

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DAN KUIS BERBASIS KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VIII DI MTsN 3 MOJOKERTO

Nurfitriyani

Universitas KH. Abdul Chalim Mojokerto, Indonesia
e-mail: nurfitriyani6113@gmail.com

Juli Amliya Nasucha

Universitas KH. Abdul Chalim Mojokerto, Indonesia
e-mail: uliamaliyanasucha@uac.ac.id

Abstract: The development of educational technology encourages the use of more interactive and engaging learning media. Aqidah Akhlak learning at MTsN 3 Mojokerto requires media variation to support student participation and understanding. This study aimed to determine the effect of animated video learning media and Kahoot-based quizzes on the learning outcomes of eighth-grade students in Aqidah Akhlak at MTsN 3 Mojokerto. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 64 students: 32 students in class VIII E as the experimental group and 32 students in class VIII I as the control group. Data were collected through pretests, posttests, documentation, and observation. Data analysis included descriptive statistics, normality testing, the Mann-Whitney U Test, and N-Gain analysis. The experimental class had a mean pretest score of 78.59, which increased to 90.47 on the posttest. The control class increased from 79.84 to 84.38. The Mann-Whitney U Test produced an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.017 < 0.05$, indicating a significant difference in learning outcomes between the experimental and control groups. The mean N-Gain was 57.12 in the experimental class, categorized as moderate, and 25.76 in the control class, categorized as low. These findings indicate that animated video and Kahoot-based quizzes had an effect on improving students' Aqidah Akhlak learning outcomes.

Keywords: animated video, Kahoot, learning outcomes, Aqidah Akhlak

Abstrak: Perkembangan teknologi pendidikan mendorong penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Pembelajaran Aqidah Akhlak di MTsN 3 Mojokerto memerlukan variasi media untuk mendukung partisipasi dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi dan kuis berbasis Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTsN 3 Mojokerto. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimental dan Desain Kelompok Kontrol Tidak Setara. Sampel terdiri dari 64 siswa: 32 siswa di kelas VIII E sebagai kelompok eksperimen dan 32 siswa di kelas VIII I sebagai kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui pretest, posttest, dokumentasi, dan observasi. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, U-Test Mann-Whitney, dan analisis N-Gain. Kelas eksperimen

memiliki nilai rata-rata praujian sebesar 78,59, yang meningkat menjadi 90,47 pada pascaujian. Kelas kontrol meningkat dari 79,84 menjadi 84,38. Uji Mann-Whitney U menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-ekor) sebesar $0,017 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. N-Gain rata-rata adalah 57,12 pada kelas eksperimen, yang dikategorikan sebagai sedang, dan 25,76 pada kelas kontrol, yang dikategorikan sebagai rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa video animasi dan kuis berbasis Kahoot berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Aqidah Akhlak siswa.

Kata kunci: video animasi, Kahoot, hasil belajar, Aqidah Akhlak

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada abad ke-21 membawa perubahan pada proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk menyajikan materi secara visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik¹. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, inovasi media pembelajaran menjadi penting karena sebagian materi memiliki konsep abstrak yang membutuhkan bantuan visualisasi agar lebih mudah dipahami².

Aqidah Akhlak merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pemahaman dan pengamalan nilai-nilai keislaman. Pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks dapat membuat peserta didik kurang aktif. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik diperlukan untuk membantu guru menyampaikan materi sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa³.

Video animasi dapat menyajikan materi melalui perpaduan gambar bergerak, suara, dan teks sehingga konsep yang abstrak dapat dibuat lebih konkret⁴. Sementara itu, Kahoot merupakan media kuis berbasis permainan yang memungkinkan siswa

¹ UNESCO, *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education—A Tool on Whose Terms?* (Paris: UNESCO, 2023).

² Iga Hijratul Laili and Alfurqan, "Analisis Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa di Kelas 3 SDN 18 Karan Aur," *ALSYS: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2024): 129–140, <https://doi.org/10.58578/alsys.v4i3.2865>

³ OECD, *Education at a Glance 2023: OECD Indicators* (Paris: OECD Publishing, 2023), <https://doi.org/10.1787/e13bef63-en>.

