

STRATEGI GAMIFIKASI BERBASIS KAHOOT DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH ALIYAH

Abdul Malik^{1*}, Adinda Aulia², Neng Vika Zuliani³, Siti Sayidah Mardiyah⁴,

^{1,2,3,4} Institut Madani Nusantara Sukabumi Jawa Barat Indonesia

*Corresponding E-mail: na881620@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.70287/epistemic.v4i2.432>

Diterima: 07-03-2025 | Direvisi: 07-04-2025 | Diterbitkan: 31-05-2025

Abstract:

Student engagement in history education often remains low due to the dominance of conventional teaching methods that fail to meet the interactive needs of digital-native learners. This study aims to evaluate the effectiveness of the interactive media platform Kahoot in enhancing student participation in Islamic Cultural History classes. Employing a qualitative approach with a descriptive case study design, data were collected through participant observation, structured interviews, and visual documentation during classroom activities at MAN 2 Kota Sukabumi. The findings reveal that the integration of Kahoot significantly increased student engagement, demonstrated by heightened motivation, active participation in quizzes, and improved conceptual understanding. Gamification features such as point systems, time-based challenges, and peer competition created a more dynamic and enjoyable learning environment. These results reinforce the existing literature on the pedagogical potential of game-based learning, particularly in Islamic educational contexts. The study recommends the integration of interactive digital tools as an innovative instructional strategy to foster deeper engagement and improve learning quality, especially in narrative and historically rich subjects.

Keywords: Interactive Media, Islamic Cultural History, Student Engagement

Abstrak:

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah sering kali rendah akibat dominasi metode konvensional yang kurang interaktif dan tidak responsif terhadap kebutuhan generasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media interaktif Kahoot dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara terstruktur, dan dokumentasi visual selama proses pembelajaran berlangsung di MAN 2 Kota Sukabumi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot secara signifikan mendorong keterlibatan siswa, ditandai dengan peningkatan motivasi, partisipasi aktif dalam kuis, serta pemahaman konseptual yang lebih baik. Elemen gamifikasi seperti sistem skor, tantangan waktu, dan kompetisi antar siswa menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Temuan ini memperkuat literatur tentang efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi dalam konteks pendidikan Islam. Penelitian ini merekomendasikan integrasi media digital interaktif sebagai strategi pedagogis inovatif untuk meningkatkan kualitas dan keterlibatan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran yang bersifat naratif dan historis.

Kata Kunci: Keterlibatan Siswa, Media Interaktif, Sejarah Kebudayaan Islam

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah memiliki posisi penting dalam kurikulum pendidikan karena berperan dalam membentuk kesadaran historis dan identitas kebangsaan siswa. Tidak hanya sekadar menghafal kronologi peristiwa, pembelajaran sejarah mendorong siswa untuk memahami hubungan sebab-akibat, berpikir reflektif, serta membangun kesadaran kritis terhadap masa lalu dan masa kini (Yussi Martha et al., 2023). Sejarah tidak hanya dimaknai sebagai kumpulan narasi peristiwa masa lalu, tetapi juga sebagai jendela reflektif untuk memahami proses sebab-akibat yang membentuk realitas sosial, politik, ekonomi, dan budaya saat ini (Rulianto, R., 2018). Melalui kajian sejarah, siswa dilatih untuk berpikir kritis, menilai bukti, memahami perspektif yang berbeda, serta mengaitkan peristiwa historis dengan konteks kontemporer yang relevan (Rasyidi, A., 2024). Sejarah juga memainkan peranan strategis dalam pembentukan identitas nasional dan karakter bangsa, karena nilai-nilai perjuangan, keberagaman, toleransi, serta kearifan lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi dapat diinternalisasi melalui narasi sejarah yang edukatif (Akhmadiyanto, S., & Hanif, M., 2023).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pelajaran sejarah kerap kali dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa (Muflihah, M., & Puspita W, D. M. A., 2024). Metode pengajaran yang monoton, dominasi pendekatan ceramah satu arah, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi faktor utama rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah (Rahman & Widiastuti, 2021). Banyak siswa merasa bahwa sejarah hanya berisi hafalan nama tokoh, tanggal, dan peristiwa yang tidak memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan mereka saat ini (Syahputra, M. A. D et al., 2020). Akibatnya, proses pembelajaran menjadi pasif dan tidak bermakna, serta gagal membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa.

