PENGARUH APLIKASI *KAHOOT* TERHADAP MINAT BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMAN 2 PADANG

Wilda Apriliani[1], Duski Samad[2], Misra[3]
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang; Jl. Prof. Mahmud Yunus Lubuk Lintah, Anduring, Kec. Kuranji, Kota Padang, Sumatera Barat (0751) 35711
Pendidikan Agama Islam, Tarbiyah dan Keguruan.
e-mail: **2014010006.wildaapriliani@gamil.com*

ABSTRAK

Jenis Penulisan ini adalah kuantitatif eksperimen, Penulisan ini menggunakan jenis Penulisan *Pre-Experimental Design*. Metode ini diberikan pada satu kelas saja tanpa kelompok pembanding. Desain Penulisan eksperimen yang digunakan dalam Penulisan ini adalah *One Group Pre-test* and Post-test Design. Metode ini diberikan pada satu kelas saja tanpa kelompok pembanding. Rumus *Pre Experiment One Group Pre-test and Post-test Design*

Hasil Penulisan menunjukkan bahwa minat belajar kelas XI.F2 berada pada klasifikasi tinggi, Berdasarkan uji-t dengan SPSS 21. Hasil analisis diperoleh sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar = 0,000. Kesimpulannya bahwa (0,000 < 0,05). Hal ini berarti yang berbunyi tidak terdapat pengaruh aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di SMAN 2 Padang ditolak dan yang berbunyi terdapat pengaruh aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di SMAN 2 Padang.

Dan > yaitu 8,549 > 1,690 artinya yang mengatakan terdapat pengaruh aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMAN 2 Padang diterima dan ditolak. Artinya terdapat pengaruh aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMAN 2 Padang.

Kata kunci— Aplikasi *Kahoot*, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai perangkat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempermudah peserta didik dalam menerima pelajaran. Pendidik diminta untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran agar peserta didik memiliki kemampuan berkolaborasi, kreatif, dan berpikir kritis. Kemajuan teknologi yang meningkat sangat pesat dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran, yakni sarana yang hubungan antara peserta didik dan pendidik. Berdasarkan firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنٰتِ وَالزُّبُرِۗ وَاَنْزَلْنَآ اِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ اِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُوْنَ ﴿٤٤﴾

Artinya :

> Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al- Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.

Untuk meghadapi tantangan tersebut, SMA Negeri 2 Padang sebagai sekolah unggul Kota Padang secara terus menerus berkembang untuk memenuhi sumber daya manusia yag berkualitas tinggi dan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang didasari nilai keimanan dan ketakwaan (IMTAQ) sehingga mampu mengantarkan peserta didik pada perguruan tinggi favorit didalam maupun luar negeri.

SMA Negeri 2 Padang merupakan salah satu sekolah penggerak yang ada di Sumatera Barat yang memiliki akreditasi A. Sebagai SMA panutan, tentunya sekolah ini inovasinya sekencang prestasinya. Salah satu ajang bergengsi yang telah diraih oleh SMA Negeri 2 Padang ini adalah peringkat pertama komputer tingkat nasional. SMA Negeri 2 Padang berprestasi dalam bidang akademik dan bidang non akademik. SMAN 2 Padang menyediakan listrik untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Sumber listrik yang digunakan oleh SMAN 2 Padang berasal dari PLN. SMAN 2 Padang menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah. *Provider* yang digunakan SMAN 2 Padang untuk sambungan internetnya adalah *Telkom Astinet.*

Ketersediaan sarana dan prasarana yang lengkap disediakan oleh SMAN 2 untuk menunjang kemudahan dalam mengakses pembelajaran. Kebijakan sekolah tingkat SMA telah diperbolehkan membawa *handphone*. Kebijakan penggunaan teknologi atau media di dalam pembelajaran sudah dibebaskan harusnya pendidik lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti harusnya pendidik melibatkan peserta didik menggunakan *handphone* sebagai sarana pembelajaran.

Pendidik perlu memahami setiap perubahan dalam diri peserta didik sehingga dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan dalam proses pembelajar agar lebih efektif. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, bahan ajar, metode atau strategi yang berupa media pembelajaran merupakan unsur yang harus diperhatikan untuk menfasilitasi belajar peserta didik.