⁴ Nurul Hikmah Hayati Sultan, Sitti Jamilah Amin, Usman, Hamdanah, and Abdul Halik, "Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Akhlak Terpuji Siswa Kelas V MIS Muhammadiyah Samallangi," *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 19, no. 1 (2024): 29–41, <https://doi.org/10.56338/iqra.v19i1.3941>

menjawab pertanyaan secara langsung dan memperoleh umpan balik⁵. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa video animasi dapat membantu pemahaman materi PAI, sedangkan Kahoot dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan partisipasi siswa⁶. Namun, penelitian yang mengintegrasikan video animasi dan Kahoot secara bersamaan pada mata pelajaran Akidah Akhlak tingkat MTs masih terbatas.

Observasi pra-penelitian di MTsN 3 Mojokerto menunjukkan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak kelas VIII masih didominasi metode ceramah dan penggunaan papan tulis serta buku teks. Di sisi lain, sekolah telah memiliki sarana pendukung teknologi seperti laboratorium komputer, WiFi, dan LCD proyektor. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk mengoptimalkan teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi dan kuis berbasis Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTsN 3 Mojokerto.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experiment. Desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design yang melibatkan dua kelas yang telah terbentuk, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan video animasi dan kuis berbasis Kahoot, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII MTsN 3 Mojokerto yang berjumlah 312 siswa. Sampel dipilih menggunakan purposive sampling berdasarkan rekomendasi guru. Kelas VIII E ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII I sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 32 siswa sehingga jumlah sampel 64 siswa.

⁵ Agustín Aibar-Almazán et al., "Gamification in the Classroom: Kahoot! as a Tool for University Teaching Innovation," *Frontiers in Psychology* 15 (2024), <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1370084>

⁶ Iga Hijratul Laili and Alfurqan, "Analisis Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa di Kelas 3 SDN 18 Karan Aur," 129–140; Adria Nelisa Putri, Oktarina Yusra, Jasmienti, and Fajriyani Arsyah, "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Padang Pariaman," *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2024): 260–267, <https://doi.org/10.61132/karakter.v2i1.429>

Instrumen utama penelitian berupa tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal yang diberikan sebagai pretest dan posttest. Data juga didukung oleh observasi dan dokumentasi. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan sebelum digunakan. Reliabilitas instrumen memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,907. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif dan uji prasyarat. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi 0,000 pada data pretest dan posttest kedua kelompok sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis menggunakan Mann-Whitney U Test. Peningkatan hasil belajar juga dianalisis menggunakan N-Gain.

PEMBAHASAN

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas setelah pembelajaran. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai meningkat dari 78,59 menjadi 90,47. Sementara itu, kelas kontrol meningkat dari 79,84 menjadi 84,38. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 57,12 dan termasuk kategori sedang, sedangkan kelas kontrol sebesar 25,76 dan termasuk kategori rendah.

Uji normalitas menunjukkan bahwa data kedua kelompok tidak berdistribusi normal karena seluruh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil uji Mann-Whitney U menghasilkan nilai U sebesar 339,500, Z sebesar -2,380, dan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,017. Karena $0,017 < 0,05$, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penggunaan video animasi membantu menyajikan materi Akidah Akhlak melalui unsur visual dan audio sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret. Dalam penelitian ini, media video digunakan pada proses pembelajaran materi adab bersosial media dalam pandangan Islam. Penyajian materi secara visual membantu siswa mengikuti penjelasan dan memahami materi yang sebelumnya cenderung disampaikan secara konvensional⁷.

Kuis berbasis Kahoot melengkapi penggunaan video animasi dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan secara langsung.

⁷ Nurul Hikmah Hayati Sultan, Sitti Jamilah Amin, Usman, Hamdanah, and Abdul Halik, "Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Akhlak Terpuji Siswa Kelas V MIS Muhammadiyah Samallangi," *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 19, no. 1 (2024): 29–41, <https://doi.org/10.56338/iqra.v19i1.3941>

Unsur permainan, batas waktu, dan umpan balik membuat kegiatan evaluasi menjadi lebih interaktif. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan partisipasi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan⁸.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Sultan dkk. yang menunjukkan manfaat video animasi dalam pembelajaran Akhlak Terpuji⁹. Penelitian Laili dan Alfurqan juga menunjukkan bahwa video animasi dapat membantu motivasi dan pemahaman siswa pada pembelajaran PAI¹⁰. Sementara itu, penelitian Putri dkk. mengkaji penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar pada pembelajaran Akidah Akhlak¹¹. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggabungan video animasi dan Kahoot dalam satu perlakuan serta penggunaan desain quasi experiment pada siswa kelas VIII MTsN 3 Mojokerto.