Padahal, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi pemahaman konseptual maupun capaian hasil belajar (Santoso et al., 2020). Keterlibatan ini mencakup keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku, di mana siswa tidak hanya hadir secara fisik di kelas, tetapi juga secara mental dan emosional terlibat dalam proses belajar. Ketika siswa merasa terlibat, mereka akan lebih fokus, berpartisipasi aktif dalam diskusi, dan menunjukkan rasa tanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri (Husnaini, M et al., 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam strategi pembelajaran sejarah agar mampu menjembatani kesenjangan antara materi ajar yang kaya akan nilai edukatif dengan pendekatan pengajaran yang mampu merangsang partisipasi aktif dan rasa

ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran ini (Mukhid, M. P., 2023).

Salah satu pendekatan strategis yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah adalah dengan memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi yang mampu merangsang minat, perhatian, dan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar (Andriyani, Y et al., 2024). Media interaktif menawarkan alternatif dari metode konvensional yang cenderung pasif dan membosankan, dengan memberikan ruang bagi siswa untuk berperan aktif dalam mengonstruksi pemahaman melalui interaksi langsung dengan materi pembelajaran (Pinasti, P., 2024). Penggunaan teknologi digital dalam dunia pendidikan bukan lagi sekadar pilihan, melainkan telah menjadi kebutuhan yang tak terelakkan seiring dengan meningkatnya ekspektasi generasi digital-native terhadap lingkungan belajar yang responsif, personal, dan imersif (Fatimah, S et al., 2024).

Tren global dalam pendidikan menunjukkan pergeseran paradigma dari pembelajaran berbasis guru ke pembelajaran berbasis siswa (*student-centered learning*), di mana teknologi memainkan peran penting sebagai jembatan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan fleksibel (Siregar, 2022). Dalam konteks ini, media interaktif seperti aplikasi kuis daring, simulasi digital, permainan edukatif, dan *augmented reality* telah terbukti efektif dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran, terutama pada mata pelajaran seperti sejarah yang menuntut kemampuan imajinatif dan pemahaman kontekstual atas peristiwa masa lalu.

Selain itu, media interaktif memungkinkan penyampaian materi secara *multimodal*-menggabungkan teks, gambar, suara, dan video—yang lebih sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa abad ke-21. Menurut Putri dan Haryanto (2021), siswa saat ini lebih akrab dengan format visual dan interaktif dibandingkan dengan narasi linear yang bersifat tekstual semata. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi digital tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga membantu memperkuat retensi informasi, meningkatkan pemahaman konseptual, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis terhadap materi yang dipelajari.

Pemanfaatan media interaktif juga membuka peluang untuk mengembangkan kemampuan kolaboratif siswa melalui fitur-fitur yang memungkinkan kerja kelompok, diskusi daring, dan kompetisi sehat dalam ruang virtual (PakuduR., & Rizal., 2024). Dengan integrasi teknologi yang tepat, guru dapat menciptakan suasana belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menantang dan bermakna bagi siswa (Putri, A. J et al., 2023). Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan media interaktif

merupakan langkah yang krusial dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, relevan, dan berdaya guna dalam membentuk generasi yang berpikir historis, analitis, dan reflektif (Aliyah, A et al., 2024).

Kahoot, sebagai salah satu platform media pembelajaran berbasis game, menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Platform ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran secara langsung (Salsabila et al., 2023). Menurut teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran akan lebih efektif jika siswa dapat belajar melalui pengalaman dan interaksi aktif (Yusuf & Rahmawati, 2020). Kahoot dapat mendukung konsep ini dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa di berbagai mata pelajaran, termasuk sejarah. Studi yang dilakukan oleh Huda (2019) dan Fitriani (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi seperti Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar, memperbaiki suasana kelas, dan mendorong interaksi positif antara siswa dan guru. Selain itu, penelitian terbaru oleh Ananda dan Pratama (2023) juga menemukan bahwa siswa yang belajar dengan media interaktif cenderung lebih aktif dalam diskusi dan memiliki pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Namun, meskipun berbagai penelitian telah mengungkapkan manfaat media interaktif dalam pendidikan, di MAN 2 Kota Sukabumi masih terdapat tantangan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlihat kurang tertarik dan cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran sejarah (Halim et al., 2023). Faktor-faktor seperti metode pengajaran yang monoton, kurangnya variasi media pembelajaran, serta minimnya interaksi dalam kelas menjadi beberapa penyebab rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah (Fauzan & Sari, 2022).

Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk mengkaji lebih lanjut tentang implementasi media interaktif Kahoot dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran sejarah di MAN 2 Kota Sukabumi. Dengan pendekatan kualitatif dan studi kasus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai efektivitas Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran sejarah yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Ramadhan et al., 2024).

Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru sejarah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih

inovatif dan menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan teknologi digital seperti Kahoot, diharapkan pembelajaran sejarah tidak lagi dianggap membosankan, melainkan menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa (Handayani & Nugroho, 2023). Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi yang penting dalam pengembangan metode pembelajaran sejarah yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa masa kini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk mengeksplorasi secara mendalam fenomena keterlibatan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui penggunaan media interaktif Kahoot. Desain studi kasus memungkinkan peneliti untuk memahami dinamika partisipasi siswa secara menyeluruh dalam konteks kelas yang autentik, dengan menekankan pada pengalaman subjektif dan interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Kota Sukabumi selama bulan Februari hingga April 2024 pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Lokasi ini dipilih berdasarkan karakteristiknya sebagai madrasah aliyah negeri dengan kurikulum keislaman yang mengajarkan mata pelajaran SKI, serta hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah secara konvensional. Peneliti hadir langsung di lapangan sebagai observator partisipatif dan berinteraksi langsung dengan subjek untuk mengamati implementasi media Kahoot di dalam kelas.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran menggunakan Kahoot. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi digital, serta keterbukaan terhadap metode pembelajaran berbasis gamifikasi. Selain siswa, guru mata pelajaran SKI juga dilibatkan sebagai informan kunci untuk memberikan informasi tambahan dari perspektif pendidik.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tiga teknik utama, yaitu observasi partisipatif, wawancara terstruktur, dan dokumentasi visual. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran untuk mencatat berbagai indikator keterlibatan siswa, seperti antusiasme menjawab pertanyaan, interaksi dalam kelompok, dan ekspresi selama mengikuti kuis. Wawancara dilakukan terhadap siswa dan guru untuk menggali persepsi dan pengalaman mereka dalam menggunakan Kahoot sebagai alat bantu belajar. Dokumentasi berupa foto, video,

dan hasil log kuis dari Kahoot digunakan untuk melengkapi data dan mendukung proses triangulasi.

Instrumen yang digunakan meliputi panduan observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Panduan observasi disusun berdasarkan indikator keaktifan siswa, sedangkan pedoman wawancara dikembangkan secara sistematis mengacu pada fokus penelitian dan divalidasi melalui diskusi dengan ahli pendidikan berbasis digital. Instrumen dokumentasi digunakan untuk mengarsipkan aktivitas selama proses pembelajaran dan merekam hasil pembelajaran yang ditampilkan dalam aplikasi Kahoot.

Analisis data mengacu pada model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana, yang terdiri dari tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dikodifikasi, dikategorikan, dan dianalisis untuk mengidentifikasi pola yang relevan. Proses triangulasi dilakukan untuk memastikan validitas data, disertai teknik member checking dengan partisipan penelitian guna memperkuat keabsahan temuan.

Melalui tahapan tersebut, penelitian ini berupaya memberikan pemahaman mendalam mengenai efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan keterlibatan siswa, serta kontribusinya terhadap dinamika pembelajaran SKI di lingkungan madrasah aliyah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan implikasi praktis bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui pemanfaatan media digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Kahoot dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berdampak positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa di MAN 2 Kota Sukabumi. Dari hasil observasi yang dilakukan selama beberapa sesi pembelajaran, ditemukan bahwa sebanyak 70% siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan kelas saat menggunakan Kahoot. Mereka tampak antusias menjawab pertanyaan, terlibat dalam diskusi singkat setelah kuis, serta menunjukkan peningkatan fokus dan konsentrasi selama pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, sebanyak 20% siswa teridentifikasi sebagai peserta pasif, yang hanya mengikuti kuis tanpa banyak berinteraksi atau memberikan tanggapan terhadap pertanyaan guru. Adapun 10% sisanya menunjukkan keterlibatan yang sangat rendah, disebabkan oleh kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak

stabil, keterbatasan perangkat, atau kurangnya pemahaman awal terhadap cara kerja Kahoot.