Perkembangan teknologi yang semakin maju menjadikan *game* sebagai media pembelajaran. Peserta didik menganggap pembelajaran membosankan sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Salah satu media yang dapat Pendidik gunakan dalam pembelajaran media *game kahoot*. *Game kahoot* memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang disajikan dalam *game kahoot* memiliki alokasi waktu yang terbatas. Karena dengan adanya keterbatasan waktu, peserta didik dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal.

Menurut Rina Puspitasari, Suparman, dan Fahrunisa, penggunaan *Gadget* oleh peserta didik dalam kegiatannya sehari-hari merupakan salah satu keuntungan bagi pendidik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Minat merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan pendidikan. Dampak dari adanya minat belajar dapat menumbuhkan metode baru dalam belajar peserta didik.

Seorang peserta didik akan berhasil dalam pelajarannya apabila dalam diri peserta didik itu ada keinginan untuk belajar. Minat akan terbentuk jika ada usaha dari dalam dirinya dan juga ada dorongan dari luar baik dari pendidik, keluarga maupun lingkungnnya untuk menyukai dan memperhatikan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti dan memiliki minat mengerjakan soal-soal yang diberikan pendidik. Media berbasis teknologi *smartphone* yang menarik dalam proses pembelajaran dapat memberikan kesan baik dengan menggunakan permainan atau *game*, dimana peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.[1]

Minat belajar dilihat dari rekapitulasi absensi peserta didik kelas XI.F2 selama 3 kali pertemuan yang mempengaruhi minat belajar. Pada kelas XI.F2 keterangan sakit selama 3 pertemuan terdapat 8 peserta didik, 7 peserta didik yang memiliki keterangan izin, dan 18 peserta didik memiliki keterangan alfa. Minat belajar juga dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang rendah. Berdasarkan data yang saya dapati dari hasil ulangan peserta didik kelas XI.F2 yang tidak memuaskan. Hasil penilaian harian peserta didik kelas XI.F2 terdapat 22 Peserta didik yang memiliki nilai harian yang tidak

[1] Rina Puspitasari, Suparman, Fahrunnisa, Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat Belajar Siswa, *Jurnal Ilmu Pendidikan* , 2022, Vol. 4 No 6, h. 8215-8216.

tuntas, tuntas berjumlah 13 peserta didik dengan rata-rata nilai 70,48. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, hal ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi *kahoot*.

Penelitian Relevan

Dalam Penulisan Zainal Abidin Fikri, Yuliana Eka Putri, dkk, yang berjudul Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Peserta didik di Kelas X Smk Negeri 1 Palembang". (Penulisan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Penulisan eksperimen). Desain yang digunakan yaitu *quasi experimental* design. Desain ini pengembangan dari desain true *experimental design*. Minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *kahoot* pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori "sedang" yaitu sebanyak 27 orang (75,0%) dari 36 orang sampel pada Penulisan ini. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh menggunakan media pembelajaran aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar.[2]

Aplikasi *Kahoot*

Kahoot merupakan media pembelajaran jenis visual. Sebagai media pembelajaran visual, *Kahoot* memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi adalah media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkosentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. *Kahoot* bisa menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. *Kahoot* juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi *digital*.[3]

Kahoot adalah sebuah aplikasi *game* pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang berbasis web dapat digunakan untuk membuat *quiz* dan *game* secara sederhana. Para peserta didik yang memainkan kahut yang ditampilkan di layar *proyektor* lalu para peserta didik diberi waktu selama 20 detik untuk menjawab soal melalui *Gadget* yang difasilitasi jaringan internet. Pada akhir pertanyaan *Kahoot* menampilkan 5 posisi poin tertinggi sedangkan di akhir *game* akan menampilkan urutan poin 3 terbesar. [4]

[2] Zainal Abidin Fikri, Yuliana Eka Putri, dkk, pengaruh Media Pembelajaran Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas X Smk Negeri 1 Palembang, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol 1, No.1 (2021), h 52-55.

[3] Feny Eka Mustikawati, "*Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*", (Prosiding Seminar, Nasional, Bulan Bahasa, Semiba, 2019), h 99.