Dengan demikian, hasil penelitian memperlihatkan bahwa integrasi media visual berupa video animasi dengan evaluasi interaktif berbasis Kahoot dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Temuan ini didukung oleh perbedaan hasil posttest dan hasil N-Gain serta nilai signifikansi uji Mann-Whitney yang lebih kecil dari 0,05.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran video animasi dan kuis berbasis Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTsN 3 Mojokerto. Hal tersebut dibuktikan oleh peningkatan rata-rata nilai kelas eksperimen dari 78,59 pada pretest menjadi 90,47 pada posttest, sedangkan kelas

⁸ Carlos Anane, "Impact of a Game-Based Tool on Student Engagement in a Foreign Language Course: A Three-Term Analysis," *Frontiers in Education* 9 (2024): 1430729, <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1430729>. Lihat juga Agustín Aibar-Almazán et al., "Gamification in the Classroom: Kahoot! as a Tool for University Teaching Innovation," *Frontiers in Psychology* 15 (2024), <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1370084>

⁹ Nurul Hikmah Hayati Sultan, Sitti Jamilah Amin, Usman, Hamdanah, and Abdul Halik, "Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Akhlak Terpuji Siswa Kelas V MIS Muhammadiyah Samallangi," *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 19, no. 1 (2024): 29–41, <https://doi.org/10.56338/iqra.v19i1.3941>

¹⁰ Iga Hijratul Laili and Alfurqan, "Analisis Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa di Kelas 3 SDN 18 Karan Aur," *AL-SYIS: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2024): 129–140, <https://doi.org/10.58578/alsys.v4i3.2865>

¹¹ Adria Nelisa Putri, Oktarina Yusra, Jasmienti, and Fajriyani Arsyah, "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Padang Pariaman," *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2024): 260–267, <https://doi.org/10.61132/karakter.v2i1.429>

kontrol meningkat dari 79,84 menjadi 84,38. Hasil uji Mann-Whitney U memperoleh nilai signifikansi $0,017 < 0,05$. Selain itu, rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 57,12 dalam kategori sedang, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 25,76 dalam kategori rendah. Penggunaan video animasi dan Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dalam mendukung pembelajaran Akidah Akhlak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aibar-Almazán, Agustín, et al. "Gamification in the Classroom: Kahoot! as a Tool for University Teaching Innovation." *Frontiers in Psychology* 15 (2024). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1370084>.
- Anane, Carlos. "Impact of a Game-Based Tool on Student Engagement in a Foreign Language Course: A Three-Term Analysis." *Frontiers in Education* 9 (2024): 1430729. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1430729>.
- Laili, Iga Hijratul, and Alfurqan. "Analisis Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa di Kelas 3 SDN 18 Karan Aur." *ALSYS: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2024): 129–140. <https://doi.org/10.58578/alsys.v4i3.2865>.
- OECD. *Education at a Glance 2023: OECD Indicators*. Paris: OECD Publishing, 2023. <https://doi.org/10.1787/e13bef63-en>.
- Putri, Adria Nelisa, Oktarina Yusra, Jasmienti, and Fajriyani Arsyah. "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Padang Pariaman." *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2024): 260–267. <https://doi.org/10.61132/karakter.v2i1.429>.
- Sultan, Nurul Hikmah Hayati, Sitti Jamilah Amin, Usman, Hamdanah, and Abdul Halik. "Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Akhlak Terpuji Siswa Kelas V MIS Muhammadiyah Samallangi." *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 19, no. 1 (2024): 29–41. <https://doi.org/10.56338/iqra.v19i1.3941>.
- UNESCO. *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education—A Tool on Whose Terms?* Paris: UNESCO, 2023.