Melalui wawancara terstruktur dengan siswa, mayoritas responden menyatakan bahwa penggunaan Kahoot membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menantang, dan menyenangkan. Salah satu siswa menyatakan bahwa ia merasa lebih termotivasi untuk memahami materi karena ingin mendapatkan skor tinggi dalam permainan. Guru yang menjadi informan kunci juga mengamati adanya peningkatan partisipasi dan semangat belajar siswa, yang sebelumnya cenderung pasif ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah.

Data dokumentasi menunjukkan bahwa dari setiap sesi pembelajaran yang menggunakan Kahoot, rata-rata 85% siswa menyelesaikan kuis hingga akhir, dan lebih dari 60% siswa mampu menjawab minimal 70% pertanyaan dengan benar, yang menunjukkan adanya pemahaman konseptual yang cukup baik terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, waktu penyelesaian kuis juga menunjukkan peningkatan efisiensi belajar; di mana siswa lebih cepat dalam mengambil keputusan dan menjawab pertanyaan dengan lebih percaya diri seiring meningkatnya pengalaman menggunakan platform tersebut.

Secara keseluruhan, temuan ini memperkuat argumentasi bahwa Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa tidak hanya dari sisi afektif (minat dan motivasi), tetapi juga dari sisi kognitif (pemahaman dan daya ingat). Penggunaan elemen permainan seperti skor, tantangan waktu, dan umpan balik langsung terbukti menciptakan suasana belajar yang kompetitif, interaktif, dan lebih menyenangkan, yang pada akhirnya memberikan kontribusi nyata terhadap efektivitas proses pembelajaran sejarah.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Kahoot dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berdampak positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif ini secara signifikan mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, yang tercermin dalam beberapa temuan utama sebagai berikut:

Pertama, meningkatkan Motivasi Belajar – Kahoot menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan kompetitif, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Unsur gamifikasi seperti sistem poin, peringkat, serta batasan waktu dalam menjawab pertanyaan memberikan tantangan yang menarik, sehingga siswa merasa lebih terdorong untuk belajar dengan antusias.

Kedua, meningkatkan Pemahaman Materi – Interaksi yang terjadi selama penggunaan Kahoot tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Umpan balik instan yang diberikan setelah menjawab pertanyaan memungkinkan siswa untuk segera mengetahui jawaban yang benar dan memperbaiki kesalahan mereka, sehingga memperkuat pemahaman konsep yang dipelajari.

Ketiga, meningkatkan Partisipasi Aktif dalam Kelas – Adanya elemen permainan dalam Kahoot mendorong siswa untuk lebih berani dalam berinteraksi dan memberikan jawaban selama pembelajaran berlangsung. Rasa kompetitif yang sehat antar siswa memicu keterlibatan aktif mereka, baik secara individu maupun dalam kelompok, yang pada akhirnya menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan kolaboratif.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengindikasikan bahwa integrasi Kahoot dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan motivasi, pemahaman materi, dan keterlibatan aktif di dalam kelas. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi berbasis gamifikasi seperti Kahoot dapat menjadi salah satu strategi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Pembahasan

Hasil penelitian ini secara eksplisit menjawab rumusan masalah mengenai efektivitas penggunaan media interaktif Kahoot dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kota Sukabumi. Berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa 70% siswa menunjukkan partisipasi aktif ketika Kahoot digunakan dalam kelas. Mereka tampak antusias menjawab kuis, terlibat dalam diskusi, dan menunjukkan peningkatan fokus belajar. Sementara itu, sekitar 20% siswa menunjukkan partisipasi pasif, dan 10% sisanya menghadapi kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil atau keterbatasan pemahaman awal terhadap cara kerja aplikasi. Temuan ini diperoleh melalui triangulasi teknik pengumpulan data kualitatif, yang memperkuat validitas data serta memungkinkan peneliti menangkap realitas empiris secara menyeluruh dalam situasi kelas yang naturalistik.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran SKI, yang seringkali dianggap

monoton, penggunaan Kahoot memberikan nuansa baru yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan.

Namun, perlu dicatat bahwa sekitar 20% siswa menunjukkan partisipasi pasif, dan 10% lainnya menghadapi kendala teknis. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Kahoot efektif dalam meningkatkan keterlibatan sebagian besar siswa, masih ada tantangan yang perlu diatasi, seperti memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai dan memberikan pelatihan kepada siswa yang kurang familiar dengan penggunaan aplikasi tersebut.