[4] Ibid 183

Minat Belajar

Minat belajar merupakan suatu keadaan seseorang yang memiliki perhatian serta keinginan untuk mengetahui dan mempelajari lebih lanjut secara mendalam terhadap objek yang disukai oleh peserta didik dalam pembelajaran.[5]

Menurut para ahli mengemukakan beberapa pengertian minat belajar :

a. Menurut Zakiah Dradjat dkk : minat merupakan kecendrungan jiwa yang tetap kejurusan suatu hal yang berharga bagi orang sesuatu yang berharga bagi seseorang adalah kebutuhan.[6]
b. Menurut Slameto : Minat belajar adalah Suatu rasa suka atau tertarik pada suatu hal tanpa ada yang memaksakannya.[7]

Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mencakup aspek yang sangat luas, yaitu aspek kognitif (pengetahuan), aspek apektif dan aspek psikomotorik. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam adalah untuk mewujudkan keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara:

a. Hubungan manusia dengan Allah SWT
b. Hubungan manusia dengan dirinya sendiri
c. Hubungan manusia dengan sesama manusia
d. Hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungan alamnya.

Pada saat diberlakukan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk mata pelajaran pendidikan agama disebut dengan Pendidikan Agama Islam, kemudian sejak diberlakukannya Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran pendidikan agama disebut dengan pendidikan agama islam dan budi pekerti. Sebagian sekolah masih ada yang menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan sebagiannya sudah menerapkan Kurikulum 2013.[8]

Rumusan Masalah

1. Kenapa aplikasi *kahoot* perlu diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Padang?
2. Bagaimana pengaruh minat belajar peserta didik melalui aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Padang?

[5] Lusiana Rosalina, *Junaidi Junaidi Hubungan minat belajar dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran sosiologi kelas XII IPS di SMKN 5 Padang*, (2020) , h 177.

[6] Dzakiah Dradjat, dkk, *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1995), h 173.

[7] Slameto, *Belajar dan faktor-fator Mempengaruhinya* (Jakarta : Rieneka Cipta , 1990), h 180.

[8] Abdul Khayi," Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti Dan Penilaian Kurtilas (Studi Kasus Di Sdn 2 Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon), Jurnal Ilmiah Kajian Islam, Vol 3. No.2 Februari 2019

Tujuan Penelitian

1. Untuk menjelaskan pentingnya penerapan aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMAN 2 Padang.
2. Untuk mengetahui pengaruh minat belajar peserta didik melalui media pembelajaran aplikasi *kahoot* di SMAN 2 Padang.

II. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada Penulisan ini adalah jenis Penulisan eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.[9] Menurut Sugiono bahwa metode Penulisan eksperimen merupakan metode Penulisan yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengatahui pengaruh dari variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.[10] Penulisan ini menggunakan jenis Penulisan *Pre Experimental Design*. Metode ini diberikan pada satu kelas saja tanpa kelompok pembanding.[11]

Desain Penulisan ini adalah *Pre experimen* yang digunakan dalam Penulisan ini adalah *One Group Pre-test and Post-test Design.* Metode ini diberikan pada satu kelas saja tanpa kelompok pembanding. Rumus *Pre Experiment One Group Pre-test and Post-test Design* sebagai berikut:

$$O_1 - O_2$$

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Padang yang berlokasi di Jl. Musi No.2, Rimbo Kaluang, Kec. Padang Barat Kota Padang, Sumatera Barat. Waktu Penulisan dilakukan pada semester ganjil bulan Maret tahun ajaran 2023/2024.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh Penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.[12] Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMAN 2 Padang yang berjumlah 319 peserta didik.

[9] Muhammad Ramadhan, *Metode Penelitian*, (Surabaya : Cipta Media Nusantara, 2021), h 6.

[10] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitaif*, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2019), h 110

[11] Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 110.

[12] Sugiyono, 2015, *Op. Cit*. h 117.

