

Pengaruh Persepsi Penggunaan Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa SMK

Riyan Hidayathulloh^{1*}, Edy², Sholeh Abdul Qudus³

¹ Pendidikan Agama Islam, STAI Sirojul Falah, Bogor, Indonesia

² Pendidikan Agama Islam, STAI Sirojul Falah, Bogor, Indonesia

³ Pendidikan Agama Islam, STAI Sirojul Falah, Bogor, Indonesia

[*riyanya786@gmail.com](mailto:riyanya786@gmail.com)¹, [*edybqm@gmail.com](mailto:edybqm@gmail.com)², [*qudussholeh21@gmail.com](mailto:qudussholeh21@gmail.com)³

ARTICLE INFO

Article history:

Received 15 Juni 2026

Revised 20 Juni 2026

Accepted 25 Juni 2026

Available online 03 Juli 2026

Kata Kunci:

Persepsi, Kahoot!, Motivasi belajar.

Keywords:

Perception, Kahoot!, Learning motivation.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Author.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh persepsi penggunaan media gamifikasi Kahoot! terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Islam Terpadu Green Bhakti Insani Bogor. Penelitian kuantitatif ini menggunakan pendekatan survei dengan populasi seluruh siswa sebanyak 46 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner skala Likert. Analisis data menggunakan regresi linear sederhana berbantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan persepsi penggunaan Kahoot! berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa PAI dengan kontribusi sebesar 47,3%. Kesimpulannya, semakin baik persepsi siswa terhadap Kahoot!, semakin tinggi motivasi belajar mereka.

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of perceptions of using Kahoot! gamification media on students' learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) at SMK Islam Terpadu Green Bhakti Insani Bogor. This quantitative research used a survey approach with a population of 46 students. Data was collected through Likert scale questionnaires. Data analysis used simple linear regression assisted by SPSS. The results showed that the perception of using Kahoot! had a positive and significant effect on PAI students' learning motivation with a contribution of 47.3%. In conclusion, the better the students' perception of Kahoot!, the higher their learning motivation.

1. PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Dinamika disrupti teknologi di era digital modern membawa konsekuensi yang sangat besar terhadap transformasi tatanan instruksional di berbagai tingkat satuan pendidikan (Seprina et al., 2024). Institusi pendidikan yang berbasis nilai-nilai keislaman kini dihadapkan pada urgensi adaptasi manajemen operasional pembelajaran yang harus tanggap terhadap penetrasi media digital. Hal ini menjadi esensial demi mempertahankan efektivitas proses transfer ilmu pengetahuan dan nilai-nilai spiritual keagamaan (Fadli & Dwiningrum, 2021). Kendati demikian, problematika mendasar yang masih kerap membayangi mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah rendahnya keterlibatan psikologis dan gairah belajar peserta didik di dalam ruang kelas (Susanti, 2025). Pendekatan pengajaran konvensional yang masih bertumpu dominan pada pola ekspositori satu arah (*teacher-centered learning*) cenderung memicu tingkat kejenuhan yang tinggi. Kondisi ini menjadi semakin problematik ketika dihadapkan pada Generasi Z yang memiliki karakteristik kognitif berbasis visual, sangat interaktif, dan terbiasa dengan rangsangan digital yang serba cepat (Selwyn, 2018).

*Corresponding author

E-mail addresses: [*riyanya786@gmail.com](mailto:riyanya786@gmail.com)

Berdasarkan telaah empiris dan observasi pendahuluan pada situasi riil di SMK Islam Terpadu Green Bhakti Insani Bogor, indikasi demotivasi ini terwujud secara nyata dalam berbagai bentuk disfungsi pembelajaran. Indikator tersebut mencakup rendahnya kedisiplinan waktu kehadiran siswa di kelas, penurunan atensi secara drastis saat guru memaparkan materi, keengganan berpartisipasi dalam diskusi, serta rendahnya daya tahan kognitif siswa dalam menuntaskan penugasan materi keagamaan. Bagi siswa di sekolah menengah kejuruan (SMK) yang kurikulumnya sangat berorientasi pada keterampilan teknis dan praktik laboratorium, mata pelajaran normatif seperti PAI seringkali dianaktirikan atau dianggap kurang relevan secara pragmatis. Mengingat signifikansi peran motivasi sebagai katalisator utama keberhasilan akademik, tata kelola kurikulum dan strategi instruksional di sekolah vokasi berbasis Islam dituntut untuk mampu menghadirkan inovasi media yang dapat menjembatani ekspektasi siswa modern, tanpa sedikit pun mereduksi esensi dan substansi spiritual dari materi yang diajarkan (Mustofa et al., 2023).

