot. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti pada siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Doloksanggul Tahun Pembelajaran 2025/2026 diterima.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Kahoot*, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Kristen.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Kristen merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter siswa. Melalui Pendidikan Agama Kristen, siswa diarahkan untuk mengenal kebenaran firman Tuhan, membentuk pola pikir yang sesuai dengan nilai-nilai Kristiani, serta mengembangkan perilaku yang mencerminkan iman

dalam kehidupan sehari-hari (Pandia, 2021). Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi berfungsi sebagai dorongan yang menggerakkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran secara aktif. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik cenderung menunjukkan ketekunan, tanggung jawab, keberanian dalam menghadapi tantangan, serta kesediaan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Motivasi juga berperan dalam meningkatkan konsistensi belajar dan mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar secara optimal.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Kristen di SMK Negeri 2 Doloksanggul kelas XI Tahun Ajaran 2025/2026, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan kejenuhan ketika mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Kondisi tersebut terlihat dari kecenderungan siswa yang lebih memberikan perhatian kepada mata pelajaran produktif yang berkaitan langsung dengan jurusan atau kompetensi keahlian mereka. Sebaliknya, mata pelajaran yang dianggap tidak berkaitan secara langsung dengan bidang keahlian cenderung dipandang kurang penting. Keadaan ini menyebabkan sebagian siswa mengikuti pembelajaran hanya sebatas memenuhi kewajiban kehadiran tanpa menunjukkan ketertarikan yang sungguh-sungguh terhadap materi yang dipelajari. Rendahnya ketertarikan tersebut tampak melalui beberapa perilaku siswa selama proses pembelajaran, seperti kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman sebangku, enggan mengajukan maupun menjawab pertanyaan, serta kurang sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, terdapat siswa yang cenderung cepat merasa puas terhadap pencapaian yang diperoleh meskipun masih terdapat materi pembelajaran yang belum dipahami secara memadai. Kondisi tersebut menunjukkan adanya permasalahan dalam motivasi belajar siswa yang perlu mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran (Guru Pendidikan Agama Kristen, 2025). Berdasarkan hasil uji coba awal (pretest) yang dilakukan dalam penelitian, diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 78,50. Hasil tersebut menjadi dasar perlunya upaya pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan dan memberikan berbagai peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif. Kehadiran internet dan berbagai platform digital memungkinkan siswa memperoleh informasi dan sumber belajar secara lebih cepat serta mudah. Perubahan karakteristik peserta didik yang semakin akrab dengan teknologi juga menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, guru Pendidikan Agama Kristen perlu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta bermakna.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk mendukung kebutuhan tersebut adalah Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan pertanyaan dan materi melalui aktivitas interaktif. Media ini menggabungkan unsur permainan, kompetisi yang sehat, interaksi digital, dan evaluasi dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada penjelasan guru.

Kahoot juga dapat digunakan bersama berbagai media digital lainnya, seperti Quizizz, Blooket, Mentimeter, Nearpod, Padlet, Wordwall, dan Google Forms. Namun, Kahoot memiliki karakteristik yang secara khusus menempatkan unsur permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran sehingga menarik untuk dikaji dalam kaitannya dengan motivasi belajar siswa.

Kahoot menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru mengemas pembelajaran secara lebih interaktif. Salah satu karakteristik yang dapat dimanfaatkan adalah penyajian materi dan pertanyaan dalam suasana permainan sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif. Selain itu, Kahoot memberikan umpan balik secara langsung (real-time), sehingga siswa dapat mengetahui hasil jawabannya dengan segera. Umpan balik tersebut dapat mendorong siswa untuk mengetahui kesalahan, memperbaiki pemahaman, serta berusaha memperoleh hasil yang lebih baik pada aktivitas berikutnya. Interaksi yang berlangsung selama penggunaan Kahoot juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi turut terlibat dalam menjawab pertanyaan, mengikuti tantangan, dan mengevaluasi pemahamannya.

