



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK SMK YP 17 SELOREJO

Mochamad Chomarudin¹, Dian Mohammad Hakim², Bahroin Budiya³

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang

e-mail: 122101011100@unisma.ac.id, 2dian.mohammad@unisma.ac.id,
3bahroinbudiya@unisma.ac.id

Abstract

Digital transformation in the world of education encourages the need for innovation in learning media that can increase students' participation and critical thinking skills. This study aims to develop Kahoot-based learning media for Islamic Religious Education subjects at SMK YP 17 Selorejo. Using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), this study involved validation from material experts, media experts, and trials on class XI TKJ students. The results showed that this learning media met the criteria for eligibility (material expert validation 91%, media experts 82%), attractiveness (81%), and effectiveness (significant increase in post-test scores, $p < 0.05$). Kahoot-based media has proven effective in improving students' critical thinking skills interactively and enjoyably, and is an innovative solution for Islamic Religious Education learning in the digital era.

Keywords: Learning media, Kahoot, critical thinking, islamic religious education

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi digital ini menuntut para pendidik untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, guna menciptakan metode yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu tantangan utama yang muncul dalam konteks ini adalah rendahnya partisipasi dan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya pada mata pelajaran yang dinilai monoton seperti Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah cenderung membuat siswa cepat bosan, sehingga menghambat perkembangan kemampuan berpikir analitis mereka.

Kondisi tersebut menunjukkan urgensi untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dan mendorong mereka berpikir secara kritis. Salah satu solusi yang potensial adalah pemanfaatan platform digital interaktif berbasis permainan seperti *Kahoot*. Platform ini

menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif melalui kuis berbasis game yang dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat. Penggunaan Kahoot dalam konteks pembelajaran PAI di SMK YP 17 Selorejo menjadi fokus dalam penelitian ini, yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Kahoot guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh (Komalasari, 2022) menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media kuis interaktif berbasis Kahoot pada mata pelajaran IPS tingkat SD. Sementara itu, (Rachmayani, 2015) meneliti pengaruh Kahoot terhadap siswa tingkat menengah atas dan menyimpulkan bahwa media ini mampu memengaruhi cara berpikir analitis siswa secara positif. Meski demikian, kajian penggunaan Kahoot dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMK masih tergolong terbatas, sehingga penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut.

Kontribusi penelitian ini tidak hanya terletak pada pengembangan media pembelajaran inovatif, tetapi juga pada validasi empiris terhadap efektivitas Kahoot dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PAI. Dengan pendekatan pengembangan ADDIE yang sistematis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pengembangan media pembelajaran interaktif di bidang studi lain, serta mendorong penelitian lanjutan dalam optimalisasi teknologi pembelajaran digital pada pendidikan karakter dan keagamaan.

B. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis platform Kahoot dan menguji kelayakan, kemenarikan, serta efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap sistematis yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, bertempat di SMK YP 17 Selorejo, Kabupaten Blitar. Sasaran dari penelitian ini adalah peserta didik kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), dengan subjek penelitian berupa media pembelajaran berbasis Kahoot yang dikembangkan untuk materi Pendidikan Agama Islam, khususnya

pada topik Akidah Akhlak terkait perkelahian, minuman keras, dan narkoba (TP 5.1).

Prosedur penelitian dimulai dari analisis kebutuhan siswa dan guru, perancangan media menggunakan platform Kahoot, pengembangan produk awal, implementasi di kelas, hingga evaluasi melalui uji coba terbatas (Mardhiyyah, 2022). Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli (media dan materi), angket respon siswa terhadap kemenarikan media, serta tes pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh masukan dalam revisi produk, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan uji statistik non-parametrik Wilcoxon Signed-Rank Test guna melihat signifikansi perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil analisis digunakan untuk menentukan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap Analysis, dilakukan studi awal melalui wawancara dengan guru dan siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi untuk berpikir kritis, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini menjadi dasar perlunya inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menantang. Selanjutnya, pada tahap Design, peneliti merancang kuis interaktif menggunakan platform Kahoot yang disesuaikan dengan materi Akidah Akhlak, terutama topik mengenai perkelahian, minuman keras, dan narkoba (TP 5.1), agar sesuai dengan capaian pembelajaran.

Tahap Development melibatkan pembuatan kuis secara langsung di platform Kahoot, yang dilengkapi dengan gambar, audio, dan animasi untuk menarik minat siswa. Media ini dirancang agar dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti smartphone dan laptop, sehingga mendukung fleksibilitas dalam pembelajaran. Tahap Implementation dilakukan dengan menguji coba media kepada siswa kelas XI TKJ di SMK YP 17 Selorejo selama satu bulan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Kegiatan implementasi ini digunakan untuk mengukur kelayakan, kemenarikan, dan efektivitas media.