Sebagai langkah solutif yang komprehensif dalam penguatan tata kelola kelas digital, implementasi taktik *game-based learning* (pembelajaran berbasis permainan) melalui platform interaktif Kahoot! dinilai menjadi alternatif inovasi yang sangat strategis (Seprianti, 2025). Penggunaan teknologi kuis kompetitif ini dirancang sedemikian rupa guna memformulasikan ulang proses penyampaian materi dan evaluasi formatif menjadi aktivitas kolektif yang rekreatif namun bermakna. Secara normatif dan filosofis, kompetisi yang dihadirkan melalui elemen poin dan papan peringkat (*leaderboard*) dalam Kahoot! sejalan dengan spirit ajaran Islam, yakni *Fastabiqul Khairāt* atau semangat berlomba-lomba dalam mencapai kebaikan, sebagaimana direpresentasikan dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 148.

Secara teoretis, struktur motivasi belajar siswa dapat dikonstruksi dan dianalisis menggunakan perspektif Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang digagas oleh John Keller (Keller, 2016). Dalam ekosistem manajemen kurikulum modern, dinamika motivasi bukan lagi dipandang sebagai entitas internal yang statis, melainkan sebuah siklus kognitif-afektif yang dapat diintervensi melalui desain instruksional yang adaptif (Uno, 2023). Komponen atensi (*attention*) menuntut adanya stimulus visual-auditori dari media pembelajaran untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa di awal sesi (Hamid & Daroini, 2025). Aspek relevansi (*relevance*) menjamin adanya keterkaitan fungsional antara konten materi dengan format penyajian yang lekat dengan keseharian digital siswa. Selanjutnya, rasa percaya diri (*confidence*) dikonstruksi melalui penciptaan pengalaman sukses menjawab kuis secara real-time. Terakhir, kepuasan (*satisfaction*) tercapai saat siswa memperoleh pengakuan instan (*instant feedback*) dan visibilitas prestasi melalui sistem peringkat (Malisi, 2025).

Namun demikian, optimalisasi fungsional dan efisiensi teknologi instruksional Kahoot! ini sangat bergantung secara absolut pada bagaimana para siswa mempersepsikan instrumen tersebut di awal penggunaannya. Persepsi merupakan proses kognitif kompleks yang memfasilitasi individu untuk menginterpretasikan dan memberi makna terhadap stimulus lingkungan (Azkiya, 2023). Dalam hierarki adopsi teknologi, hal ini dibedah secara komprehensif melalui kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM). TAM menggarisbawahi dua determinan fundamental yang mengendalikan penerimaan pengguna terhadap sebuah inovasi: persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) (Davis, 1989). Aspek kemanfaatan berkaitan erat dengan keyakinan subjektif siswa bahwa pemanfaatan platform interaktif Kahoot! mampu mengakselerasi efisiensi belajar dan mempermudah pemahaman konsep keagamaan (Iffat & Laksmi, 2023). Sementara itu, dimensi kemudahan operasional menitikberatkan pada penilaian bahwa aplikasi tersebut tidak memerlukan beban kognitif atau usaha teknis yang berat (*effortless*), memiliki antarmuka yang sangat intuitif, serta praktis diakses melalui gawai siswa. Integrasi kedua dimensi persepsi ini secara simultan membentuk disposisi psikologis yang menjadi gerbang utama (*entry point*) menuju terbentuknya motivasi belajar yang solid (Salsabila & At, 2025).