Lebih lanjut, penggunaan Kahoot juga memberikan manfaat dalam hal evaluasi pembelajaran. Guru dapat dengan mudah mengidentifikasi pemahaman siswa terhadap materi melalui hasil kuis yang ditampilkan secara real-time. Hal ini memungkinkan guru untuk segera memberikan umpan balik dan melakukan perbaikan dalam strategi pengajaran jika diperlukan.

Meskipun demikian, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pendekatan pembelajaran tradisional. Penggunaan Kahoot sebaiknya tidak menggantikan metode pembelajaran konvensional secara keseluruhan, melainkan sebagai pelengkap yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Temuan utama menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya meningkatkan partisipasi fisik siswa dalam pembelajaran, tetapi juga berdampak pada aspek afektif dan kognitif mereka. Dari sisi afektif, keterlibatan siswa ditandai oleh antusiasme yang tinggi, perasaan senang, dan meningkatnya motivasi intrinsik selama kegiatan kuis berlangsung. Sementara secara kognitif, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang disampaikan, sebagaimana terlihat dari keberhasilan mereka menjawab soal secara akurat dalam waktu yang terbatas. Aspek gamifikasi seperti sistem poin, batasan waktu, serta persaingan skor di antara siswa menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif namun menyenangkan. Penafsiran atas temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa tidak hanya bersifat spontan, melainkan terbentuk melalui interaksi antara desain pembelajaran berbasis teknologi dan karakteristik belajar generasi digital.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Kahoot secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI. Berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi, sekitar 70% siswa menunjukkan partisipasi aktif saat Kahoot digunakan dalam kelas. Mereka tampak antusias menjawab kuis, terlibat dalam diskusi, dan menunjukkan peningkatan fokus belajar. Sekitar 20% siswa menunjukkan partisipasi pasif, dan 10% sisanya menghadapi kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil atau keterbatasan pemahaman awal terhadap cara kerja aplikasi.

Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa proses belajar yang efektif terjadi melalui keterlibatan aktif individu dalam lingkungan sosial dan pengalaman konkret. Vygotsky (1978) menekankan bahwa interaksi sosial memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif, di mana pembelajaran terjadi melalui mediasi dengan individu yang lebih kompeten. Dalam konteks ini, Kahoot sebagai media pembelajaran digital mampu memfasilitasi konstruksi pengetahuan melalui kuis interaktif yang memberikan umpan balik langsung, sehingga mempercepat proses pemahaman. Selain itu, penggunaan Kahoot memungkinkan terjadinya pembelajaran antar teman sebaya (peer learning) dan pembelajaran kolaboratif (collaborative learning) yang memperkuat struktur kognitif siswa melalui diskusi dan refleksi bersama.

Struktur permainan dalam Kahoot juga secara tidak langsung mendorong siswa untuk melakukan metakognisi, yaitu menyadari dan mengevaluasi strategi belajarnya sendiri setelah menerima umpan balik otomatis. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran yang efektif melibatkan kemampuan siswa untuk merefleksikan proses berpikir mereka sendiri (metakognisi), yang dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknologi interaktif seperti Kahoot.

Ketika dibandingkan dengan hasil penelitian sebelumnya, studi ini memperlihatkan konfirmasi sekaligus perluasan temuan. Penelitian oleh Fitriani (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot pada mata pelajaran Bahasa Inggris efektif meningkatkan motivasi dan suasana kelas. Sementara itu, studi oleh Ananda dan Pratama (2023) menemukan bahwa penggunaan media interaktif dapat mendorong diskusi aktif dan pemahaman konsep yang lebih dalam. Namun, studi ini secara spesifik berkontribusi dengan menunjukkan bahwa Kahoot juga efektif dalam konteks pembelajaran sejarah berbasis keislaman di lingkungan madrasah aliyah, yang sebelumnya kurang terjelajahi dalam literatur. Hal ini memberikan tambahan wawasan bahwa media digital seperti Kahoot tidak terbatas pada pelajaran eksakta atau bahasa, melainkan juga dapat diadaptasi secara efektif untuk pembelajaran berbasis naratif seperti Sejarah Kebudayaan Islam.