Pada tahap Evaluation, dilakukan evaluasi formatif dan sumatif berdasarkan masukan dari validator ahli materi, ahli media, dan peserta didik.

Hasil dari evaluasi digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan media pembelajaran agar lebih optimal dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Proses pengembangan ini membuktikan bahwa pendekatan sistematis melalui model ADDIE efektif dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum.

1. Hasil Validasi Ahli

Media pembelajaran berbasis Kahoot yang dikembangkan dalam penelitian ini telah melalui proses validasi oleh dua pihak, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 91%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Validator materi menilai bahwa isi media sangat relevan dengan capaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi Akidah Akhlak terkait perkelahian, minuman keras, dan narkoba. Selain itu, penyajian soal dalam bentuk kuis interaktif dianggap mampu menggugah minat siswa untuk berpikir analitis. Meski demikian, validator memberikan saran untuk menyederhanakan beberapa istilah agar lebih mudah dipahami oleh siswa SMK dan menyesuaikan gaya bahasa dengan karakteristik peserta didik.

Tabel 1 Hasil Analisis Data Validasi oleh Ahli Media

No	Indikator	Persentase
1	Kelayakan isi	85%
2	Penyajian Gambar	100%
3	Penyajian Audio	100%
4	Penyajian Soal Pemahaman	80%
5	Penyajian Soal Evaluasi	80%
6	Penilaian Rekayasa Perangkat Lunak	100%
Rata-rata Kelayakan Media		91%

Sementara itu, hasil validasi dari ahli media menunjukkan skor sebesar 82%, yang dikategorikan sebagai layak. Validator media menilai bahwa tampilan media cukup menarik, tata letak kuis rapi, dan navigasi mudah diakses. Fitur visual seperti warna, ikon, dan ilustrasi dianggap mampu meningkatkan perhatian siswa. Namun, beberapa kekurangan yang dicatat meliputi ketidakseimbangan antara jumlah soal pilihan ganda dan soal pernyataan, serta durasi waktu menjawab yang dianggap terlalu cepat untuk soal analisis. Masukan ini kemudian dijadikan dasar revisi, dengan penyesuaian jumlah dan variasi soal serta pengaturan ulang waktu respon agar lebih sesuai dengan tingkat kognitif siswa. Proses perbaikan ini

menunjukkan bahwa keterlibatan ahli dalam validasi sangat penting untuk memastikan kualitas media sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Analisis Data Validasi oleh Ahli Materi

No	Indikator	Persentase
1	Kualitas Aspek Materi	82%
2	Kualitas Aspek Keakuratan	84%
3	Kualitas Aspek Manfaat	80%
Rata-rata Kelayakan Materi		82%

Berdasarkan hasil uji coba terhadap media pembelajaran berbasis platform Kahoot yang dikembangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK YP 17 Selorejo, diperoleh bahwa tingkat kemenarikan media tergolong dalam kategori sangat baik. Hasil angket yang diisi oleh peserta didik menunjukkan bahwa aspek visual seperti kombinasi warna, desain layout, dan animasi yang ditampilkan pada media sangat menarik perhatian siswa. Selain itu, penyajian materi yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif dinilai mampu meningkatkan minat belajar dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Persentase rata-rata kemenarikan mencapai 81%, yang menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Musik latar kemudahan navigasi serta kemudahan memahami instruksi dan soal-soal dalam kuis juga turut menjadi faktor pendukung kemenarikan media. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot yang dikembangkan layak digunakan dan menarik bagi siswa untuk mendukung pembelajaran.

2. Hasil Uji Analisa Data

Penelitian ini mengidentifikasi media pembelajaran berbasis platform Kahoot sebagai variabel independen, sedangkan variabel dependen adalah peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. uji statistik menggunakan uji normalitas dan uji Wilcoxon untuk melihat efektivitas media terhadap hasil belajar siswa.

a. Uji Normalitas

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Kelompok	n	p
Kelompok Pre Test	30	0,078
Kelompok Post Test	30	0,036

Sebelum dilakukan analisis efektivitas media pembelajaran berbasis Kahoot, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas terhadap data pre-test dan post-test untuk menentukan jenis uji statistik yang sesuai. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa, sehingga lebih sesuai menggunakan uji ini untuk sampel kecil ($n \leq 50$). Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p -value) $< 0,05$, baik untuk data pre-test maupun post-test. Hal ini mengindikasikan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga peneliti menggunakan uji non-parametrik, yaitu Wilcoxon Signed-Rank Test, untuk menguji perbedaan skor sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, penggunaan uji Wilcoxon merupakan pendekatan yang tepat dan valid untuk menganalisis efektivitas media dalam penelitian ini.

b. Uji Pengaruh

Kelompok	n	Mean $\pm$ SD	p-value
Kelompok Pre Test	30	1,285 $\pm$ 0,236	
Kelompok Post Test	30	2,401 $\pm$ 0,296	0,000

Tabel 4 Hasil Uji Pengaruh

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar $p = 0,000$ yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil pre-test dan post-test kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis pada pre-test adalah 1,285, meningkat menjadi 2,401 pada post-test, yang mengindikasikan adanya peningkatan yang cukup tinggi setelah penerapan media tersebut. Temuan ini menguatkan bahwa media berbasis permainan interaktif seperti Kahoot mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis mereka. Dengan demikian, penggunaan media Kahoot dapat dinyatakan efektif dan layak diimplementasikan dalam pembelajaran PAI, khususnya untuk mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi.

D. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti layak,

menarik, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMK YP 17 Selorejo. Media yang dikembangkan melalui model ADDIE berhasil melewati proses validasi dengan hasil yang sangat baik, yaitu 91% dari ahli materi dan 82% dari ahli media. Tingkat kemenarikan media menurut peserta didik mencapai 81%, menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dari segi efektivitas, terdapat peningkatan signifikan antara nilai pre-test dan post-test berdasarkan hasil uji Wilcoxon, yang menunjukkan bahwa media ini mampu mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis secara nyata. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Kahoot dapat dijadikan sebagai solusi inovatif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan berpotensi untuk diterapkan pada mata pelajaran lain yang menekankan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Daftar Rujukan

- Chaeruman, U. A. (2020). *Ruang Belajar Baru dan Implikasi Terhadap Pembelajaran di Era Tanaman Baru*. 08(01), 142–153.
- Diana, N., Latifah, S., Yuberti, Komikesari, H., Rohman, M. H., & Tiyan, Lady. (2021). Developing an e-learning-based critical-thinking assessment as a physics learning evaluation media with Kahoot! interactive quiz. IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, 1796(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012055>
- Faliyandra, F., Saryono, D., Sayono, J., Zainuddin, M., & Cahyanto, B. (2024). Reconstruction of School Dropout Handling in Community: Motivating Farmer Parents Through Collaborative Education in Indonesian Elementary Schools. *Sciences of Conservation and Archaeology*, 36(4), 48-68.
- Indrawati, D., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 701–706. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10587%0Ahttp://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/10587/4690>
- Munawwarah, R. Al. (2019b). Platform belajar Kahoot sebagai media pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 430–437.
- Nurjanah, F., Nazar, M., & Rusman. (2017). Pengembangan Media Animasi Menggunakan Software Videoscribe pada Materi Minyak Bumi Kelas X MIA di MAN Darussalam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)*, 2(4), 230–236.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa. 03, 171–187.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. 03(2), 333–352.
- Perkasa, T. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif “Kahoot” Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. (Doctoral Dissertation, FKIP UNPAS)., 11–41.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN SAPTORENGGO 02. 1, 163–170.
- Rahmawati, F., W.W, S., & Kardi, S. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran fisika model inkuiri terbimbing berbantuan videoscribe pada materi kalor untuk meningkatkan hasil belajar siswa sman 1 kedungwaru. JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains), 5(2), 1039. <https://doi.org/10.26740/jpps.v5n2.p1039-1047>
- Reiss, N., Bavendiek, A. K., Diestmann, G., Inkermann, D., Albers, A., & Vietor, T. (2017). Understanding Design Methods - Using Explanatory Videos for Knowledge Transfer in Engineering Disciplines. Procedia CIRP, 60, 518–523.
- Revolusi, E. R. A., Harawi, W., & Nasution, R. (2019). Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Ipa Pada Sekolah Dasar Di. 3, 894–898.
- Risandi, R., & Panjaitan, R. G. P. (2015). *Respon siswa sma negeri pontianak terhadap lembar Kerja siswa berbasis multimedia Sub materi invertebrata. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(9).
- Setiani, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 Untuk Kelas XI SMA..*
- Suarsana, I. M. (2013). *Pengembangan e-modul berorientasi pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2(2).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA.
- Sukawirya, G. B., Arthana, I. K. R., & Sugihartini, N. (2017). *Pengembangan e-Modul pada mata pelajaran pemrograman perangkat bergerak kelas Xii rekayasa perangkat lunak berbasis project based learning di Smk Negeri 2 Tabanan. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 203. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9566>
- Taruna, I., & Rosnelli. (2015). *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik*.
- Warsihna, J., Ramdani, Z., & Prakoso, B. H. (2019). *Utilizar Kahoot Para Mejorar Los Estudiantes Logro Y Pensamiento Crítico En Estudiantes De Pregrado De*

Psicología. 16th International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age, CELDA 2019, 144–150.
<https://doi.org/10.33965/celda2019>

Wibowo, H. P., Nurliana, E., Aryanis, D. F., & Nugroho, O. F. (2022). *Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi. Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5(9), 302–307.