Wacana akademis mengenai fungsionalisasi platform Kahoot! dalam ruang lingkup pendidikan sebenarnya telah banyak dipublikasikan oleh berbagai peneliti terdahulu. Mayoritas literatur berhasil mengonfirmasi eksistensi media berbasis gim ini dalam mendongkrak retensi memori dan antusiasme belajar siswa, terutama pada disiplin ilmu eksakta dan bahasa (Buntu et al., 2022; Pitriani & Dantes, 2024). Walakin, sebagian besar studi yang eksis cenderung menempatkan analisis Kahoot! murni dalam koridor efektivitas hasil belajar di sekolah-sekolah umum, tanpa mengaitkan dimensi psikologis penerimaan teknologi (TAM) secara integratif dengan struktur motivasi (ARCS). Terlebih lagi, masih ditemukan kelangkaan referensi akademik (*research gap*) yang secara spesifik menguji kausalitas kedua variabel tersebut dalam ekosistem pembelajaran PAI pada jenjang sekolah menengah kejuruan (SMK) berbasis Islam terpadu. Lembaga seperti SMK Islam Terpadu Green Bhakti Insani memiliki karakteristik yang sangat distingtif; mereka menanggung beban sinkronisasi antara pencapaian kompetensi keahlian vokasional tingkat tinggi dengan tuntutan internalisasi tata nilai akhlak keagamaan yang ketat.

Oleh karena itu, sisi kebaruan ilmiah (*novelty*) dari penelitian ini bersandar pada konseptualisasi pengujian empiris kuantitatif yang mengintegrasikan secara utuh teori penerimaan teknologi (TAM) dengan konstruk motivasi psikologis (ARCS) dalam satu kerangka kausalitas di ranah pendidikan vokasi Islam. Penelitian ini memosisikan pemanfaatan platform Kahoot! bukan sekadar sebagai alat peraga temporer, melainkan sebagai elemen strategis dari manajemen kelas digital yang dampaknya diukur secara presisi melalui analisis statistik regresi linear. Berdasarkan konstruksi pemikiran teoretis yang telah diuraikan, hipotesis utama yang diajukan dalam telaah ini adalah bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari persepsi penggunaan media Kahoot! terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Melalui pembuktian empiris ini, penelitian ditujukan untuk menganalisis dan mendeskripsikan secara mendalam sejauh mana tingkat penerimaan siswa terhadap kepraktisan dan manfaat media Kahoot! mampu memfasilitasi penguatan motivasi belajar mereka. Luaran dari riset ini diharapkan mampu menyumbangkan kontribusi teoretis sekaligus implikasi manajerial aplikatif bagi perumusan kebijakan media pembelajaran interaktif di lingkungan lembaga pendidikan kejuruan Islam.

2. METODE/METHOD

a. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei jenis asosiatif kausal. Pendekatan ini dipilih untuk menguji secara empiris hubungan sebab-akibat (kausalitas) antara variabel independen, yaitu Persepsi Penggunaan Kahoot! (X), terhadap variabel dependen, yaitu Motivasi Belajar Siswa (Y) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

b. Populasi, Sampel, dan Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh secara langsung dari responden melalui instrumen kuesioner. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa SMK Islam Terpadu Green Bhakti Insani Bogor yang terdaftar aktif pada tahun ajaran 2025/2026, yang secara keseluruhan berjumlah 46 siswa. Mengingat jumlah populasi yang relatif kecil (kurang dari 100 orang), penelitian ini menggunakan teknik penarikan sampel jenuh (*total sampling*), di mana seluruh anggota populasi sebanyak 46 siswa dijadikan sebagai sampel penelitian.

c. Teknik Pengumpulan Data dan Kalibrasi Instrumen

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket tertutup berskala Likert (1 hingga 5, dari kategori Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju). Instrumen penelitian untuk variabel Persepsi Penggunaan Kahoot! (X) dikembangkan berdasarkan teori TAM menjadi 8 butir pernyataan yang valid. Sementara itu, instrumen Motivasi Belajar (Y) dikembangkan berdasarkan model ARCS menjadi 12 butir pernyataan yang valid.

