

Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Mata Pelajaran Fiqih

Sansan Nurjaman^{1*}, Masripah²,
Asep Tutun Usman³, Nenden Munawaroh⁴

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Garut

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Garut

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Garut

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Garut

sanjialkalam@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 11 Agustus, 2025

Revised 15 Agustus, 2025

Accepted 25 Agustus, 2025

Available online 10 September 2025

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Aplikasi Kahoot, Hasil Belajar, Fiqih

Keywords:

Learning Media, Kahoot Application, Learning Outcomes, Fiqh

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

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Garut.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan proses pelaksanaan pembelajaran masih cenderung membosankan dan monoton sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat pada mata pelajaran Fiqih di kelas XI Saintek 1 Madrasah Aliyah Negeri 2 Garut, di mana dari 28 siswa terdapat 13 siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, mengevaluasi capaian belajar, serta mengidentifikasi peningkatannya. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest* pada kelompok kontrol dan eksperimen. Kelas XI Saintek 1 dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan penerapan *Kahoot!*, sedangkan XI Saintek 2 sebagai kelas kontrol dengan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Kahoot!* mampu menciptakan suasana belajar interaktif dan menyenangkan, dengan tingkat keterlibatan guru dan siswa mencapai 94% (kategori sangat baik). Rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 63,78 menjadi 89,43, dengan persentase kenaikan 25,65% (kategori tinggi) dan nilai N-Gain 69,70 (kategori sedang). Uji-t menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Sementara itu, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan 0,89%. Temuan ini menegaskan bahwa *Kahoot!* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Fiqih. Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi *Kahoot*, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research is motivated by the problem of the learning process which still tends to be boring and monotonous, resulting in low student learning outcomes. This is evident in the Fiqh subject in class XI Saintek 1 Madrasah Aliyah Negeri 2 Garut, where out of 28 students, 13 students obtained scores below the Minimum Completion Criteria (KKM). This study aims to analyze the effectiveness of using Kahoot! learning media in improving student learning outcomes, evaluating learning outcomes, and identifying improvements. The method used is a quasi-experimental with a pretest-posttest design in the control and experimental groups. Class XI Saintek 1 was used as the experimental class with the application of Kahoot!, while XI Saintek 2 was used as the control class with the conventional method. The results of the study showed that Kahoot! was able to create an interactive and enjoyable learning atmosphere, with the level of teacher and student involvement reaching 94% (very good category). The average score of the experimental class increased from 63.78 to 89.43, with a percentage increase of 25.65% (high category) and an N-Gain value of 69.70 (medium category). The t-test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference between the pretest and posttest scores. Meanwhile, the control class only experienced an increase of 0.89%. This finding confirms that Kahoot! is effective in improving Islamic Jurisprudence learning outcomes. Keywords: Learning Media, Kahoot Application, Learning Outcomes

*Corresponding author

E-mail addresses: sanjialkalam@gmail.com

1. PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Di era digital yang berkembang pesat, kemajuan teknologi membawa pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital menghadirkan beragam sarana yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efisien. Salah satu inovasi yang kini semakin populer digunakan dalam proses pembelajaran adalah Kahoot, sebuah platform edukatif berbasis permainan yang memungkinkan pendidik merancang kuis interaktif guna menunjang kegiatan belajar. Selain berperan sebagai sarana evaluasi, Kahoot juga terbukti mampu meningkatkan motivasi serta ketertarikan siswa dengan menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan bersifat kompetitif (Mattawang & Syarif, 2023).

Media pembelajaran adalah bagian penting dalam sistem pendidikan. Salah satu bentuk media yang banyak mendapat perhatian dari para peneliti adalah media pembelajaran berbasis permainan digital, seperti aplikasi Kahoot. Namun, sekolah yang menjadi lokasi penelitian masih menggunakan metode pembelajaran tradisional, padahal pendidikan masa kini seharusnya mengikuti perkembangan teknologi. Situasi ini mendorong peneliti untuk melakukan studi di sekolah tersebut. Dalam rangka mewujudkan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu berkonsultasi dengan kepala sekolah untuk memperoleh izin pelaksanaan kegiatan penelitian (Besilam, 2023).

Allah SWT berfirman dalam surat Al-baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya:

“Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”.

Pendidikan Agama Islam adalah proses belajar yang bertujuan menanamkan ajaran serta nilai-nilai Islam kepada peserta didik, meliputi aspek keimanan, ibadah, akhlak, dan interaksi sosial (muamalah). Sasaran utamanya adalah membentuk karakter yang selaras dengan prinsip-prinsip Islam, sehingga peserta didik mampu memahami, mengamalkan, dan menghayati ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (Mukarromah, 2024).