Karakteristik tersebut relevan dengan kebutuhan pembelajaran bagi peserta didik yang telah terbiasa dengan lingkungan digital. Penggunaan Kahoot dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara sehat. Melalui pendekatan tersebut, siswa memiliki kesempatan untuk belajar sambil bermain sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Penelitian Hermawati dan Solihin (2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dapat mendukung perhatian, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dan interaksi yang terdapat dalam Kahoot dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, penggunaan Kahoot juga memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan nilai Kristiani. Pasaribu et al. (2025) menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif siswa melalui penyajian materi dalam bentuk permainan edukatif. Suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menantang dapat membantu mengurangi kejenuhan yang muncul dalam pembelajaran konvensional. Selain digunakan sebagai sarana evaluasi, media digital seperti Kahoot dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai Kristiani, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan sikap menghargai orang lain. Dengan demikian, pemanfaatan Kahoot dapat diarahkan untuk mendukung pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan sekaligus sikap dan nilai iman Kristen. Pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Berdasarkan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Kristen di SMK Negeri 2 Doloksanggul, rendahnya semangat belajar siswa merupakan salah satu kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran (Guru Pendidikan Agama Kristen, 2025). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran agar proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu membangun perhatian dan keterlibatan siswa.

Pemilihan Kahoot sebagai media pembelajaran memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajaran pada era digital karena menawarkan pengalaman belajar yang interaktif melalui perpaduan antara materi, permainan, kompetisi yang sehat, dan umpan balik langsung. Penelitian Hayati (2024) menunjukkan adanya keterkaitan penggunaan media Kahoot dengan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti perlu dikaji lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental design dengan rancangan one group pretest-posttest design. Dalam rancangan ini, penelitian melibatkan satu kelompok eksperimen yang diberikan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Pengukuran awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui kondisi motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran Kahoot, kemudian siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot. Setelah perlakuan selesai, dilakukan pengukuran akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Doloksanggul. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Kondisi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk menguji penggunaan media pembelajaran Kahoot sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini direncanakan dilaksanakan pada Mei–Juni 2026. Populasi merupakan keseluruhan subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 2 Doloksanggul yang beragama Kristen Protestan, dengan jumlah 316 siswa yang tersebar dalam 12 kelas. Dari keseluruhan populasi tersebut, peneliti menentukan satu kelas sebagai sampel penelitian menggunakan teknik purposive sampling. Kelas yang dipilih adalah kelas XI Pengelasan yang berjumlah 30 siswa dan ditetapkan sebagai kelompok eksperimen. Pemilihan kelas XI Pengelasan dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, diketahui bahwa siswa kelas XI Pengelasan menunjukkan motivasi belajar yang masih rendah selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran, rendahnya partisipasi dalam kegiatan kelas, serta kurangnya antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, kelas XI Pengelasan dipandang sesuai untuk dijadikan kelompok eksperimen dalam penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif,

menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Kahoot dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik bersama Universitas Teknologi dan Sains Norwegia, kemudian diperkenalkan kepada publik pada tahun 2013. Sejak diperkenalkan, Kahoot mengalami perkembangan yang cukup pesat dan digunakan sebagai salah satu media pembelajaran digital pada berbagai jenjang pendidikan (Sumarso, 2019).