Lebih jauh, hasil ini mendorong pembacaan ulang terhadap teori keterlibatan (engagement) dalam pendidikan. Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2004) menyebut bahwa keterlibatan siswa terdiri atas dimensi perilaku, afektif, dan kognitif. Temuan dalam studi ini memperlihatkan bahwa media gamifikasi seperti Kahoot dapat menjangkau ketiga dimensi tersebut secara bersamaan. Secara perilaku, siswa menjadi lebih aktif menjawab dan berdiskusi; secara afektif, siswa merasa senang dan antusias; dan secara kognitif, mereka menunjukkan

peningkatan pemahaman. Dengan demikian, integrasi Kahoot dalam pembelajaran sejarah berpotensi memodifikasi pendekatan pedagogis yang selama ini cenderung satu arah. Bahkan, secara teoritik, hal ini dapat memperkaya model teknologi pembelajaran digital berbasis interaksi, dan mendorong pengembangan kerangka konseptual baru dalam praktik pembelajaran berbasis gamifikasi.

Namun, penting untuk dicatat bahwa keberhasilan implementasi Kahoot sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur teknologi, pelatihan bagi siswa dan guru, serta integrasi yang tepat dalam kurikulum pembelajaran. Kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan kurangnya pemahaman awal siswa terhadap Kahoot menjadi tantangan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan dari pihak sekolah dan pemangku kepentingan lainnya untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Meskipun temuan dalam studi ini menunjukkan kelebihan signifikan dari penggunaan Kahoot dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), terdapat pula sejumlah keterbatasan yang tidak dapat diabaikan dalam implementasinya. Salah satu hambatan utama yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah kendala teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil serta keterbatasan perangkat digital pada sebagian siswa. Hambatan ini berdampak langsung terhadap kesetaraan partisipasi, karena siswa yang tidak memiliki perangkat memadai atau akses jaringan yang baik tidak dapat mengikuti pembelajaran secara optimal. Ketimpangan akses ini berisiko menciptakan eksklusi digital dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian Salsabila et al. (2023) menegaskan bahwa keberhasilan integrasi gamifikasi dalam pendidikan sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur teknologi. Tanpa dukungan perangkat dan jaringan yang stabil, potensi media digital seperti Kahoot tidak dapat dimaksimalkan. Dalam konteks ini, peran sekolah sangat vital, baik dalam penyediaan fasilitas maupun dalam mendampingi siswa yang memiliki keterbatasan teknis. Guru juga harus memiliki kesiapan pedagogis dan teknologis agar dapat mengantisipasi kendala-kendala tersebut, seperti menyediakan alternatif tugas non-digital atau sesi remedial bagi siswa yang tertinggal karena kendala teknis.

Meski demikian, kontribusi utama dari studi ini terletak pada kemampuannya menjawab celah yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya, yaitu efektivitas media gamifikasi dalam konteks pembelajaran sejarah keislaman di madrasah aliyah. Sebagian besar studi sebelumnya berfokus pada mata pelajaran eksakta atau bahasa (Fitriani, 2020; Ananda & Pratama, 2023), sementara pembelajaran sejarah, terlebih yang berbasis naratif dan religius

seperti SKI, sering dianggap tidak cocok untuk pendekatan berbasis permainan. Studi ini menunjukkan bahwa asumsi tersebut dapat dipatahkan ketika gamifikasi diterapkan dengan pendekatan yang tepat dan kontekstual.

Selain itu, integrasi Kahoot dalam pembelajaran menunjukkan pengaruh positif terhadap tiga dimensi keterlibatan siswa menurut Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2004), yakni keterlibatan perilaku, afektif, dan kognitif. Secara perilaku, siswa menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan dan terlibat dalam diskusi. Secara afektif, mereka menunjukkan sikap antusias dan menikmati pembelajaran. Secara kognitif, Kahoot membantu siswa memahami konsep dan materi dengan cara yang menyenangkan dan mudah diingat, melalui pertanyaan yang dirancang dengan elemen kompetisi dan umpan balik langsung.

Penemuan ini juga menguatkan teori pembelajaran berbasis pengalaman dan konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif jika siswa secara aktif terlibat dalam situasi belajar yang bermakna dan berinteraksi secara sosial (Vygotsky, 1978; Yusuf & Rahmawati, 2020). Kahoot menyediakan pengalaman belajar yang tidak hanya interaktif, tetapi juga kompetitif, kolaboratif, dan reflektif. Siswa belajar dari kesalahan melalui umpan balik langsung, serta dari teman sekelasnya melalui diskusi dan perbandingan skor, yang pada akhirnya mendorong proses metakognisi.