Sebelum digunakan untuk pengumpulan data utama, instrumen telah melalui proses kalibrasi. Uji validitas internal dihitung menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*, dengan syarat r -hitung > r -tabel (0,291 pada signifikansi 5% dengan $df=44$). Uji reliabilitas instrumen diukur menggunakan teknik *Cronbach's Alpha*, dengan batas penerimaan keandalan di atas 0,60. Rumus empiris *Cronbach's Alpha* yang digunakan adalah:

$$\alpha = (k / (k - 1)) \times (1 - (\sum \sigma_i^2 / \sigma_t^2))$$

Keterangan:

α = Koefisien reliabilitas instrumen

k = Jumlah butir pernyataan

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians tiap butir

σ_t^2 = Varians total

d. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif yang terkumpul kemudian diolah menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 26 melalui tiga tahapan analisis:

- a) Uji Instrumen Penelitian: Digunakan untuk menjadi syarat untuk uji asumsi klasik, Data meliputi Uji Validitas (Sig. > 0,05) dan Uji Reliabilitas (Sig. > 0,60).
- b) Uji Asumsi Klasik: Sebagai prasyarat analisis parametrik, dilakukan tiga pengujian utama. Pertama, Uji Normalitas menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* (karena ukuran sampel $N < 50$) untuk memastikan residual berdistribusi normal (Sig. > 0,05). Kedua, Uji Linearitas untuk memastikan adanya hubungan linear antarvariabel (Sig. Deviation from Linearity > 0,05). Ketiga, Uji Heteroskedastisitas menggunakan uji *Glejser* dengan meregresikan nilai absolut residual terhadap variabel independen (Sig. > 0,05).
- c) Uji Hipotesis: Pengujian hipotesis dilakukan melalui Analisis Regresi Linear Sederhana untuk memprediksi arah dan besaran pengaruh variabel X terhadap Y. Persamaan regresi linear sederhana dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX + e$$

Keterangan:

Y = Variabel Dependen (Motivasi Belajar Siswa)

X = Variabel Independen (Persepsi Penggunaan Kahoot!)

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

e = *Error term* / variabel pengganggu

Selanjutnya, signifikansi pengaruh diuji melalui Uji T parsial dengan membandingkan nilai t-hitung terhadap t-tabel serta meninjau nilai signifikansinya (Sig. < 0,05). Besarnya persentase kontribusi variabel X terhadap Y diukur menggunakan Uji Koefisien Determinasi (R Square).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

a. Uji Instrumen Penelitian

- 1) Uji Validitas (Persepsi Penggunaan Kahoot! X Terhadap Motivasi Belajar Y)

Tabel 1.1 Uji Validitas Variabel X

Variabel	Pernyataan	<i>Pearson Correlation</i>	r tabel	Keterangan
Persepsi Penggunaan kahoot!	1	0,79	0,291	Valid
	2	0,851	0,291	Valid
	3	0,781	0,291	Valid
	4	0,759	0,291	Valid
	5	0,939	0,291	Valid
	6	0,835	0,291	Valid
	7	0,834	0,291	Valid
	8	0,857	0,291	Valid

Tabel 2.2 Uji Validitas Variabel Y

Variabel	Pernyataan	<i>Pearson Correlation</i>	r tabel	Keterangan
Motivasi Belajar Siswa (Y)	Y1	0,75	0,291	Valid
	Y2	0,837	0,291	Valid
	Y3	0,766	0,291	Valid
	Y4	0,856	0,291	Valid
	Y5	0,88	0,291	Valid
	Y6	0,813	0,291	Valid
	Y7	0,733	0,291	Valid
	Y8	0,829	0,291	Valid
	Y9	0,771	0,291	Valid
	Y10	0,848	0,291	Valid
	Y11	0,839	0,291	Valid
	Y12	0,715	0,291	Valid

Berdasarkan pada tabel di atas Kalibrasi instrumen melalui uji validitas internal menggunakan rumus *Product Moment Pearson* membuktikan seluruh butir pernyataan berstatus valid karena nilai r (hitung) > r (tabel) (0,291) pada taraf signifikansi 5%.