Dalam pendidikan Islam, materi yang diajarkan mencakup aspek aqidah (keimanan), syariah (ibadah dan hukum), akhlak (etika), dan wawasan Islam, yang semuanya disusun untuk membantu siswa mengenal identitasnya sebagai seorang Muslim. Selain itu, Pendidikan Agama Islam berperan sebagai wahana untuk menumbuhkan kesadaran spiritual dan rasa tanggung jawab sosial, sehingga peserta didik mampu berkontribusi secara positif dalam keluarga, masyarakat, dan kehidupan berbangsa (Suheri & Nurrahmawati, 2022).

Mata pelajaran Fiqih, sebagai salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam, berperan penting dalam membekali siswa dengan pemahaman mengenai hukum-hukum Islam serta tata cara ibadah yang benar. Namun, sebagian siswa menganggap materi Fiqih kurang menarik karena metode pembelajaran yang digunakan sering kali bersifat monoton dan searah. Pembelajaran yang bersifat konvensional ini membuat siswa kurang terlibat secara aktif, sehingga pemahaman terhadap materi Fiqih juga kurang optimal. Selain itu, proses evaluasi pembelajaran Fiqih seringkali terbatas pada ujian tulis dan lisan, yang tidak hanya terbatas dari segi variasi, tetapi juga terkadang tidak cukup memberikan umpan balik yang cepat terkait pemahaman siswa (Mansir, 2020).

Kahoot adalah aplikasi berbasis game yang dirancang untuk membuat kuis interaktif, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui perangkat digital. Dalam konteks hasil belajar, penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus menjadikan proses hasil belajar lebih menarik. Ini sangat relevan dalam pelajaran Fiqih, karena dengan metode interaktif berbasis permainan, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang sering kali dianggap abstrak atau kompleks. Selain itu, Kahoot mempermudah guru dalam memantau kemajuan belajar siswa secara cepat, sehingga metode pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa (Daryanes & Ririen, 2020).

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh seseorang setelah menjalani proses pembelajaran, yang dapat bersifat positif maupun negatif. Meskipun demikian, tujuan utamanya adalah menghasilkan perubahan positif dalam diri individu. Perubahan tersebut terlihat dari peralihan perilaku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, atau dari tidak memahami menjadi memahami. Perubahan ini dapat diamati

baik secara fisik, misalnya dalam bentuk peningkatan kebiasaan atau penampilan, maupun secara mental, yang tampak dari sikap dan cara individu berinteraksi dengan keluarga, teman di lingkungan sekolah, serta masyarakat secara luas ke arah yang lebih baik (Layyinnati & Wahidah, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi langsung dengan guru mata Pelajaran fiqih bapak Dede Supian, S.Ag. pada tanggal 12 agustus 2024 terdapat masalah bahwa proses pelaksanaan pembelajaran masih cenderung membosankan dan monoton yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan data hasil ulangan harian mata pelajaran Fiqih di kelas XI Saintek 1 menunjukkan kecenderungan menurun, di mana 13 dari 28 siswa memperoleh nilai di bawah KKM.

Untuk mengatasi masalah ini, guru sebagai pendidik di era digital perlu merancang proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media pembelajaran seperti aplikasi Kahoot. Penggunaan media ini diyakini mampu meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran Fiqih serta mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji **Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih** (penelitian siswa kelas XI Saintek 1 Madrasah Aliyah Negeri 2 Garut). Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan data empiris yang jelas mengenai efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi Fiqih. Selain itu, temuan dari penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital untuk pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang lebih beragam dan sesuai dengan kebutuhan, khususnya di madrasah maupun sekolah yang menghadapi tantangan serupa.

2. METODE/METHOD

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga metode utama, yaitu: observasi, wawancara dan dokumentasi. observasi dengan memperhatikan kondisi sekolah serta pelaksanaan proses pembelajaran mata pelajaran Fiqih di kelas XI Saintek MAN 2 Garut, Wawancara dilakukan kepada beberapa pihak sekolah, antara lain kepala sekolah dan beberapa guru mata pelajaran Fiqih, sebagai upaya untuk mendukung dan melengkapi jawaban dari soal Pretest dan Posttest yang telah diberikan kepada masing-masing peserta didik, dokumentasi mencakup perangkat pembelajaran serta foto-foto yang merekam aktivitas proses belajar mengajar. Unsur-unsur yang terdokumentasi meliputi guru, peserta didik, kondisi ruang kelas, fasilitas dan infrastruktur sekolah, serta lingkungan sekitar sekolah (Thalib, 2022).