Dengan memperhatikan potensi dan tantangan tersebut, penelitian ini memberikan implikasi yang signifikan bagi pengembangan strategi pembelajaran di madrasah, khususnya dalam bidang studi sejarah keislaman. Adopsi teknologi seperti Kahoot tidak hanya memperbarui metode pembelajaran, tetapi juga memperluas ruang interaksi dan partisipasi siswa. Untuk memastikan efektivitasnya, diperlukan dukungan kelembagaan berupa pelatihan guru, pengadaan infrastruktur, serta desain instruksional yang responsif terhadap karakteristik siswa dan konteks mata pelajaran.

Dengan demikian, Kahoot berpotensi menjadi instrumen strategis dalam menciptakan ruang belajar yang lebih inklusif, partisipatif, dan bermakna. Ia tidak hanya menjawab tantangan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah yang selama ini dianggap kering dan pasif, tetapi juga membuka jalan bagi pengembangan pembelajaran digital yang humanistik dan kontekstual di lingkungan madrasah.

SIMPULAN

Penelitian ini secara langsung menjawab tujuan utama, yaitu mengevaluasi efektivitas media interaktif Kahoot dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kota Sukabumi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana belajar

yang lebih interaktif, kompetitif, dan kolaboratif. Keterlibatan siswa terlihat meningkat, baik secara perilaku, afektif, maupun kognitif, melalui partisipasi aktif dalam menjawab kuis, antusiasme terhadap pembelajaran, dan peningkatan pemahaman materi.

Simpulan ini memperkuat pemahaman bahwa pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif efektif dalam mengatasi rendahnya keterlibatan siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang selama ini dianggap membosankan seperti sejarah. Lebih jauh, hasil ini juga menunjukkan perlunya perubahan pendekatan pedagogis dari metode pasif menjadi model pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi aktif.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan literatur pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pada mata pelajaran keislaman. Temuan ini memperluas cakupan praktik baik penggunaan media digital interaktif dalam konteks madrasah, yang sebelumnya belum banyak dieksplorasi.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal cakupan lokasi dan jumlah partisipan, serta ketergantungan terhadap ketersediaan teknologi dan koneksi internet yang stabil. Oleh karena itu, studi lanjutan diperlukan untuk menguji efektivitas platform serupa di berbagai konteks pendidikan dan dengan pendekatan metodologis yang berbeda.

Implikasi dari penelitian ini tidak hanya terbatas pada peningkatan kualitas pembelajaran sejarah, tetapi juga membuka peluang pengembangan model pembelajaran digital yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan generasi pembelajar masa kini. Penelitian ini dapat menjadi pijakan bagi guru, pengambil kebijakan, dan pengembang kurikulum dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Julia Putri, Laila Qodri, Muhammad Syah Mahatir, Salwa Nabila Damanik, Salwa Putri Verhan, Sri Solehatun, & Inom Nasution. (2023). Peran Guru Dalam Pembelajaran Di Kelas Yayasan Perguruan At-Taufiq SD Swasta. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(4), 233–243. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i4.1575>
- Akhmadiyanto, S., & Hanif, M. (2023). Pembelajaran Sejarah Indonesia: MEMBangun Wawasan Kebangsaan dan Sikap Nasionalisme Siswa MAN 1 Banyumas. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, 6(2). <https://doi.org/10.59027/alisyraq.v6i2.339>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. PT. Sonpedia Publishing