2) Uji Realibilitas (Persepsi Penggunaan Kahoot! X Terhadap Motivasi Belajar Y)

Tabel 1.3 Realibilitas Variabel X

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,766	8

Tabel 1.4 Realibilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,777	13

Selanjutnya, uji realibilitas menggunakan formula koefisien *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai keandalan yang mumpuni, yakni sebesar 0,766 untuk variabel X dan 0,777 untuk variabel Y, di mana kedua nilai tersebut telah melampaui batas standar reliabilitas sebesar 0,60.

b. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Tabel 3.5 Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	,111	46	,197	,955	46	,074

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan sajian data pada Tabel 1.5 nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* sebesar 0,074 mengonfirmasi bahwa data residual berdistribusi secara normal karena berada di atas ambang batas 0,05.

2) Uji Linieritas

Tabel 4.6 Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar * Persepsi Penggunaan Kahoot!	Between Groups	(Combined)	1477,275	35	42,208	2,717	0,048
		Linearity	772,350	1	772,350	49,722	0,000
		Deviation from Linearity	704,925	34	20,733	1,335	0,326
	Within Groups		155,333	10	15,533		
	Total		1632,609	45			

Hasil uji linieritas melalui nilai *Deviation from Linearity* diperoleh angka 0,326 lebih besar dari 0,05 yang berarti terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel bebas dan terikat.

3) Uji Glejser

Tabel 5.7 Uji Glejser

Coefficients^a					
Model		Unstandardized B	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t Sig.
1	(Constant)	3,483	2,700		1,290 0,204
	Persepsi Penggunaan Kahoot! (X)	-0,013	0,080	-0,024	-0,159 0,874
a. Dependent Variable: ABS_RES					

Uji Glejser menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,874 (lebih besar dari 0,05), sehingga disimpulkan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi ini.

c. Uji Hipotesis

1) Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 6.8 Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized	Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	19,865	5,024		3,954	0,000
	Persepsi Penggunaan Kahoot!	0,936	0,149	0,688	6,285	0,000
a. Dependent Variable: Motivasi Belajar						

Melalui data pada Tabel 1.8 konstruksi persamaan regresi linear sederhana yang dihasilkan adalah $Y = 19,865 + 0,936X$. Konstanta sebesar 19,865 mengindikasikan bahwa apabila variabel persepsi bernilai konstan atau tetap, maka indeks motivasi belajar siswa berada pada angka 19,865. Koefisien arah regresi sebesar 0,936 bernilai positif, menandakan hubungan searah di mana setiap peningkatan satu satuan pada variabel persepsi penggunaan Kahoot! secara linier akan mengeskalisasi motivasi belajar siswa sebesar 0,936 unit. Pembuktian hipotesis secara parsial (Uji T) memperlihatkan nilai t hitung sebesar 6,285 yang jauh lebih besar daripada t tabel 1,68023 dengan perolehan signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut berada di bawah 0,05, maka hipotesis nol H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima secara meyakinkan.

Untuk mendeteksi derajat kekuatan hubungan sekaligus kontribusi varians dari variabel bebas terhadap variabel terikat, dilakukan uji koefisien determinasi yang disajikan pada berikut:

2) Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)

Tabel 7.9 Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,688 ^a	0,473	0,461	4,422
a. Predictors: (Constant), Persepsi Penggunaan Kahoot!				

Berdasarkan Tabel diatas nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,688 menunjukkan bahwa korelasi antara persepsi penggunaan media interaktif dengan motivasi belajar siswa berada pada kategori cukup kuat. Lebih lanjut, nilai *R Square* (koefisien determinasi) yang diperoleh sebesar 0,473 membuktikan bahwa variabel persepsi penggunaan Kahoot! memberikan kontribusi pengaruh sebesar 47,3% terhadap variasi naik-turunnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Sementara itu, porsi sisa sebesar 52,7% dikendalikan oleh faktor-faktor stimulan eksternal lain di luar koridor penelitian ini.

d. Pembahasan

Pembahasan Temuan empiris dalam riset ini menegaskan secara ilmiah bahwa penilaian subjektif siswa terhadap operasionalisasi platform *game-based learning* memegang peran penting

dalam mengintervensi struktur motivasi mereka. Penerimaan teknologi yang diukur melalui dimensi kemudahan akses dan kemanfaatan fungsional terbukti bertindak sebagai pintu masuk psikologis yang mereduksi ketegangan atau kejenuhan siswa dalam mempelajari materi Pendidikan Agama Islam. Ketika siswa memiliki persepsi bahwa platform Kahoot! praktis digunakan lewat gawai mereka serta membantu mereka menguasai materi pelajaran secara lebih cepat, respons positif ini secara linier memicu keterlibatan emosional di dalam kelas.