Populasi Kelas XI

Kelas	Jumlah Peserta didik
XI.F1	36
XI. F3	36
XI. F4	36
XI. F5	35
XI. F6	36
XI. F7	35
XI. F8	35
XI. F9	35
XI.F10	35
Total	319

Sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi dan dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang nantinya hasil mewakili keseluruhan gejala yang telah diteliti dan diamati.[13]

Sampel

Kelas	Jumlah Peserta Didik		tot
	Laki-Laki	Perempuan	
XI.F2	15	20	35

Hal yang harus dilakukan pertama dalam pelaksanaan eksperimen menggunakan desain subyek tunggal ini dilakukan dengan memberikan tes kepada subjek yang belum diberi perlakuan dinamakan *pre-test* (O1) untuk mendapatkan peserta didik yang memiliki minat belajar yang masih rendah, maka dilakukan *treatment* (X) dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot* untuk jangka waktu tertentu kepada peserta didik yang memiliki minat belajarnya masih rendah.

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan Penulis pada Penulisan ini menggunakan *Random Sampling*. Dalam teknik ini pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.[14] Berdasarkan hasil proses pengambilan sampel didapat kelas XI.F2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 35 peserta didik.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik Pengumpulan Data

Observasi atau pengamatan merupakan tehnik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Penelitian ini menggunakan tehnik

[13] Eka sudarmanto, dkk, *Desain Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif*, (Yayasan Kita Menulis, 2021), h 141.

[14] Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 110

observasi dengan tujuan untuk memperkuat data. Penelitian yang dikumpulkan. Terkait dengan ini, penulis melakukan observasi secara langsung ke SMAN 2 Padang untuk mengamati terkait dengan kondisi sekolah, media pembelajaran yang digunakan pendidik di dalam kelas pada proses belajar mengajar guna menunjang minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran berbasis *game* aplikasi *kahoot.*

Angket yang dibagikan kepada kelas eksperimen kepada peserta didik ada 2 yaitu angket sebelum diterapkannya media aplikasi *kahoot (Pre-Test*) dan sesudah diterapkan media aplikasi *kahoot* (*Post-Test*) *s*ehingga terlihat pengaruh minat belajar peserta didik sebelum digunakan aplikasi *kahoot* dengan sesudah diterapkan media aplikasi *kahoot.*

Kisi-kisi Instrumen Angket

Variabel	**Indikator**	**No Angket**
Minat Belajar	1. Ingin berprestasi	1, 2,3,4
	2. Merasa senang	5,6,7,8
	3.Ketertari k- an	9,10,11 ,
	4. Motivasi dan Manfaat	12,13,1 4,15,16 ,17,18
	1. Pujian	19,20,2 1,22
	2. Faktor keluarga	23,24,2 5,26,27 ,28
	3. Faktor Sekolah	29,30,3 1,32

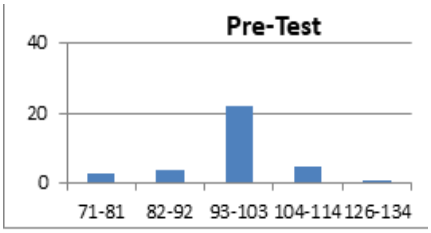
Instrumen Penelitian

II.HASIL DAN PEMBAHASAN

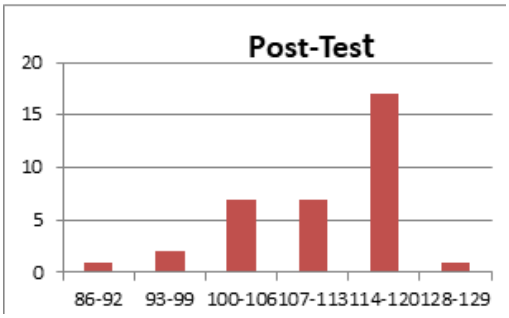
Berdasarkan data tabel distribusi diatas dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata 98, jadi ada 20% peserta didik memiliki skor angket minat belajar

diatas dibawah rata-rata, 80% peserta didik memilik skor angket minat belajar diatas rata-rata, dan 8% peserta didik memiliki skor angket minat belajar tepat pada rata-rata.