Menurut Cristiani et al. (2019), Kahoot dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam menghadirkan kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran. Melalui kuis interaktif yang dikemas dalam bentuk permainan, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga dapat mendorong kenyamanan dan keterlibatan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan Kahoot memungkinkan guru mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar sehingga proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Sejalan dengan hal tersebut, Bunyamin et al. (2020) menjelaskan bahwa Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan untuk memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik, serta membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Kahoot memungkinkan guru menyajikan materi atau pertanyaan dalam bentuk kuis yang interaktif sehingga siswa terdorong untuk memberikan respons secara langsung. Proses tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional. Komalasari et al. (2023) juga menjelaskan bahwa penggunaan game interaktif Kahoot dapat mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekaligus membantu guru dalam proses penilaian. Fitur laporan hasil kuis memungkinkan guru memperoleh informasi mengenai capaian siswa setelah mengikuti aktivitas pembelajaran. Data tersebut dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan menentukan tindak lanjut pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa Kahoot merupakan media pembelajaran digital berbasis permainan yang menggabungkan unsur interaktivitas, kompetisi, evaluasi, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Kahoot tidak hanya dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur pemahaman siswa, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk menciptakan variasi pembelajaran yang lebih menarik. Konten yang disajikan melalui Kahoot dapat dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan diarahkan untuk mendorong siswa memahami materi secara lebih mendalam. Selain digunakan dalam pembelajaran di kelas, Kahoot juga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar di luar kelas sehingga memberikan fleksibilitas bagi guru dan siswa dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran berbasis teknologi (Bunyamin et al., 2020).

Selama pelaksanaan penelitian pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di kelas XI SMK Negeri 2 Doloksanggul Tahun Pembelajaran 2025/2026, peneliti menemukan adanya perubahan dalam keterlibatan siswa selama proses pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot. Penerapan pembelajaran dilakukan melalui dua tahap, yaitu penyampaian materi dengan metode cerita berbasis teks dan dilanjutkan dengan kegiatan kuis menggunakan Kahoot. Pada tahap awal pembelajaran, peneliti menyampaikan materi melalui cerita yang disusun dalam bentuk teks dengan

tujuan membantu siswa memahami materi secara lebih terarah dan memberikan gambaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Setelah penyampaian materi selesai, siswa diberikan kuis melalui Kahoot sebagai bentuk evaluasi terhadap pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan.

Pada saat penyampaian materi melalui metode cerita berbasis teks, siswa mulai diarahkan untuk memperhatikan alur cerita dan menghubungkan isi materi dengan pengalaman atau keadaan yang dekat dengan kehidupan mereka. Selama proses tersebut, peneliti memberikan penjelasan dan pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengikuti pembelajaran secara bertahap. Setelah materi selesai disampaikan, peneliti kemudian mengarahkan siswa untuk mengikuti kuis menggunakan Kahoot. Perubahan suasana pembelajaran mulai terlihat ketika kuis Kahoot diberikan. Siswa menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap pertanyaan yang ditampilkan dan berusaha memberikan jawaban dalam waktu yang telah ditentukan.

Penggunaan Kahoot dalam tahap kuis membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat berusaha menjawab setiap pertanyaan dengan sungguh-sungguh dan menunjukkan ketertarikan ketika hasil jawaban serta skor ditampilkan. Adanya batas waktu dalam menjawab membuat siswa lebih berkonsentrasi dalam memahami pertanyaan sebelum menentukan jawaban. Selain itu, tampilan hasil kuis memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengetahui jawaban yang benar dan memahami bagian materi yang masih belum dikuasai. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat mendukung motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan setiap pertanyaan yang diberikan.

Peneliti juga menemukan bahwa penggunaan kuis Kahoot setelah penyampaian materi melalui cerita berbasis teks membantu mempertahankan perhatian siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Siswa terdorong untuk mengingat kembali isi materi ketika menjawab pertanyaan dalam kuis. Ketika memperoleh jawaban yang kurang tepat, siswa dapat mengetahui hasilnya dan kembali memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh peneliti. Dengan demikian, terdapat keterkaitan antara tahap penyampaian materi dan tahap kegiatan kuis menggunakan Kahoot, karena siswa menggunakan pemahaman yang diperoleh dari cerita dan penjelasan sebelumnya untuk menjawab pertanyaan dalam kuis. Namun, meskipun penerapan media pembelajaran Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, dalam pelaksanaannya siswa masih dapat mengalami beberapa kendala yang memengaruhi kelancaran proses pembelajaran. Salah satu kendala yang dihadapi oleh peneliti adalah perangkat yang digunakan oleh siswa. Penggunaan Kahoot membutuhkan smartphone, tablet, laptop, atau perangkat digital lainnya yang dapat terhubung dengan internet. Dalam pelaksanaannya, tidak semua siswa memiliki perangkat dengan kondisi dan kemampuan yang sama. Beberapa siswa mengalami kendala, seperti perangkat yang lambat, baterai habis, kapasitas penyimpanan yang terbatas, atau perangkat mengalami gangguan saat mengakses Kahoot. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa terlambat atau tertinggal dalam mengikuti kuis. Selain itu, apabila siswa harus menggunakan perangkat secara bergantian dengan teman, kesempatan untuk mengikuti pembelajaran secara optimal juga dapat berkurang.