Hasil ini selaras dengan integrasi konseptual antara *Technology Acceptance Model* (TAM) dan model motivasi ARCS. Kemudahan operasional Kahoot! (seperti kepraktisan akses menggunakan QR-Code atau PIN kuis) berhasil mengamankan atensi (*attention*) dan kepuasan (*satisfaction*) siswa sejak menit pertama pembelajaran dimulai. Umpan balik instan (*instant feedback*) berupa sistem skor progresif dan papan peringkat (*leaderboard*) memicu iklim kompetisi yang sehat yang merangsang rasa percaya diri (*confidence*) siswa untuk bersaing secara suportif. Dalam perspektif manajemen pembelajaran Islam, atmosfer kompetitif yang menyenangkan ini berhasil mentransformasikan pemahaman konseptual yang abstrak menjadi konkret, sekaligus merefleksikan nilai normatif *Fastabiqul Khairāt* (berlomba-lomba dalam kebaikan) dalam aktivitas instruksional.

Perolehan hasil ini secara konsisten mendukung temuan eksperimental yang dilakukan oleh (Buntu et al., 2022) yang mengonfirmasi bahwa karakteristik interaktif pada platform Kahoot! secara signifikan mampu memotong pola kejenuhan instruksional dan mengeskalasi keterlibatan aktif siswa di dalam kelas. Senada dengan hal tersebut, penelitian dari Suriani dan Jailani (2023) juga menunjukkan bahwa manajemen kelas yang mengintegrasikan media berbasis permainan digital secara linier berkontribusi positif terhadap pembentukan motivasi intrinsik siswa dalam rumpun materi keagamaan. Namun, aspek distingtif atau perbedaan vertikal yang menjadi letak kebaruan riset ini dibanding kajian-kajian terdahulu tersebut terletak pada fokus eksplorasi variabelnya. Jika riset terdahulu mayoritas meneliti Kahoot! dalam koridor hasil belajar kognitif atau minat umum berskala makro, riset ini memberikan pembuktian baru berskala mikro bahwa penguatan motivasi model ARCS pada siswa vokasi/kejuruan dapat diintervensi secara efektif melalui stimulasi persepsi teknologi (TAM) yang dibentuk oleh tata kelola media digital yang ramah pengguna. Hal ini membuktikan bahwa bagi siswa tingkat menengah kejuruan yang memiliki karakteristik gaya belajar praktis-visual, aspek kenyamanan dan kemudahan operasional sebuah media pembelajaran menjadi prasyarat mutlak sebelum motivasi belajar mereka dapat digerakkan secara optimal.

4. KESIMPULAN/CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis data dan rangkaian pembahasan, kajian ini secara empiris menyimpulkan bahwa persepsi penggunaan platform pembelajaran interaktif berbasis gim Kahoot! memiliki pengaruh yang positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Islam Terpadu Green Bhakti Insani Bogor. Temuan riset membuktikan bahwa derajat penerimaan teknologi oleh siswa yang diukur melalui indikator kepraktisan operasional serta kebermanfaatan fungsional media secara linear berbanding lurus dengan eskalasi dorongan psikologis mereka di dalam kelas. Semakin positif penilaian dan kenyamanan siswa terhadap fungsionalisasi media Kahoot!, maka orientasi perhatian, rasa percaya diri, pemahaman relevansi materi, hingga kepuasan belajar mereka dalam mengikuti instruksional keagamaan mengalami penguatan yang substantif. Adapun besaran kontribusi pengaruh persepsi penggunaan Kahoot! terhadap motivasi belajar ini terbukti cukup kuat, yakni mencapai 47,3%. Transformasi pengelolaan evaluasi

konvensional menjadi ekosistem digital yang kompetitif dan rekreatif ini terbukti efektif menjadi stimulus pemantik gairah belajar anak didik vokasi.