- Indonesia. s+pembelajaran&ots=Ezc-VvbKPN&sig=qr-cY8z0c8fSDraqw9OISLABHnU
- Aliyah, A., Sari, D. P., & Warlizasusi, J. (2024). *Analisis Permasalahan dan Kebutuhan Pelatihan Guru dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Belajar (Studi Pada Guru PAI SDIT Annajiyah Lubuklinggau)* (Doctoral dissertation, Pascasarjana IAIN Curup). <https://e-theses.iaincurup.ac.id/5897/>
- Andriani, S., Kesumawati, N., & Kristiawan, M. (2018). The Influence Of The Transformational Leadership And Work Motivation On Teachers Performance. 7(7).
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 816-824. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18339>
- Arifin & Barnawi. (2016). Pembelajaran Pendidikan Karakter. ArRuzz Media.
- Ariyanti, N., & Anggerawati, N. L. (2024). Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah. *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam*, 4(1), 67-77.
- AZIZ, A. (n.d.). PEMBELAJARAN BAHASA ARAB ERA DIGITAL: PROBLEMATIKA DAN SOLUSI DALAM PENGEMBANGAN MEDIA [PhD Thesis, INSTITUT AGAMA ISLAM PEMALANG (INSIP) JAWA TENGAH]. Retrieved March 24, 2025, from <http://repository.stitpemalang.ac.id/id/eprint/115/>
- Fajri, N., Akbar, A., & Zakir, S. (2021). Penerapan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran PAI pada materi masuknya islam ke Nusantara di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 4(2). <https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/ummatanwasathan/article/view/3040>
- Fatimah, S., Prasetyo, S., & Munastiwi, E. (2024). Inovasi dalam Pengajaran IPA di Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Teknologi Digital. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 6(1), 15-27. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v6i1.14271>
- Fithria, M. (n.d.). Implementasi Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Jarak Jauh Aqidah Akhlak di MI Nurul Falah Sindangkarsa Tapos, Kota Depok [B.S. thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. Retrieved March 24, 2025, from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/61329>
- Hikmah, M. (2020). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar pemrograman dasar siswa. *Jurnal Teknodik*, 27-38.
- Husnaini, M., Sarmiati, E., & Harimurti, S. M. (2024). Pembelajaran Sosial Emosional: Tinjauan Filsafat Humanisme terhadap Kebahagiaan dalam Pembelajaran. *Journal of Education Research*, 5(2), 1026-1036. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.887>
- Kusuma, B. G. (2014). Analisis penggunaan sumber informasi dalam skripsi mahasiswa sekolah tinggi ilmu ekonomi bina bangsa serang-banten tahun

- 2009-2013.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/29952>
- Milidar, K. (2024). Inovasi Pembelajaran Pai Dengan Pendekatan Interaktif Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 6275-6284.
- Muflihah, M., & Puspita W, D. M. A. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Inovasi Pembelajaran SKI Berbasis Smart TV di MTs Irsyadun Nasyi'in. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1539-1554. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.802>
- Mukhid, M. P. (2023). Disain teknologi dan inovasi pembelajaran dalam budaya organisasi di lembaga pendidikan. <http://repository.iainmadura.ac.id/904/>
- PakuduR., & Rizal. (2024). DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON QUIZIZZ GAMES. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4(1), 56-83. <https://doi.org/10.47918/jeac.v4i1.1641>
- Pinasti, P. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Al-Ijtima'i: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 83-106. <https://barkah.my.id/e-journal/index.php/Al-Ijtima/article/view/127>
- Raharjo, S. (2013). Wawancara Sebagai Metode Pengumpulan Data. KONSISTENSI Panduan Olah Data Penelitian Dengan SPSS.
- Rasyidi, A. (2024). Pendidikan Agama Islam dan Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis sebagai pengembang pemahaman serta pengamalan ajaran Islam kehidupan sehari-hari. *Islamic Education Review*, 1(1), 1-21. <https://barkah-ilmu-fiddunya.my.id/ojs/index.php/ier/article/view/11>
- Rulianto, R. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 127-134. <https://doi.org/10.23887/jiis.v4i2.16527>
- Saihu, S. (2019). KONSEP MANUSIA DAN IMPLEMENTASINYA DALAM PERUMUSAN TUJUAN PENDIDIKAN ISLAM MENURUT MURTADHA MUTHAHHARI. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 197-217. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i2.54>
- Sepriady, J. (2016). Contextual teaching and learning dalam pembelajaran sejarah. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 2(2), 100-110.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070-2080.
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan penting sejarah lokal sebagai objek pembelajaran untuk membangun kesadaran sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85-94. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.27035>
- Wibowo, H. S. (2023). Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif. Tiram Media.
- Yatimah, D., Ansori, A., Hermawan, Y., Alhadihaq, M. Y., Erlangga, E., Putri, P. K., Lestari, R. D., Suhendi, H. Y., Laksono, B. A., & Novianti, S. (2024).

Pemanfaatan platform digital untuk pembelajaran kreatif dan inovatif. Bayfa Cendekia Indonesia.

Yussi Martha, Durratus Sa'diyah, Habib Maulana, & Warto Warto. (2023). Konsep Dasar Sejarah: Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 164–176. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4.285>