Kendala berikutnya berkaitan dengan keterbatasan jaringan internet. Kahoot membutuhkan koneksi internet yang cukup stabil agar siswa dapat bergabung dalam

permainan, membaca pertanyaan, memilih jawaban, dan menerima hasil secara langsung. Ketika jaringan internet tidak stabil, siswa dapat mengalami keterlambatan dalam mengakses soal atau jawaban yang diberikan tidak segera terkirim. Kondisi tersebut dapat membuat siswa kehilangan waktu dalam menjawab pertanyaan dan pada akhirnya memengaruhi hasil yang diperoleh dalam permainan.

Kendala lainnya adalah siswa dapat mengalami kesulitan dalam memahami pertanyaan yang diberikan dalam waktu yang terbatas. Kahoot memiliki karakteristik permainan yang mendorong siswa untuk menjawab pertanyaan dengan cepat. Bagi sebagian siswa, batas waktu tersebut dapat menimbulkan tekanan sehingga mereka lebih berfokus pada kecepatan menjawab daripada memahami pertanyaan secara mendalam. Siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk membaca dan memahami soal dapat merasa kesulitan untuk menyelesaikan pertanyaan tepat waktu. Akibatnya, jawaban yang diberikan belum tentu mencerminkan pemahaman siswa terhadap materi, karena siswa dapat memilih jawaban secara terburu-buru.

Selain itu, adanya sistem skor dan peringkat dalam Kahoot dapat memberikan pengalaman yang berbeda bagi setiap siswa. Sebagian siswa mungkin merasa lebih bersemangat ketika memperoleh skor tinggi, sedangkan siswa yang memperoleh skor rendah dapat merasa kurang percaya diri atau kurang termotivasi untuk mengikuti permainan berikutnya. Perbedaan kemampuan siswa dalam memahami materi dan kecepatan menjawab juga dapat menyebabkan hasil yang diperoleh tidak sama. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot perlu dipandang sebagai sarana untuk membantu proses belajar, bukan semata-mata sebagai kompetisi untuk memperoleh skor tertinggi.

Kendala juga dapat muncul ketika siswa belum terbiasa menggunakan media pembelajaran digital. Siswa mungkin mengalami kesulitan ketika pertama kali bergabung ke dalam permainan, memasukkan kode permainan, memasukkan nama, berpindah dari satu soal ke soal berikutnya, atau menggunakan fitur tertentu dalam Kahoot. Kesulitan tersebut dapat membuat siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, setelah siswa terbiasa menggunakan Kahoot dan memahami cara penggunaannya, hambatan tersebut dapat berkurang.

Berdasarkan temuan peneliti diatas, penggunaan media pembelajaran dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Dalam penelitian ini, pembelajaran dilaksanakan melalui penyampaian materi dengan metode cerita berbasis teks, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan kuis menggunakan Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Penggunaan Kahoot memiliki beberapa kelebihan, seperti penyajian soal secara interaktif, adanya batas waktu, serta tampilan skor dan hasil jawaban secara langsung yang dapat mendorong siswa untuk lebih sungguh-sungguh, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum penerapan media pembelajaran Kahoot sebesar 78,50, sedangkan setelah penerapan media pembelajaran Kahoot sebesar 99,585, sehingga terdapat peningkatan sebesar 21,17. Meskipun Kahoot terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa masih terdapat beberapa kendala berupa jaringan internet yang kurang stabil, keterbatasan perangkat, kemampuan memahami soal dalam waktu terbatas, serta kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi digital. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran Kahoot perlu didukung oleh kesiapan guru serta sarana dan prasarana yang memadai, sehingga media tersebut