Dari distribusi frekuensi angket minat belajar peserta didik dapat dilihat dalam histogram berikut ini :



Setelah diterapkannya aplikasi *kahoot*, diperoleh rata-rata 111,22 , jadi ada 71,1% peserta didik memiliki skor angket minat belajar diatas rata-rata, peserta didik memilik skor angket minat belajar dibawah rata-rata 28,6%, dan peserta didik memiliki skor angket minat belajar tepat pada rata-rata 20%. Dari distribusi frekuensi angket minat belajar peserta didik setelah diterapkannya aplikasi *kahoot* dapat dilihat dalam histogram berikut ini :



Hisogram 4 1 histogram setelah diterapkannya aplikasi *kahoot*

Paired Sample T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Post test	-13,857	9,589	1,621	-17,151	-10,563	-8,549	34	,000

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai mean menyatakan rata-rata mean menyatakan rata-rata sampel X 13,857 dengan *standar error* Sx = 1,621 nilai T hitung= 8,549 nilai p (t) = 0.000 dan *CI Difference Lower* sebesar 17,151 dan *Upper* = 10,563. Dengan demikian maka T_{hitung} (8,549) > T_{tabel} (0.334) maka H_a diterima dan H_0ditolak.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t, apabila sig > 0,05 dan $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan jika sig < 0,05 dan $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan uji-t dengan SPSS versi 21 atau hasil analisis analisis diperoleh sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar = 0,000 maka dapat diambil kesimpulan bahwa (0,000 < 0,05). Hal ini berarti H_0 yang berbunyi tidak terdapat pengaruh aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi di SMAN 2 Padang ditolak dan H_a yang berbunyi terdapat pengaruh aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar peserta

didik pada mata pelajaran PAI di SMAN 2 Padang.

Dan $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu 8,549 > 0.334 artinya H_a yang mengatakan terdapat pengaruh aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi di SMAN 2 Padang diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi di SMAN 2 Padang.

III. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Aplikasi *kahoot* merupakan bentuk inovasi guru dalam perkembangan teknologi yang memberikan dampak positif pada ketertarikan peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi karena membantu meminimalisir kejenuhan peserta didik. Dengan ini penggunaan aplikasi *kahoot* dirasa layak untuk dijadikan inovasi dalam pembelajaran agar minat belajar dan juga ketertarikan peserta didik pada proses belajar dapat meningkat.

$T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu 8,549 > 0.334 artinya H_a yang mengatakan terdapat pengaruh aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Padang diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Padang. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik yang menggunakan aplikasi *kahoot* lebih baik daripada minat belajar peserta didik yang tidak menggunakan aplikasi *kahoot* .

SARAN

Berdasarkan hasil yang dilakukan di SMAN 2 Padang, maka diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, khususnya pendidik mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi dapat menerapkan aplikasi *kahoot* di dalam kelas yang dapat dijadikan alternatif dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Bagi sekolah, dapat mendukung dan memberikan pertimbangan pada pendidik untuk menerapkan aplikasi *kahoot* agar pembelajaran di dalam kelas lebih aktif, dan menyenangkan sehingga dapat menyelesaikan permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik dan sebagai acuan untuk meningkatkan mutu sekolah yang lebih baik.
3. Bagi pembaca, diharapkan agar hasil Penulisan ini bisa dijadikan sebagai salah satu wadah sebagai acuan untuk memperkaya wawasan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Fikri, Zainal. 2020. Pengaruh media Pembelajaran *Kahoot* terhadap Minat Belajar Peserta didik di kelas X SMKN 1 Palembang. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 1. No 1.

Drajat, Dzakiyah. dkk. 1995. *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta : Bumi Aksara.

Eka, Mustikawati, Feny. 2019. *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Prosiding Seminar, Nasional, Bulan Bahasa, Semiba.*

Khayi, Abdul. 2019.*Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti Dan Penilaian Kurtilas Studi Kasus Di SDN 2 Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon*. Jurnal Ilmiah Kajian Islam, Vol 3. No.2.

Puspitasari, Rina. Suparman. Dkk. 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat Belajar Siswa*, Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol. 4 No 6.

Ramadhan, Muhammad. 2021. *Metode Penulisan.* Surabaya : Cipta Media Nusantara.

Rosalina, Lusiana. Junaidi Junaidi. 2020. *Hubungan minat belajar dengan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sosiologi kelas XII IPS di SMKN 5 Padang.*

Slameto. 1990. *Belajar dan faktor-fator Mempengaruhinya*. Jakarta : Rieneka Cipta.

Sudarmanto, Eka. dkk. 2021. *Desain Penulisan Bisnis Pendekatan Kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.

Sugiyono. 2019. *Metode Penulisan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.