Sumber data dalam penelitian ini yaitu menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber asli atau objek yang menjadi fokus penelitian. Pada penelitian ini, data primer diperoleh secara langsung dari siswa kelas XI Saintek 1 melalui pelaksanaan tes *pretest/posttest*. Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dalam proses penelitian, umumnya melalui pihak lain yang memiliki keterkaitan dengan objek yang diteliti. Data ini dapat bersumber dari studi pustaka, seperti buku, referensi, dokumen, dan sumber tertulis lainnya, atau berasal dari hasil observasi maupun penelitian sebelumnya. Fungsi utama data sekunder adalah melengkapi data primer, yang dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik studi dokumentasi (Hidayah, 2023)

Dalam penelitian ini digunakan metode kuasi eksperimen, yaitu jenis penelitian eksperimen yang bertujuan menguji pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol. Secara khusus, penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi Kahoot terhadap kemampuan menyimak siswa. Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan dua kelas sebagai subjek, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan media aplikasi Kahoot, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menyimak secara konvensional melalui ulangan biasa. Pada akhir proses pembelajaran, kedua kelas diberikan tes untuk mengukur hasil belajar mereka. Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana capaian hasil belajar peserta didik pada masing-masing kelas (Rukminingsih, Adnan, 2020)

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan metode analisis eksperimen, yaitu proses mengolah dan memeriksa data numerik yang diperoleh dari kegiatan eksperimen untuk menguji hipotesis, menjawab rumusan masalah, dan menarik kesimpulan. Dalam eksperimen ini, variabel independen yang dikendalikan adalah penggunaan aplikasi Kahoot, sedangkan variabel dependen yang diamati adalah hasil belajar siswa. Tujuan dari analisis data ini adalah untuk mengetahui apakah perubahan yang terjadi pada hasil belajar siswa bersifat signifikan atau tidak. Adapun uji korelasi yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda, uji normalitas, uji homogenitas, uji T dan uji N-Gain (Aida, Hermina, & Norlaila, 2025).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

Hasil Belajar Kelas XI Saintek 1 Pada Mata Pelajaran Fiqih Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot

Hasil analisis data pretest sebelum diterapkannya media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan awal peserta didik kelas XI Saintek 1 adalah sebesar 63,71. Nilai ini merepresentasikan tingkat pemahaman siswa sebelum pelaksanaan intervensi pembelajaran. Uji normalitas terhadap data pretest mengindikasikan bahwa data berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi sebesar 0,454 ($p \geq 0,05$). Rata-rata nilai tersebut berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai tingkat penguasaan materi yang diharapkan.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara kepada Bapak Dede Sopian, S.Ag. selaku guru mata pelajaran Fiqih yang mengungkapkan bahwa pembelajaran Fiqih masih kurang dipahami oleh peserta didik, dan cenderung monoton, sehingga menurunkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan capaian belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Efektivitas ini ditunjukkan melalui kenaikan rata-rata nilai dari 63,71 pada saat pretest menjadi 89,43 pada posttest. Dengan adanya perbedaan nilai yang cukup mencolok antara sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran tersebut, maka secara statistik dapat dinyatakan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Selain itu, hasil perhitungan N-Gain sebesar 69,70 mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik berada dalam kategori cukup efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa secara praktis, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot mampu membantu siswa dalam memahami materi secara lebih optimal. Efektivitas tersebut diperkuat oleh peran Kahoot dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, membangun aspek emosional positif, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Kahoot tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga efisien dan aplikatif dalam konteks pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Hasil belajar yang baik dapat tercapai ketika pembelajaran dilakukan secara aktif, efektif, kreatif, inovatif, produktif, dan menyenangkan. Pendekatan pembelajaran seperti ini mampu menarik minat siswa, mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata, serta mendorong pengembangan kreativitas mereka. Pembelajaran yang demikian dilaksanakan melalui pendekatan terpadu yang direncanakan, dirancang, dan dijalankan dengan pengawasan serta penilaian yang cermat (Sarah, Munawaroh, & Usman, 2023). Dengan kata lain, peningkatan hasil belajar yang terjadi mencerminkan keberhasilan penerapan prinsip-prinsip tersebut dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran aplikasi Kahoot.