Berpijak pada kesimpulan tersebut, terdapat beberapa saran praktis yang dapat diajukan. Bagi para pendidik dan pihak sekolah, khususnya guru PAI, disarankan untuk mengintegrasikan platform *game-based learning* seperti Kahoot! secara terstruktur dan variatif dalam proses pembelajaran sehari-hari, bukan sekadar sebagai media insidental. Hal ini ditujukan untuk menjaga konsistensi atensi dan keterlibatan emosional siswa generasi digital agar tidak mudah jenuh. Selanjutnya, mengingat besaran pengaruh dalam penelitian ini adalah 47,3%, masih terdapat ruang varians sebesar 52,7% yang dikendalikan oleh faktor lain di luar fokus kajian. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan lokus riset, memperbesar ukuran sampel, atau mengombinasikan variabel persepsi teknologi ini dengan variabel lain seperti metode mengajar guru, lingkungan dan fasilitas belajar, maupun efektivitas model media digital lainnya demi memperkaya khazanah pengembangan pendidikan agama Islam.

5. REFERENCES

- Azkiya, S. R. (2023). Analisis Penerimaan Aplikasi IKalsel Menggunakan Teori Technology Acceptance Model (TAM). *Unilib: Jurnal Perpustakaan*, 14(1), 21–31. <https://doi.org/10.20885/unilib.Vol14.iss1.art3>
- Buntu, A., Wahyuni, S., & Rede, A. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Pada Mata Kuliah Biologi Umum. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 66–74. <https://doi.org/10.24114/jpb.v10i1.30908>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Fadli, M. R., & Dwiningrum, S. I. A. (2021). Pesantren's Digital Literacy: An Effort To Realize The Advancement Of Pesantren Education. *ULUL ALBAB Jurnal Studi Islam*, 22(2), 338–359. <https://doi.org/10.18860/ua.v22i2.14221>
- Hamid, M. A., & Daroini, S. (2025). ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Model as Extrinsic Motivation in Arabic Language Learning: Teachers' Perspectives and Experiences. *Jurnal Al-Bayan*, 9(1). <https://doi.org/10.29240/jba.v9i1.10636>
- Iffat, M. F., & Laksmi, A. C. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Risiko Terhadap Minat Menggunakan Dompot Elektronik. *NCAF*, 5, 441–449. <https://doi.org/10.20885/ncf.vol5.art50>
- Keller, J. M. (2016). Motivation, Learning, and Technology: Applying the ARCS-V Motivation Model. *Participatory Educational Research*, 3(2), 1–13. <https://doi.org/10.17275/per.16.06.3.2>
- Malisi, M. A. S. (2025). Penerapan Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendidikan Islam*, 14(1), 79–104. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v14i1.16928>
- Mustofa, M. Y., Mas'ud, A., & Elizabeth, M. Z. (2023). Hybrid Pesantren in Indonesia; Analyzing the Transformation of Islamic Religious Education in the Digital Age. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1), 79–104. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v14i1.16928>
- Pitriani, N. W., & Dantes, N. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 13(1), 643–650. <https://doi.org/10.23887/jippg.v13i1.60334>
- Salsabila, A., & At, M. (2025). Konstruk Persepsi dan Penerimaan Teknologi Pembelajaran Modern. *Jurnal Teknologi Pendidikan Terpadu*, 4(1), 45–56. <https://doi.org/10.3301/jtpt.v4i1.8821>

Selwyn, N. (2018). Education in a Digital World: Global Perspectives on Technology and Education. *Routledge*, 1–180. <https://doi.org/10.4324/9780203108178>

Niswah. (2024). Technology-Based Education Management In Salaf Islamic. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 270–292. <https://doi.org/http://doi.org/10.32478/evaluasi.v8i2.pzx84n77>

Silfana, A. (2024). Increasing Holistic Intelligence with Digital Literacy in Islamic Boarding Schools : Case Study at Universitas Darussalam Gontor. *Journal of Islamic Education Management*, 2(1), 65–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/aim.v2i1.39443>