dapat dimanfaatkan secara optimal dan berbagai kendala yang muncul selama proses pembelajaran dapat diminimalkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} adalah $t_{hitung} = 19,585 > t_{tabel} = 2,045$ hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar PAK Siswa kelas XI SMK N 2 Doloksanggul Tahun Pembelajaran 2025/2026. Berdasarkan hasil analisa data diketahui bahwa rata-rata keseluruhan motivasi belajar PAK Siswa kelas XI SMK N 2 Doloksanggul Tahun Pembelajaran 2025/2026 adalah meningkat dari nilai *pre-test* yaitu sebesar 78,50 menjadi nilai 99,67 pada *post-test* artinya bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar PAK Siswa kelas XI SMK N 2 Doloksanggul Tahun Pembelajaran 2025/2026 sebesar 21,67 karena penerapan media pembelajaran Kahoot.

DAFTAR PUSTAKA

- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran. *Jurnal Kehumasan*, 3(1).
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pemikiran Abraham Maslow tentang motivasi dalam belajar. *Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, 6(1).
- Cristiani, N., Adrianto, H., Anggraini, L. D., & Goein, A. M. (2019). *Modul teknologi pembelajaran Kahoot*. CV Jejak.
- Dalyono, M. (2015). *Psikologi pendidikan*. PT Rineka Cipta.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1).
- Dimiyati, & Mudjiono. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Guru Pendidikan Agama Kristen. (2025, November 25). *Hasil observasi dan wawancara*. SMK Negeri 2 Doloksanggul.
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis artikel metode motivasi dan fungsi motivasi belajar siswa. *Indonesia Journal of Intellectual Publication*, 3.
- Harahap, Z. N., Azmi, N., Wariono, & Nasution, F. (2023). Motivasi pengajaran dan pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3).
- Hayati, N. (2024). Analisis pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap motivasi belajar siswa di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya. *Jurnal Sosial Ekonomi dan Sains*, 3(3).
- Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2).

- Herwati, M. M. A., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D. J., Zulaichoh, S., Aniyati, K., Haryanto, T., Putri, S. S., & Kristanto, B. (2023). *Motivasi dalam pendidikan*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Komalasari, D., Muhammad, H., & Ajo, S. (2023). Penggunaan game interaktif Kahoot sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Kehumasan*, 3(4).
- Maryam. (2016). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2).
- Mukhlis. (2020). *Pengaruh media Kahoot terhadap minat belajar siswa di SMK S Darul Ihsan Aceh Besar* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry].
- Pasaribu, Y. V. A., Siregar, N., & Aritonang, U. E. (2025). Kompetensi profesional guru PAK dalam mempersiapkan media pembelajaran berbasis teknologi aplikasi Kahoot bagi generasi muda di era *Society 5.0* di SMA Negeri 1 Perbaungan. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(3).
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Sholihah, I. A., Khoirun, N. N., & Cherya, K. N. A. (2023). Analisis keuntungan dan kerugian Kahoot sebagai platform media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2).
- Simatupang, H., Simatupang, R., & Napitupulu, T. M. (2020). *Pengantar Pendidikan Agama Kristen*. Penerbit Andi.
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W. S., & Azahari, A. R. (2020). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SD N Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1).
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Ed. 2). Alfabeta.
- Supriyaddin, Rizaluddin, & Fitrianti. (2022). Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(2).
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Sekretariat Negara.
- Wahyu, Y., Suhadah, Ulfaturrahmah, Dwi, H. I., & Mulyaningsih. (2024). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 32 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).