Penggunaan media pembelajaran aplikasi Kahoot di kelas XI Saintek 1 sebagai kelas eksperimen memberikan hasil yang menggembirakan. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot, diperoleh skor sebesar 94% untuk aktivitas guru dan 94% untuk aktivitas siswa. Kedua nilai tersebut berada dalam rentang 80%–100%, yang menurut kriteria Sugiyono (2019) dikategorikan sebagai “sangat baik”.

Hal ini menunjukkan bahwa seluruh aspek pembelajaran telah terlaksana secara optimal. Guru mampu mengimplementasikan media pembelajaran dengan efektif dan menjaga suasana kelas tetap

kondusif. Di sisi lain, siswa juga menunjukkan keterlibatan aktif dan antusiasme tinggi selama kegiatan belajar berlangsung. Dengan demikian, Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot dalam pembelajaran terbukti mendukung proses belajar mengajar yang berkualitas dan menyenangkan.

Pembahasan Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk pertumbuhan individu serta mendorong kemajuan suatu bangsa. Mutu pendidikan menjadi faktor utama dalam menciptakan generasi yang cerdas, terampil, dan mampu bersaing di tengah tantangan global. Dalam pandangan Islam, menuntut ilmu merupakan kewajiban yang harus dipenuhi oleh setiap Muslim, sebagai sarana untuk mendapatkan keridaan Allah SWT, sebagaimana telah disampaikan oleh Nabi Muhammad SAW dalam sabdanya (Murtiningsih, Untari, & Luthfi, 2024).

Dalam ajaran Islam, menimba ilmu pengetahuan merupakan suatu kewajiban bagi umat Muslim sebagai upaya untuk meraih ridha Allah SWT. Hal ini ditegaskan dalam hadits yang diriwayatkan oleh Imam Muslim dari Abu Hurairah RA, bahwa Rasulullah SAW bersabda:

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya:

“Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah memudahkan untuknya jalan menuju surga.” (HR Bukhari dan Muslim).

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, salah satu faktor utama yang memegang peranan penting adalah penerapan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dapat mendorong peningkatan minat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga hasil belajar yang dicapai dapat selaras dengan target yang telah ditetapkan. Selain itu, model pembelajaran juga memiliki hubungan yang erat dengan gaya belajar siswa serta metode pengajaran yang digunakan oleh guru (ABIDIN, 2019).

Penggunaan media pembelajaran aplikasi Kahoot di kelas XI Saintek 1 sebagai kelas eksperimen memberikan hasil yang menggembirakan. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot, diperoleh skor sebesar 94% untuk aktivitas guru dan 94% untuk aktivitas siswa. Kedua nilai tersebut berada dalam rentang 80%–100%, yang menurut kriteria Sugiyono (2019) dikategorikan sebagai “sangat baik”.

Hal ini menunjukkan bahwa seluruh aspek pembelajaran telah terlaksana secara optimal. Guru mampu mengimplementasikan media pembelajaran dengan efektif dan menjaga suasana kelas tetap kondusif. Di sisi lain, siswa juga menunjukkan keterlibatan aktif dan antusiasme tinggi selama kegiatan belajar berlangsung. Dengan demikian, Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot dalam pembelajaran terbukti mendukung proses belajar mengajar yang berkualitas dan menyenangkan.

4. KESIMPULAN/CONCLUSION

Berisi Berdasarkan temuan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Fiqih di kelas XI Saintek 1, dapat disimpulkan bahwa penerapan model ini terlaksana dengan sangat optimal. Hal ini tercermin dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan guru dan siswa masing-masing mencapai 94%, yang dikategorikan sebagai "sangat baik". Penerapan media ini mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kondusif, serta berhasil mendorong partisipasi aktif siswa sepanjang proses pembelajaran berlangsung (Nursifa, Amirudin, 2025).

Sebelum penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot, rata-rata hasil belajar peserta didik hanya mencapai 63,71, yang berada di bawah ambang Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Capaian ini mencerminkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi Fiqih masih tergolong rendah. Salah satu faktor yang diduga berkontribusi terhadap rendahnya pemahaman tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional yang bersifat monoton dan kurang menarik, sehingga menyebabkan menurunnya minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Setelah penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik, ditunjukkan dengan kenaikan rata-rata nilai menjadi 89,43. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya

perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media tersebut. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 69,70 mengklasifikasikan peningkatan tersebut dalam kategori sedang, yang menandakan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman siswa melalui integrasi aspek intelektual, emosional, dan sosial dalam proses pembelajaran. Keberhasilan ini diperkuat oleh penerapan pendekatan pembelajaran yang bersifat aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan minat serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Fiqih. Dengan demikian, hipotesis penelitian terbukti benar, yakni bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari Hasil Penelitian dan hasil observasi diatas disimpulkan bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih untuk meningkatkan hasil belajar mata Pelajaran fiqih pada peserta didik kelas XI Saintek 1 MAN 2 Garut dengan hasil pretest 63,78 dan hasil posttest 89,43 dengan peningkatan hasil dari pretest ke hasil posttest sebesar 25,65 (kategori tinggi). Sedangkan untuk kelas kelas XI saintek 2 (kontrol) yang menggunakan Latihan Konvenssial untuk meningkatkan Hasil Belajar dengan hasil pretest 63,78 dan hasil posttest 64,35 dengan peningkatan hasil dari pretest ke posttest sebesar 0,57 (kategori rendah). Maka disimpulkan Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih pada peserta didik kelas XI Saintek 1 MAN 2 Garut Efektif untuk digunakan dengan (kategori tinggi).

Saran

Dalam pelaksanaan penelitian ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat sejumlah keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengajukan beberapa saran berikut:

Bagi Pendidik

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik, salah satunya dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi alternatif yang efektif dan bermanfaat, terutama bagi guru, dalam upaya mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Bagi Peserta didik

Siswa diharapkan untuk berperan lebih aktif selama proses pembelajaran, baik dengan mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan yang diajukan guru, maupun berpartisipasi langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya saat melakukan latihan soal menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot.

Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mengambil peran aktif dalam memberikan dukungan dan motivasi kepada guru, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu contohnya adalah aplikasi Kahoot, yang telah terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan serta meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa.

Bagi Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran aplikasi Kahoot secara lebih mendalam, serta melakukan evaluasi terhadap kekurangan dan keterbatasan yang ada pada penelitian ini.

5. REFERENCES

- ABIDIN, A. M. (2019). Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Didaktika*, 11(2), 225. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i2.168>
- Aida, A., Hermina, D., & Norlaila, N. (2025). JENIS DATA PENELITIAN KUANTITATIF (Korelasional, Komparatif, Dan Eksperimen). *Al-Manba Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 10(1), 31–40. <https://doi.org/10.69782/almanba.v10i1.48>
- Besilam. (2023). JMI: JURNAL MILLIA ISLAMIA Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Bassed Learning) Menggunakan Aplikasi Kahoot, 02(1), 252–265.

- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Hidayah, H. H. (2023). Pengertian , Sumber, Dan Dasar Pendidikan Islam. *Jurnal As-Said*, 3(1), 21–33. Retrieved from <https://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/141>
- Layyinnati, I., & Wahidah, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Vii Di Mts Muhammadiyah 06 Banyutengah Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Mansir, F. (2020). Urgensi Pembelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa Madrasah. *AL-WIJDÂN Journal of Islamic Education Studies*, 5(2), 167–179. <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v5i2.538>
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Mukarromah. (2024). Komponen Nilai Pendidikan Agama Islam: Analisis Nilai Aqidah, Ibadah, dan Akhlak. *Journal of Education and Culture*, 4(3), 40–49. <https://doi.org/10.58707/jec.v4i3.1004>
- Murtiningsih, I., Untari, A. D., & Luthfi, Z. F. (2024). Membangun Karakter Bangsa: Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Generasi Berkualitas. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 13(2), 86–95. <https://doi.org/10.33061/jgz.v13i2.11718>
- Nursifa, Amirudin, A. (2025). STRATEGI KEBERHASILAN GURU DALAM MENGELOLA KELAS UNTUK MENCAPAI TUJUAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SDN KARANG ASIH 09, 6(1), 147–155.
- Rukminingsih, Adnan, L. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Sarah, M. M., Munawaroh, N., & Usman, A. T. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN APLIKASI QUIZIZZ DI ERA NEW NORMAL (Penelitian Pengembangan Aplikasi Di Kelas XI MAN 1 Garut). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 129. <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i1.8886>
- Suheri, S., & Nurrahmawati, Y. T. (2022). *Moderasi Beragama di Era Disrupsi Digital. Proceedings of Annual Conference for Muslim Scholars* (Vol. 6). <https://doi.org/10.36835/ancoms.v6i1.453>
- Thalib, M. A. (2022). Pelatihan Teknik Pengumpulan Data Dalam Metode Kualitatif Untuk Riset Akuntansi Budaya. *Seandanan: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 44–50. <https://doi.org/10.23960/seandanan.v2i1.29>