

ABSTRAK

Farhatussalamah, 2020.01.018. *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas 8 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Meyakini Nabi dan Rasul (Studi Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas 8 di SMP Plus A-Rahmat Cileunyi).*

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya beberapa siswa yang kurang mendapatkan motivasi belajar di kelas sehingga capaian pembelajaran menjadi tidak tercapai dengan baik. kurangnya motivasi belajar siswa di kelas disebabkan karena guru yang kurang menginovasikan suasana pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran di kelas menjadi monoton dan siswa cenderung tidak aktif dalam pembelajaran di kelas. Salah satu untuk membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif yaitu dengan guru dapat memilih media pembelajaran dengan tepat sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. di era zaman modern yang sudah canggih ini internet dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yaitu salah satu contohnya dengan aplikasi *Kahoot*. Aplikasi *Kahoot* merupakan aplikasi game edukasi yang dapat dijadikan media pembelajaran dengan bantuan laptop ataupun handphone dan proyektor yang dapat diakses melalui website ataupun mendownload aplikasi *Kahoot* yang didukung dengan jaringan internet secara gratis. Tujuan penelitian ini diantaranya yaitu: 1). Untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan di SMP Plus Ar-Rahmat Cileunyi 2). Untuk mengetahui tingkat signifikan antara penerapan media aplikasi *Kahoot* dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Hipotesis atau dugaan sementara dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh penggunaan media *Kahoot* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa di Sekolah SMP Plus Ar-Rahmat pada tahun pelajaran 2023/2024.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan populasi siswa Sekolah kelas 8 dengan 65 siswa. Adapun penarikan sampel dalam penelitian ini dengan purposive sampling yaitu sebanyak 65 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, dokumentasi, observasi, dan wawancara. Sumber data dalam penelitian ini diantaranya adalah Guru, Siswa, dan kepala sekolah di Sekolah SMP Plus Ar-Rahmat Cileunyi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan media aplikasi *kahoot* dengan peningkatan motivasi belajar siswa, hal ini terbukti dari hasil perhitungan antara variabel X dan variabel Y dengan taraf signifikan 5% maka diperoleh t hitung sebesar 10.134 dan t tabel sebesar 0,244 yang berarti t hitung lebih besar dari t tabel sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: penerapan, media aplikasi Kahoot, motivasi belajar siswa